

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan di dalam bidang teknologi informasi telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan. Pembaharuan dalam bidang pendidikan membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan baik formal maupun non-formal diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah tentang pemilihan metode mengajar yang tepat. Pemilihan metode yang tepat dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif tetapi yang terpenting adalah efektifitas metode tersebut pada suatu pelajaran.

Dalam pemilihan metode mengajar yang tepat teknologi saat ini merupakan suatu solusi utama dan multimedia pembelajaran dijadikan sebagai sebuah metode dalam penyampaian informasi secara efektif. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun. Salah satu penerapan multimedia dalam bidang pendidikan adalah video interkatif 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 dilapangan. Sebagai contoh adalah olahraga futsal yang sedang berkembang saat ini. Olahraga Futsal merupakan cabang olahraga dari sepakbola dimana teknik dan cara bermainnya hampir sama namun dalam peraturan futsal memiliki beberapa peraturan tersendiri. tidak semua orang yang bermain futsal memahami betul bagaimana peraturan dan teknik bermain futsal seperti teknik dasar yakni passing, dribling dan mengontrol bola yang benar dimana teknik ini adalah teknik dasar yang dibutuhkan dalam bermain futsal. sehingga dibutuhkan suatu media informasi tentang bagaimana belajar tentang teknik dasar dari bermain futsal yang dapat dijadikan sebagai suatu 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

Belajar merupakan aktifitas interaksi antara pengajar dan yang diajar, pengajar harus mampu memberikan metode belajar yang tepat dalam proses belajar, multimedia interaktif merupakan suatu metode pembelajaran yang tepat karena lebih efektif dan membantu dalam proses belajar. Berdasarkan latar

belakang masalah diatas maka disimpulkan bahwa *bagaimana membuat video interaktif pembelajaran teknik dasar Futsal* yang nantinya dapat dijadikan sebagai metode belajar bagi pemain, pelatih maupun masyarakat pada umumnya yang menggemari olahraga futsal.

1.3 Batasan Masalah

Multimedia yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas sedangkan pada olahraga futsal juga memiliki banyak sekali teknik dalam bermain futsal baik teknik individu maupun teknik secara tim, sehingga penulis membatasi berdasarkan rumusan masalah karena adanya keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan kemampuan penulis maka Untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu

1. Video Interaktif hanya terdiri dari video teknik dasar futsal, video teknik penjaga gawang futsal, video dril latihan futsal dan video peraturan dasar futsal.
2. Video yang dibuat merupakan real video (video nyata) yang direkam berdasarkan data yang telah terkumpul serta melalui proses editing dan animasi baik teks maupun gambar dalam membantu penjelasan tentang teknik yang dibuat
3. Penulis hanya memberikan informasi umum seputar futsal meliputi peraturan, drill latihan serta teknik dasar.

4. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video interaktif ini adalah Adobe Flash CS4, Adobe Premier CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe Soundboth CS4 dan Corel Draw X4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari oleh penulis selama mengikuti kuliah
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang multimedia khususnya pada pembuatan multimedia interaktif
3. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan tentang multimedia maupun olahraga futsal
4. Sebagai syarat kelulusan program strata I pada sekolah tinggi manajemen informatika dan computer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan gambaran dan wawasan tentang multimedia khususnya pembuatan video interaktif.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat Video Interaktif pembelajaran

3. Sebagai alat bantu media pembelajaran bagaimana melakukan teknik dasar futsal yang benar serta gambaran umum seputar olahraga futsal.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah pemain futsal dan pelatih futsal pada beberapa club futsal dan tempat pelatihan futsal dengan pengambilan sample secara acak.

1.6.2 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi langsung ke beberapa tempat pelatihan futsal dengan tujuan :

- Menggali informasi tentang tanggapan terhadap pembuatan video interaktif pembelajaran teknik dasar futsal sebagai bahan latihan atau pembelajaran.
- Mendapatkan informasi yang tepat tentang teknik dasar dalam latihan futsal sesuai pengalaman dari tiap subyek yang ditanyakan.

1.6.3 Pengumpulan data

➤ Metode wawancara (personal interview)

Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa subyek secara acak dengan pertanyaan tentang tanggapan pembuatan video interaktif teknik dasar futsal sebagai media pembelajaran dan pertanyaan seputar teknik dan peraturan dasar futsal.

➤ Metode Literature

Pengumpulan data dengan metode literatur akan dilakukan untuk mendukung hasil dari metode pengumpulan data wawancara dimana akan dicari referensi dari manfaat video interaktif pembelajaran teknik dasar olahraga futsal.

➤ Metode Kepustakaan

Pengumpulan data akan dilakukan juga dengan cara membaca dan mempelajari buku buku pustaka yang berkaitan dengan olahraga futsal, multimedia, animasi, video dan interaktif yang telah ada untuk dijadikan sebagai referensi ataupun bahan pembanding.

1.6.4 Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif, sehingga akan diketahui manfaat maupun kekurangan dari pembuatan video interaktif pembelajaran teknik teknik dasar futsal dan nantinya akan dijadikan sebagai bahan latihan. Dalam melakukakan analisa

peneliti juga menyeleksi beberapa video yang direkam dan nantinya akan dijadikan sebagai bahan dalam pembuatan video interaktif.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian multimedia, perkembangan multimedia sebagai media pembelajaran, unsur-unsur multimedia, sejarah animasi, pengertian animasi, pengertian interaktif, tahapan pembuatan video interaktif, dan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan aplikasi, pembuatan intro video, proses editing video, Penambahan animasi sebagai pendukung, pemberian backsound, rendering dan pembuatan interaktif. Serta implementasi hasil pembuatan video interaktif.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan yang lainya sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Daftar Pustaka

Lampiran



