

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut secara otomatis dapat membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi tentu saja diimbangi dengan tuntutan kemampuan adaptasi pengguna (*user*).

Teknologi komputer merupakan salah satu media teknologi informasi yang sering digunakan. Penggunaan teknologi komputer telah mencakup beberapa aspek terutama dunia pendidikan. Salah satu aplikasi di dalam teknologi komputer sebagai media informasi dalam aplikasi berbasis multimedia. Dengan aplikasi ini memungkinkan pemakai komputer (*user*) untuk mendapatkan informasi yang cepat. Aplikasi ini dapat berperan di bidang pembelajaran yang nantinya menjadi media informasi yang interaktif dan dinamis.

Sepak takraw adalah salah satu cabang olahraga di bidang dunia pendidikan khususnya penjaskes. Agar dapat bermain dengan baik diperlukan kemampuan dan keterampilan dalam bermain terutama penguasaan teknik dasar harus dimiliki yaitu Sepakan kaki dalam, sepakan kaki luar, sepakan kaki dalam, sentuhan paha, dan sundulan. Karena didalam permainan gerakan sepakan dominan dilakukan.

Keterbatasan waktu dalam menyampaikan penguasaan keterampilan teknik dasar sepak takraw dan banyaknya siswa yang mempelajari menjadi hambatan terutama pada tingkat penguasaan tiap siswa yang berbeda-beda. Berkaitan masalah tersebut pelatih harus mampu mengembangkan dan menerapkan model-model latihan yang dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Termasuk diantaranya menggunakan alat atau media yang dibutuhkan untuk mempermudah proses penguasaan keterampilan. Penggunaan media dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam meningkatkan motivasi dalam latihan.

Atas dasar penjelasan latar belakang, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian ilmiah dengan judul **Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia "Teknik Dasar Sepak Takraw" Studi Kasus : Mts Rohmatullah Cokro.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah yang diambil adalah bagaimana membuat Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia "Teknik Dasar Sepak Takraw" Studi Kasus Mts Rohmatullah Cokro.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk membatasi perluasan masalah yang diteliti, maka penelitian yang penulis lakukan berupa :

1. Konten yang disajikan sesuai kebutuhan pada ekstrakurikuler di Mts Rohmatullah Cokro .

2. Sajian informasi sepak takraw yang dibuat meliputi teknik, peralatan permainan, peraturan permainan yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran interaktif.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian dari media pembelajaran ini adalah membuat alternative media pembelajaran sebagai reverensi memahami penguasaan keterampilan teknik dasar pada permainan sepak takraw.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian adalah:

##### **1.5.1 Kegunaan Secara Teoritis**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membangun dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis multimedia serta dapat mendukung kegiatan ekstrakurikuler yang sudah ada.

##### **1.5.2 Kegunaan Secara Praktis**

###### **1.5.2.1 Bagi Penulis**

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) di  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

###### **1.5.2.2 Bagi Pelatih dan Pemain**

1. Meningkatkan hasil pemahaman bermain dalam olahraga sepak takraw
2. Mengembangkan profesionalisme pelatih.
3. Meningkatkan ke efektifan proses belajar mandiri.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan untuk menggambarkan langkah/ alur penyelesaian atas masalah yang diteliti. Metodologi penelitian yang dilakukan yaitu dengan cara mendiskripsikan tiap tahap dalam penelitian. Berikut ini adalah alur dari metodologi penelitian yang digunakan :

### 1.6.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini dilakukan dengan mengamati objek penelitian. Studi ini dilakukan untuk mengamati hal apa yang akan diteliti. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan masukan-masukan yang berguna untuk memecahkan masalah-masalah yang diteliti.

### 1.6.2 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan bagian dari Studi Pendahuluan yang bertujuan untuk mendukung penelitian dalam hal memecahkan permasalahan yang mungkin terjadi dalam penelitian. Penulis melakukan penelitian dengan melakukan pembacaan *literature*, laporan penelitian yang relevan, buku-buku panduan yang dapat dijadikan acuan. Dalam hal ini, Penulis mencari informasi yang berkaitan dengan penelitian yaitu berhubungan dengan media pembelajaran interaktif dan materi pembelajaran teknik dasar sepak takraw.

### **1.6.3 Studi Lapangan**

Dilakukan dengan cara meneliti langsung terhadap objek serta untuk mendapatkan data – data yang diperlukan dalam penelitian. Observasi yang baik perlu dilakukan untuk mendapatkan data-data yang akurat yang nantinya akan sangat berpengaruh terhadap hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis yang memerlukan ketekunan dan kesungguhan, serta wawancara dengan narasumber terkait tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

### **1.6.4 Perumusan Masalah**

Perumusan masalah adalah rumusan yang akan dibahas dan merupakan permasalahan yang diangkat sebagai objek permasalahan untuk nantinya sebagai bahan penelitian yang akan dicari solusinya. Penulis mencoba untuk bagaimana membuat media pembelajaran teknik dasar sepak takraw interaktif pada ekstrakurikuler penjaskes.

### **1.6.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan usaha dari kegiatan untuk merealisasikan perumusan yang ada, agar didapat point-point yang jelas agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yakni membuat alternatif media pembelajaran teknik dasar sepak takraw sebagai referensi siswa memahami penguasaan keterampilan teknik dasar pada permainan sepak takraw.

### 1.6.6 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi berupa system pembelajaran yang ada dan beberapa kelemahan sitem pembelajaran tersebut dan data yang dibutuhkan melalui pengamatan dan pencatatan data – data yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran teknik dasar sepak takraw interaktif berbasis multimedia ini yaitu, tentang materi yang nantinya akan menjadi konten utama dalam pembuatan media pembelajaran ini.

### 1.6.7 Desain Gambar Media Pembelajaran

Langkah ini dilakukan untuk mempersiapkan gambar-gambar yang nantinya akan di ekspor kedalam program aplikasi macromedia director mx. Gambar yang digunakan dalam format \*.png sehingga akan mendukung transparansi.

### 1.6.8 Desain Animasi Media Pembelajaran

Langkah ini dilakukan untuk mempersiapkan clip-clip animasi dan juga button-button animasi yang nantinya akan dimasukkan kedalam scene. Di dalam scene dibuat tampilan penuh media pembelajaran.

### 1.6.9 Perekaman Narasi Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran semakin terlihat menarik dan interaktif maka di dalamnya perlu ditambah sebuah narasi yang menjelaskan tentang materi dari pembelajaran tersebut. Dalam langkah ini penulis merekam suara seseorang yang memenuhi criteria menjadi narator dalam media pembelajaran ini kemudian mengedit hasil rekaman dengan program pengedit audio sehingga hasilnya akan maksimal.

#### **1.6.10 Penambahan Narasi dan Backsound Kedalam Media Pembelajaran**

Setelah proses perekaman narasi dan pengeditan, langkah selanjutnya adalah memasukkan/mengimport sound narasi serta menambah backsound kedalam media pembelajaran.

#### **1.6.11 Penambahan Lingo Sript Untuk Interaktif Media Pembelajaran**

Langkah terakhir dalam perancangan media pembelajaran ini adalah menambah lingo script yang dibutuhkan sesuai desain yang diinginkan sehingga media pembelajaran teknik dasar sepak takraw ini akan menjadi interatif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mandiri.

#### **1.6.12 Kesimpulan**

Setelah dilakukan pengolahan dan analisis maka dapat diperoleh kesimpulan dan dapat memberikan saran kepada penulis atas hasil pengolahan data yang telah dilakukan. Sebagai suatu solusi membuat media pembelajaran teknik dasar sepak takraw interaktif berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yang mandiri.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

### **1.1 BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang multimedia interaktif, elemen-elemen multimedia, konten yang dibutuhkan dalam media pembelajaran interaktif,, pengenalan macromedia director mx dan sekilas tentang teknik dasar sepak takraw .

### **1.1.1 BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini, berisi tentang analisis system pembelajaran serta kebutuhan dari aplikasi dan perancangan pembuatan aplikasi diantaranya berisi perancangan struktur aplikasi, storyboard, dan desain interface media pembelajaran yang dibangun.

### **1.1.2 BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi implementasi dari desain di bab 3 dan implementasi hasil pengujian atau dapat berupa analisis dari hasil pengujian.



### 1.1.3 BAB V : PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang ringkasan hasil implementasi dan pengujian, kesimpulan harus dilakukan dengan tajam dan jelas, Sedangkan saran berisi tentang usulan – usulan terhadap penyelesaian lebih lanjut dari permasalahan yang dikaji.

