

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi tak terkecuali juga dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang ini muncul teknologi baru dimana kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan media cetak namun menggunakan sebuah media pembelajaran elektronik khususnya berbasis *mobile*, dimana *mobile* itu sendiri merupakan sebuah penggabungan dari beberapa element – element pendukung diantaranya *text*, *audio*, *image*, *video* dan *animasi*. Aplikasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi yang melibatkan perangkat bergerak seperti ponsel, *laptop* dan *tablet PC*.

SMK PGRI 1 Pasir Sakti adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) swasta yang berlokasi di dusun 1 Desa Pasir Sakti Lampung Timur. Berdiri melalui proses panjang dari animo masyarakat akan sekolah yang bermuara pada pencipta SDM siap kerja di lingkungan Pasir Sakti. Selain dari mutu dan kualitas pendidikan yang mampu bersaing dengan sekolah lainnya, sekolah ini juga mempunyai gedung yang cukup memadai dan lokasi yang strategis. Didirikan pada tahun 2004 dengan jurusan yang diambil akuntansi dan pemasaran dengan jumlah siswa sebanyak 64 orang. Pada tahun 2017 jumlah murid telah mencapai 504 orang. Di SMK PGRI 1 Pasir Sakti ini memiliki beberapa ekstrakurikuler di bidangnya diantaranya ekskul band, tari, kesenian budaya islam serta memiliki ekskul dalam bidang olahraga diantaranya volly, sepak bola dan ilmu bela diri yaitu silat. Ketentuan dalam mengambil ekstrakurikuler dalam SMK ini terbatas ketika para siswa-siswi sudah menginjak kelas 3. Dari beberapa ekskul yang terdapat pada sekolah ini ada 1 ekstrakurikuler yang paling banyak diminati oleh siswa-siswi, yaitu dibidang olahraga ilmu dasar silat, dimana setiap tahun mengalami peningkatan anggota . Di tahun 2017 jumlah anggota mencapai 60 siswa dan sampai tahun 2018 hanya bertambah beberapa anak saja. Silat yang di ajarkan

pada sekolah ini adalah gerakan dasar silat umum. Didalam proses pembelajaran masih mengandalkan buku panduan sebagai sarana untuk melihat gerakan demi gerakan atau dengan bantuan pelatih. Dengan cara seperti ini SMK PGRI 1 Pasir Sakti terbilang membosankan karena masih menggunakan cara seperti itu, hal ini membuat siswa-siswi yang menggemari silat sedikit mengalami hambatan dalam proses pembelajaran. Keterbatasan jumlah buku panduan dan jadwal pelatih merupakan salah 1 masalah yang dihadapi siswa-siswi SMK PGRI 1 Pasir Sakti. Dilihat dari banyaknya siswa-siswi yang dominan memiliki media nya (*Hendfone* Android, Tabled/IPad) dan mengingat begitu pentingnya beberapa fungsi silat yaitu sebagai seni, olahraga, ajaran kohanian dan pertahanan diri (*Self Defense*) bagi kehidupan manusia maka sudah seharusnya bila siswa-siswi mempelajarinya sejak dini. Banyak cara yang digunakan untuk belajar dan mengenali gerakan gerakan dalam silat, salah satunya adalah metode silat. Seiring dengan perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pembelajaran silat dapat dibuat menjadi lebih praktis dan menarik di ponsel berbasis android. Dengan menggunakan pembelajaran silat berbasis android siswa-siswi diharapkan merasa tidak bosan untuk mempelajari dasar-dasar gerakan silat dan bagi siswa yang memiliki keterbatasan waktu dalam bertemu langsung dengan pelatih disekolah, mereka bisa mencoba mempelajari sendiri dan kapan pun mereka inginkan.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dijelaskan, maka SMK PGRI 1 Pasir Sakti membutuhkan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi saat ini sehingga berfungsi sebagai media penyampaian dari ilmu dasar silat, kekurangan yang ada seperti keterbatasan buku dan tidak adanya pelatih yang mengajarkan maka penulis melakukan penelitian dengan judul “*RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU DASAR SILAT SMK PGRI PASIR SAKTI BERBASIS MOBILE*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, maka muncul sebuah gagasan yaitu bagaimana merancang media pembelajaran ilmu dasar silat SMK PGRI 1 Pasir Sakti berbasis mobile?

1.3 Batasan /Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang akan dibahas meliputi:

a. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat Di SMK PGRI 1 Pasir Sakti, Tepatnya di Dusun 1 Desa Pasir Sakti Kecamatan Pasir Sakti Kabupaten Lampung Timur.

b. Batasan Masalah

Media pembelajaran ini di tujukan untuk pengenalan ilmu dasar silat yang terdapat di Sekolah SMK PGRI 1

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di sampaikan tujuan penelitian dalam penulisan ini:

- a. Merancang media pembelajaran ilmu dasar silat di SMK PGRI 1 Pasir Sakti.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa siswi SMK PGRI 1 Pasir Sakti.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

a. Manfaat Bagi SMK PGRI 1 Pasir Sakti

Dengan adanya media pembelajaran ilmu dasar silat diharapkan mampu untunk meningkatkan kinerja dalam proses pembelajaran dalam ekstrakurikuler yang ada di SMK PGRI 1 Pasir Sakti.

b. Manfaat Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mahasiswa memberikan wawasan tentang bagaimana cara merancang media pembelajaran ilmu dasar silat dengan terjun langsung ke lapangan, sehingga peneliti mengetahui secara langsung bagaimana situasi dan kendala kendala yang terjadi.

c. Manfaat Bagi IIB Darmajaya

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang prestasi belajar yang ada hubungannya dengan cara belajar yang dimiliki mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

a) **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b) **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

c) **BAB III Metodologi Penelitian**

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

d) **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini akan dibahas tentang desain input/output, desain database hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

e) **BAB V Simpulan dan Saran**

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

f) **Daftar Pustaka**

g) **Lampiran**