

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Kegiatan olahraga mencakup berbagai macam cabang seperti atletik, permainan, olahraga air, dan olahraga beladiri.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang menarik, dan dewasa ini bola basket menjadi olahraga yang berkembang. Perkembangan olahraga bola basket dapat dilihat dari semakin banyaknya peminat olahraga bola basket. Tayangan televisi yang menyajikan permainan bola basket antara lain kompetisi NBA ke seluruh dunia telah mempengaruhi banyak orang yang meminatinya. Bola basket juga merupakan olahraga untuk semua orang, dapat dimainkan oleh pria maupun wanita.

Bola basket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh para masyarakat terutama oleh kalangan pelajar dan mahasiswa. Melalui kegiatan olahraga bola basket ini para remaja banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial. Permainan bola saat ini basket mengalami perkembangan yang pesat terbukti dengan munculnya klub-klub tangguh ditinjau dari atlet-atlet bola basket pelajar baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi dan kompetisi yang ditangani secara profesional yaitu kompetisi bola basket nasional

antar klub se Indonesia IBL (Indonesian basketball league). Berbagai kompetisi tersebut dengan sendirinya akan memunculkan bakat potensial di bidang bola basket.

Perkembangan multimedia sangatlah pesat pada masa sekarang, hal tersebut dapat menarik perhatian dan rasa keingintahuan seseorang. Dengan memanfaatkan hal tersebut dapat memenuhi kepentingan masing-masing dimana pemakai tidak hanya menyaksikan image diam tetapi juga dapat melihat animasi dari image tersebut, maka aplikasi multimedia diharapkan menjadi sebuah jawaban, karena informasi yang menarik akan mudah diingat dan mengena pada sasaran.

Aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia ini nantinya diharapkan dapat membantu para pemula yang ingin mempelajari teknik bermain bola basket tanpa perlu membayar pelatih atau juga dapat membantu peran pelatih dalam penyampaian teori tentang teknik bermain basket, sehingga pelatih tidak perlu banyak bicara untuk menyampaikan teknik bermain basket secara langsung, cukup memberikan aplikasi ini. Dalam permainan basket penguasaan teknik permainan sangat penting terutama dalam penguasaan teknik dasar permainan bola basket. Penguasaan teknik dasar yang baik harus benar-benar dikuasai oleh seorang pemain bola basket. Pencapaian prestasi tidak hanya ditentukan oleh kondisi fisik saja akan tetapi lebih ditentukan oleh kemampuan teknik bermain. Para pemain dapat mempelajari tekniknya dengan aplikasi ini, sehingga jika waktunya latihan para pemain sudah langsung paham tentang tekniknya, dan dapat mempraktekannya dengan lebih baik. Aplikasi ini juga bisa sebagai pendamping bagi para pemain dirumah ketika tidak sedang latihan.

Aplikasi ini di rancang sedemikian rupa sehingga user akan dapat dengan mudah memahaminya, yang nantinya sangat mendukung untuk prakteknya.

Guna mendukung Skripsi sebagai tujuan utama untuk memudahkan para pelatih basket agar dapat dengan mudah menyampaikan teori kepada para pemain basket dan sebagai media pendamping bagi para pemain basket, semua itu bertujuan agar kualitas teknik para pemain menjadi lebih baik. Maka judul Skripsi ini adalah **“Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Basket Berbasis Multimedia.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari apa yang diuraikan latar belakang masalah yang diatas maka timbul beberapa masalah yang akan dihadapi diantaranya :

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran untuk bola basket yang berbasis multimedia ini sehingga mudah dipahami oleh user.

## **1.3 Batasan Masalah**

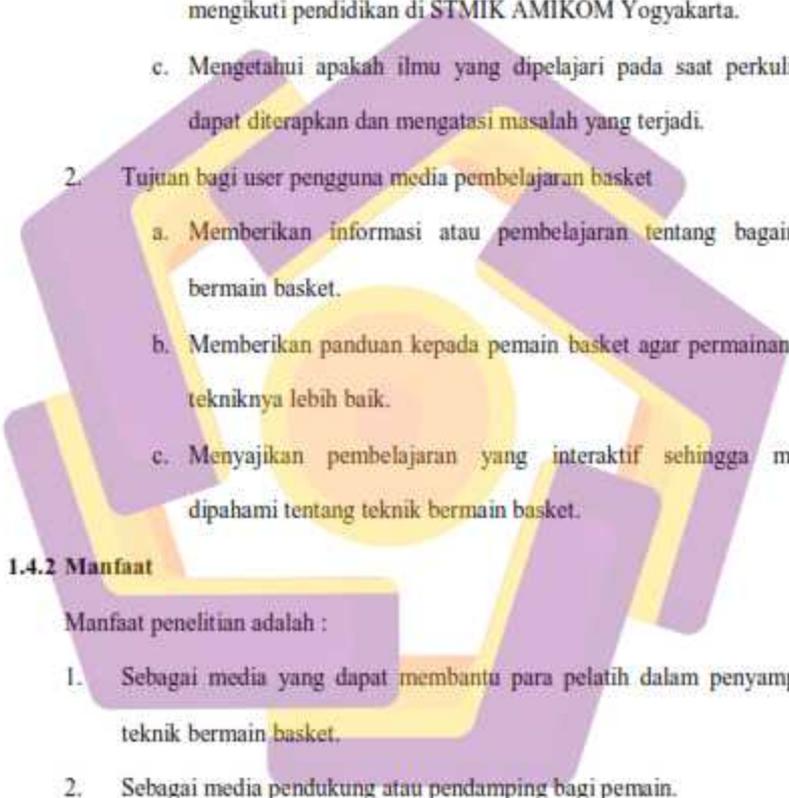
Mengingat cukup banyaknya materi olahraga basket yang akan dibahas maka penulis akan batasi sebatas teknik yang ada dalam olahraga basket tersebut yaitu : shooting, passing, dribbling. Sebagai software pendukung dalam perancangan media pembelajaran berbasis multimedia ini penulis menggunakan Macromedia Director, Adobe Fireworks, Adobe Audition, Adobe Premier.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Tujuan**

Adapun tujuan dari peneliti adalah :

1. Tujuan bagi mahasiswa

- 
- a. Sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - c. Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.
2. Tujuan bagi user pengguna media pembelajaran basket
    - a. Memberikan informasi atau pembelajaran tentang bagaimana bermain basket.
    - b. Memberikan panduan kepada pemain basket agar permainan atau tekniknya lebih baik.
    - c. Menyajikan pembelajaran yang interaktif sehingga mudah dipahami tentang teknik bermain basket.

#### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat penelitian adalah :

1. Sebagai media yang dapat membantu para pelatih dalam penyampaian teknik bermain basket.
2. Sebagai media pendukung atau pendamping bagi pemain.
3. Sebagai media pembelajaran bagi para pemula yang ingin mempelajari teknik bermain basket tanpa pelatih.

## 1.5 Metode Penelitian

Terciptanya suatu bahasan baru yang diharapkan dapat menarik minat dan perkembangan studi dalam mempelajari pembuatan media pembelajaran basket berbasis multimedia ini, sumber-sumber pelengkap untuk mendukung keakuratan informasi yang terkandung di dalamnya, data-datanya diambil dengan menggunakan beberapa metode Penelitian, sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Mengamati dan mengikuti perkembangan olahraga basket saat ini sebagai referensi dalam penyajian teknik-teknik bermain basket.

2. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi baik dari perpustakaan maupun web yang disesuaikan dengan obyek penelitian maupun dari buku yang mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara

Melakukan wawancara secara langsung kepada para pemain basket yang sudah profesional, sebagai referensi atau masukan terhadap penyajian teknik dalam olahraga basket.

Untuk menemukan masalah yang akan ditemui diadakan analisis terhadap faktor-faktor lingkungan yang mempengaruhi pembuatan media pembelajaran untuk olahraga bola basket, yaitu menggunakan analisis SWOT. Setelah melakukan

analisis, aplikasi dianggap layak untuk diproduksi, diuji, digunakan dan dipelihara. Aplikasi ini akan di desain menarik dan interactive.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penulisan ini dibagi menjadi beberapa bab atau sub pokok pembahasan permasalahan yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

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

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi.

## **LAMPIRAN**

Lampiran berisi tabel yang panjang, surat keterangan, instrumen penelitian, *listing program*, peraturan-peraturan dan sebagainya yang berfungsi melengkapi laporan penelitian.