

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah.

SMAN 1 Kaliwiro salah satu sekolah yang memiliki potensi yang baik di wilayah Kabupaten Wonosobo dan sekitarnya dibidang non akademik khususnya bola voli. Akan tetapi, dalam proses belajar ekstrakurikuler bola voli di SMAN 1 Kaliwiro masih bersifat teks *book*. Berhasil atau tidaknya penyampaian materi pada proses belajar hanya bergantung pada seorang guru.

Pembelajaran yang bersifat teks *book* hanya memiliki dua unsur yaitu teks dan gambar. Berkembangnya teknologi yang semakin maju, khususnya dalam bidang komputer akan menciptakan sebuah kemudahan dengan menyediakan fasilitas yang diharapkan, dapat memudahkan proses pengembangan ekstrakurikuler bola voli di SMAN 1 Kaliwiro. Untuk memanfaatkan teknologi tersebut, salah satunya dengan menggunakan kemajuan multimedia, yang memiliki unsur teks, gambar, video, audio dan animasi, maka akan menciptakan sebuah media pembelajaran yang lebih lengkap.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan SMAN 1 Kaliwiro sebagai objek penulisan skripsi dengan mengangkat judul “ **Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar dan Strategi Permainan Bola Voll untuk Kegiatan Ekstrakullkuler Bola Voll di SMAN 1 Kallwiro** ” yang diharapkan aplikasi ini dapat menunjang dan

membantu proses belajar mengajar, dan dapat meningkatkan prestasi pada sekolah itu sendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penulis harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan yaitu :  
“*Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran teknik dasar dan strategi permainan bola voli untuk kegiatan ekstrakurikuler bola voli di SMAN 1 Kaliwiro?*”

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini maka penyusun membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu :

1. Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi pembelajaran permainan bola voli.
2. Batasan penelitian meliputi pembahasan tentang teknik dasar dan strategi permainan bola voli berdasarkan buku : *Bermain Voli*, penulis *Muhammad Ihsan Nugraha dan Ade Husnul Mawadah*, penerbit *Hamudha Prima Media dan dicetak oleh Duta Grafika*.
3. *Output* yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran.
4. Hasil aplikasi akan diberikan kepada pihak sekolah setelah pengerjaan selesai.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Sistem Informasi

di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Membantu guru yang mengajar ekstrakurikuler bola voli dalam penyampaian materi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Bagi peserta didik pada umumnya, tentang dibuatnya tema ini mengandung maksud dan tujuan:

1. Pembaca dapat menjadikan sebagai bahan pengetahuan tentang aplikasi pembelajaran teknik dasar dan strategi permainan bola voli untuk ekstrakurikuler bola voli.
2. Bagi instansi sekolah dapat dijadikan dokumentasi dan alat pendukung proses belajar mengajar.
3. Sosialisasi teknologi informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang ditujukan terhadap masyarakat luas.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang dipakai dalam skripsi ini adalah :

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data

tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Yaitu melakukan penelitian dengan cara mendapatkan data-data secara langsung dengan pengamatan terhadap objek.

2. Metode Studi Pustaka

Yaitu penelitian yang mengambil bahan dari kepustakaan (buku) yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sehingga diperoleh landasan teori dalam menganalisis data yang ada dalam pembuatan skripsi.

3. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

**1.6.2 Metode Analisis**

Metode analisis digunakan untuk menguraikan permasalahan yang ada pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah aplikasi yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan aplikasi dan analisis kelayakan aplikasi.

**1.6.3 Metode Perancangan**

Pada metode ini dilakukan perancangan aplikasi visualisasi sebagai media pembelajaran yang meliputi layar dan output yang dihasilkan dan semua data serta informasi yang dibutuhkan.

#### 1.6.4 Metode Evaluasi

Pada metode ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat untuk menguji kelayakan pengguna aplikasi.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 (lima) bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

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

Menjelaskan tentang latar belakang masalah perkembangan teknologi saat ini khususnya dalam bidang bola voli, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini akan menjelaskan konsep dasar multimedia yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur multimedia dan langkah-langkah dalam mengembangkan aplikasi multimedia serta akan menjelaskan *software-software* yang digunakan.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum tentang “ teknik dasar dan strategi permainan bola voli ” Serta pada bab ini berisi tentang analisis sistem, dan merancang system.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan baik tentang rancangan system yang meliputi grafik, suara, dll, dijelaskan kesimpulan dari pembahasan akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut menjelaskan tentang tahap-tahap dalam menganalisi suatu sistem.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada serta saran- sarannya untuk pengembangan lebih lanjut.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

