

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan di dalam bidang teknologi informasi telah membawa pengaruh besar dalam bidang pendidikan. Untuk mencapai kemajuan dalam pendidikan diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Komputer merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat membantu sekali dalam mengelola informasi dan sebagai sarana pembelajaran.

Dalam pemilihan metode mengajar yang tepat, teknologi saat ini merupakan suatu solusi utama dan multimedia pembelajaran dijadikan sebagai simulasi dalam penyampaian informasi secara efektif. Simulasi akan mempermudah penyampaian ide atau pengertian tertentu, dapat menarik minat dan ketertarikan seseorang untuk mempelajari ide yang disampaikan. Simulasi tersebut dapat berwujud multimedia. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan computer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Salah satu penerapan multimedia dalam bidang pendidikan adalah video interaktif yang dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan suatu nuansa lain dalam belajar serta hasil yang efektif dan maksimal.

Olahraga merupakan suatu kegiatan rutin yang sering dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, namun tidak semua dapat memahami betul bagaimana teknik yang benar dalam berolahraga karena teknik yang benar hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang belajar bagaimana melakukan teknik yang benar itu sendiri, dengan berbagai cara baik secara teori maupun praktek langsung di lapangan. Sebagai contoh adalah olahraga futsal yang sedang berkembang saat ini. Olahraga futsal merupakan cabang dari olah raga sepakbola dimana teknik dan cara bermainnya hampir sama namun dalam peraturan futsal memiliki beberapa peraturan tersendiri. Tidak semua orang yang bermain futsal khususnya penjaga gawang atau kiper memahami betul bagaimana teknik dasar dan melakukan kecepatan reaksi penjaga gawang yang baik, dimana teknik tersebut dibutuhkan dalam permainan futsal. Sehingga dibutuhkan suatu media informasi tentang bagaimana cara melatih kecepatan reaksi kiper futsal yang dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran untuk bermain futsal baik bagi pemain maupun pelatih futsal atau orang yang hanya sekedar memiliki hobi pada olahraga futsal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan pokok permasalahannya adalah : Bagaimana membuat aplikasi cara melatih kecepatan reaksi kiper pada permainan futsal menggunakan multimedia interaktif.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasa, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu:

1. Aplikasi berisi tentang cara melatih kecepatan reaksi kiper.
2. Informasi seputar permainan dan cara melatih kiper diperoleh dari Faisal Jufri sebagai pelatih futsal Amikom.
3. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut adalah Adobe Flash Cs3, adobe Photoshop Cs3, Adobe Premier Cs3 dan Adobe Soundboth Cs3.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian, dapat dibagi sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi cara melatih kecepatan reaksi kiper menggunakan multimedia interaktif nantinya dapat dijadikan sebagai metode belajar.
2. Mengenalkan cara melatih kecepatan reaksi kiper kepada pelatih, pemain maupun masyarakat yang memiliki hobi pada olahraga futsal.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang multimedia khususnya pada pembuatan aplikasi multimedia interaktif.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan gambaran dan wawasan tentang multimedia khususnya pembuatan aplikasi multimedia.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat aplikasi multimedia pembelajaran.
3. Sebagai alat bantu media pembelajaran bagaimana melakukan respon atau reaksi kiper yang benar dalam bermain futsal.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi atau data yang relevan dan akurat sehingga data yang diperoleh objektif sebagai sumber dalam pelaksanaan kegiatan maka digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung ke beberapa tempat pelatihan olahraga futsal

### 2. Metode Wawancara

Mengadakan wawancara secara langsung ke beberapa subyek secara acak dengan pertanyaan tentang tanggapan perancangan aplikasi melatih kecepatan reaksi kiper sebagai media pembelajaran dan pertanyaan seputar teknik dan peraturan dasar futsal.

### 3. Metode Literatur

Pengumpulan data dengan metode literature akan dilakukan untuk mendukung hasil dari metode pengumpulan data wawancara dimana akan dicari referensi dari manfaat perancangan aplikasi cara melatih kecepatan reaksi kipper pada permainan futsal.

### 4. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data akan dilakukan juga dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang berkaitan dengan olahraga futsal, multimedia yang telah ada untuk dijadikan sebagai referensi ataupun pembeding.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

## **BAB I      PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II DASAR TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian multimedia, perkembangan multimedia sebagai media pembelajaran, elemen multimedia, pengertian simulasi, tahapan pembuatan aplikasi untuk simulasi pola strategi dan system perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang sejarah futsal, perkembangan futsal di dunia dan Indonesia, teknik dan aturan yang digunakan dalam bermain futsal serta menganalisis perancangan aplikasi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode analisis SWOT.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini buku dan literature lain yang menjadi acuan

## **LAMPIRAN**