

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di dunia mempunyai tingkat pertumbuhan yang sangat besar. Dalam bidang teknologi *mobile*, khususnya telepon genggam. Saat ini penggunaan telepon genggam tidak hanya untuk melakukan telepon dan *SMS (Short Message Service)*, tetapi sudah semakin beragam dan berkembang terutama dengan kemunculan *smartphone*. Sudah banyak sistem operasi yang digunakan untuk *smartphone* diantaranya *Apple's iOS* sistem operasi yang digunakan untuk *smartphone* keluaran *Apple*, *Windows phone* sistem operasi yang digunakan untuk *smartphone* keluaran dari *Microsoft*, *Blackberry OS* sistem operasi yang digunakan oleh *smartphone* dari *Blackberry* serta *Android* sistem operasi buatan *Google* yang bersifat *open source*. Kode *open source* dan lisensi perizinan pada *Android* memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh berbagai pembuat perangkat maupun pengembang aplikasi. Oleh karena itu sistem operasi *Android* merupakan sistem operasi yang sangat populer dan banyak digunakan, maka sangat wajar jika banyak pembuat dan pengembang perangkat lunak (*Software*) aplikasi berbasis *Android* mengimplementasikannya dalam berbagai ruang lingkup ilmu pengetahuan termasuk ilmu pembelajaran.

Berbagai aplikasi pembelajaran sudah banyak yang beredar namun dalam aplikasi pembelajaran ilmu bela diri masih sangat jarang ditemui, salah

satunya ilmu pembelajaran bela diri Taekwondo. Taekwondo adalah olahraga bela diri modern yang berakar pada bela diri tradisional Korea. Taekwondo terdiri dari tiga dasar, yaitu : *tae* berarti kaki untuk menghancurkan dengan teknik tendangan, *kwon* berarti tangan untuk menghantam dan mempertahankan diri dengan teknik tangan serta *do* yang berarti seni atau cara mendisiplinkan diri, maka jika diartikan secara sederhana Taekwondo berarti seni bela diri yang menggunakan teknik kaki dan tangan kosong.

Taekwondo memiliki beberapa materi dalam latihan, diantaranya *Poomsae* atau rangkaian jurus adalah rangkaian teknik gerakan dasar serangan dan pertahanan diri, yang dilakukan melawan lawan yang imajiner dengan mengikuti diagram tertentu. Setiap diagram rangkaian gerakan *poomsae* didasari oleh filosofi timur yang menggambarkan semangat dan cara pandang bangsa Korea. *Kyorugi* atau pertarungan adalah latihan yang mengaplikasikan teknik gerakan dasar atau *Poomsae*, dimana dua orang yang bertarung saling mempraktekkan teknik serangan dan teknik pertahanan diri. *Kyukpa* atau teknik pemecahan benda keras adalah latihan teknik dengan sasaran/obyek benda mati, untuk mengukur kemampuan dan ketepatan tekniknya.

Dalam taekwondo juga terdapat tingkatan sabuk, berikut ini filosofi dan tingkatan sabuk pada taekwondo:

Putih melambangkan kesucian, awal/dasar dari semua warna, permulaan. Di sini para taekwondoin mempelajari jurus dasar (gibon) I.

Kuning melambangkan bumi, disinilah mulai ditanamkan dasar-dasar taekwondo dengan kuat. Mempelajari gibbon 2 dan 3. Sebelum naik sabuk hijau biasanya naik ke sabuk kuning strip hijau terlebih dahulu.

Hijau melambangkan hijaunya pepohonan, pada saat inilah dasar taekwondo mulai ditumbuhkembangkan. (mempelajari taeguk 2). Sebelum naik ke sabuk biru biasanya naik ke sabuk hijau strip biru terlebih dahulu.

Biru melambangkan birunya langit yang menyelimuti bumi dan seisinya, memberi arti bahwa kita harus mulai mengetahui apa yang telah kita pelajari. (mempelajari taeguk 4). Sebelum naik sabuk merah biasanya naik ke sabuk biru strip merah terlebih dahulu.

Merah melambangkan matahari artinya bahwa kita mulai menjadi pedoman bagi orang lain dan mengingatkan harus dapat mengontrol setiap sikap dan tindakan kita. (mempelajari taeguk 6). Sebelum naik sabuk hitam, biasanya naik ke sabuk merah strip dua dan merah strip satu dahulu. Maksud dari matahari adalah tingkatan di mana seorang sabuk merah memberi kehangatan atau dalam arti denotasi mulai memberi ilmu atau bimbingan.

Hitam melambangkan akhir, kedalaman, kematangan dalam berlatih dan penguasaan diri kita dari takut dan kegelapan. Hitam memiliki tahapan dari Dan 1 hingga Dan 9. Juga melambangkan alam semesta[1].

Semakin tinggi sabuk yang disandang menandakan semakin banyak ilmu yang sudah dipelajari, namun untuk menyandang sabuk harus melewati ujian materi dasar taekwondo yang tingkat kesulitannya sesuai dengan sabuk yang akan disandang.

Seringkali peserta ujian kenaikan tingkat tidak mendapatkan nilai yang diinginkan bahkan tidak jarang juga peserta yang gagal. Ada beberapa hal yang menjadikan peserta gagal dalam ujian, bisa dari faktor fisik yang kurang prima pada saat ujian, gugup, tidak memahami materi ujian ataupun faktor yang lain, akan tetapi yang menjadi faktor paling mendasar adalah terbatasnya materi yang didapat untuk ujian kenaikan tingkat sehingga tidak siap dalam menghadapi ujian.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Ujian Kenaikan Tingkat Taekwondo Berbasis Android”. Aplikasi yang akan diterapkan pada *smartphone* berbasis Android dan diharapkan dapat menjadi panduan untuk memudahkan para Taekwondoin dalam menghadapi ujian kenaikan sabuk Taekwondo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana aplikasi android bisa mempermudah untuk belajar menghadapi ujian kenaikan tingkat Taekwondo?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun berjalan pada *smartphone* berbasis Android.
2. Aplikasi berjalan dalam kondisi *Online*.
3. Sistem operasi yang digunakan adalah Android versi 4.3 *Jelly Bean* atau lebih.

4. Menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan Android Studio.
5. Materi aplikasi yang berbentuk video terbatas
6. Tidak adaya pilihan bahasa kecuali Bahasa indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelttian

1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk media pembelajaran ujian kenaikan sabuk Taekwondo.

1.4.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi yang dapat menjadi metode baru dalam pembelajaran Taekwondo.
2. Mempermudah peserta ujian dalam menghadapi ujian sabuk.
3. Membantu pelatih dan peserta dalam mempelajari taekwondo.
4. Mengimplementasikan aplikasi pada perangkat *smartphone*.

1.5 Manfaat Penelttian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memudahkan belajar seni beladiri Taekwondo
2. Sebagai media pembelajaran Materi ujian kenaikan tingkat Taekwondo.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Pada tahap ini pengumpulan data mengenai materi ujian kenaikan sabuk Taekwondo dilakukan dengan mewawancarai Sabeum (Pelatih Taekwondo) di Yogyakarta.

b. Pembelajaran Literatur

Pada tahap ini dilakukan studi kepustakaan melalui jurnal, buku, maupun artikel yang relevan dengan penelitian ini.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (Ancaman).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.
- c. Analisis kelayakan sistem yang terdiri dari analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan operasional, analisis kelayakan ekonomi, dan analisis kelayakan hukum.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan, yang dilakukan adalah merancang *interface*, dan UML (*Unified Modeling Language*) untuk memvisualisasikan sistem yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Testing

Proses ini bertujuan untuk mengetahui adanya *bug* dan *error* pada program serta mengetahui apakah program sudah benar-benar siap diterapkan. Metode pengujian aplikasi dengan menggunakan metode white box testing dan black box testing atau metode tertentu.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan bersifat teoritis, yaitu membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian dan analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari proses analisis dan perancangan sistem, pembahasan dari aplikasi yang dibuat, serta uji coba aplikasi, apakah berjalan dengan baik atau tidak.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan aplikasi, serta saran-saran dari pengoperasian aplikasi yang dibuat.

