

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karate adalah sebuah seni bela diri yang memungkinkan seseorang untuk mempertahankan diri sendiri tanpa senjata. Menurut Gustiar (2017) secara harfiah karate-do dapat diartikan sebagai berikut; *Kara* = kosong, cakrawala, *Te* = tangan atau seluruh bagian tubuh yang mempunyai kemampuan, *Do* = jalan. Dengan demikian *karate-do* dapat diartikan sebagai suatu taktik yang memungkinkan seseorang membela diri dengan tangan kosong tanpa senjata.

Untuk mempermudah dalam mempelajari gerakan-gerakan karate, bisa menggunakan media pembelajaran sebagai penyampaian materi. Menurut Hanafi (2015) Media pembelajaran adalah suatu benda, alat, ataupun komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Jadi secara umum media pembelajaran adalah media atau alat bantu untuk penyampaian materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Karena minat untuk belajar karate pada anak-anak kurang, maka bisa menggunakan media pembelajaran yang ber-teknologi *Augmented Reality* agar lebih menarik minat anak-anak untuk mempelajari gerakan karate.

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual 3 dimensi kedalam lingkup dunia nyata. Sedangkan menurut Suwandy, dkk (2017) *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi ataupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan objek-objek virtual tersebut secara *realtime*. Teknologi ini menggunakan kamera yang diarahkan ke *image target* (target gambar) yang nantinya dari *image target* tersebut akan menampilkan objek 3 dimensi. *Augmented reality* banyak digunakan di berbagai macam bidang diantaranya *game*, pemasaran produk dan lain-lian, dan salah satunya bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari alasan-alasan tersebut diatas, sehingga dibuatlah “**Media Pembelajaran Teknik Dasar Gerakan Karate Berteknologi *Augmented Reality* Berbasis Android**”. Didalam media pembelajaran ini akan menampilkan animasi gerakan – gerakan teknik dasar karate yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*. Pengguna yang ingin belajar karate akan diberi *Image Target* (target gambar) yang jika dipindai menggunakan kamera *smartphone* akan menampilkan animasi gerakan – gerakan karate. Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam mempelajari gerakan–gerakan karate. Selain itu juga diharapkan untuk mempermudah anak-anak dalam mempelajari karate karena media pembelajaran ini akan menggunakan target gambar yang menarik dan juga menampilkan animasi yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang dapat dijabarkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat Media Pembelajaran Teknik Dasar Gerakan Karate Berteknologi *Augmented Reality* pada *smartphone* Android ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah :

1. Media pembelajaran ini berbasis android.
2. Media pembelajaran ini hanya menampilkan animasi teknik dasar gerakan karate (*kihon*).
3. Media pembelajaran ini dikhususkan untuk anak – anak usia 7 – 11 tahun yang ingin mempelajari karate.
4. Jumlah animasi gerakan didalam media pembelajaran ini berjumlah 14 gerakan.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat Media Pembelajaran Teknik Dasar Gerakan Karate Berbasis *Augmented Reality*.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pembuatan tugas akhir ini adalah agar anak-anak semakin tertarik untuk mempelajari dan memahami gerakan-gerakan teknik dasar karate dengan benar.

1.5 Manfaat

Manfaat dari tugas akhir ini adalah untuk mempermudah dalam mempelajari gerakan karate dan juga agar menarik minat anak-anak dalam mempelajari gerakan teknik dasar karate karena media pembelajaran ini menggunakan animasi dan teknologi *Augmented Reality* yang menarik.