

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini semakin pesat. Hal ini tentu saja turut membantu manusia dalam memasuki abad milenia dengan berbagai macam bidang teknologi. Perkembangan dunia komputer saat ini berkembang dengan pesat baik pada perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) komputer. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi.

Kemajuan teknologi pada abad 21 yang membawa perubahan besar pada dunia pendidikan, hal ini dapat dilihat dengan makin semaraknya sekolah maupun perguruan tinggi yang menggunakan sistem Electronic Learning (E-Learning) dalam proses pembelajarannya. Komputer, LCD, OHP, tape audio/video, TV interaktif, CD-ROM, Intranet, dan satelit adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan untuk bahan pengajaran yang bisa disampaikan secara *synchronously* (pada waktu yang sama) ataupun *asynchronously* (pada waktu yang berbeda). Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini dapat berupa teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video yang disebut dengan multimedia. Perkembangan dunia teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang belajar, cara memperoleh informasi, cara beradaptasi dengan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pengajar untuk

mengaplikasikan berbagai teknik pembelajaran. Demikian pula pelajar mempunyai peluang untuk menentukan materi pembelajaran dan menentukan teknik belajar yang sesuai dengan mereka, membentuk pengetahuan berdasarkan keperluan masing-masing serta mengalami suasana pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan.

Renang ternyata telah dikenal sejak zaman pra-sejarah. Dari gambar-gambar yang berasal dari zaman batu diketahui adanya gua-gua bagi para perenang di dekat Wadi Sora sebelah barat daya Mesir. Di Jepang, renang adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh para samurai. Sejarah mencatat, pertandingan renang pertama diselenggarakan oleh Kaisar Suigui pada 36 sebelum Masehi. Pertandingan renang yang memperebutkan gelar juara telah dimulai di Eropa sekitar tahun 1800 dan sebagian besar menggunakan gaya dada.

Seiring dengan perkembangan olah raga renang renang semakin populer. Penggemar renang semakin bertambah. Bahkan, seringkali anak-anak diajarkan renang pada usia sangat dini. Dalam dunia pendidikan renang sudah masuk dalam kurikulum mata pelajaran penjasokes untuk tingkat sekolah dasar. Disamping menggunakan metode pembelajaran praktek langsung pembelajaran renang untuk tingkat sekolah dasar masih menggunakan alat bantu berupa gambar atau buku dan dijelaskan secara lisan. Penyampaian materi pelajaran secara manual ini belum efektif dan kurang menarik minat belajar para siswa, akibatnya motivasi belajar yang dimunculkan sangat kecil. Namun kelemahan dalam penyampaian materi pelajaran ini dapat dibantu dan dilengkapi dengan berorientasi pada Aplikasi Multimedia Interaktif.

Memperhatikan beberapa hal tersebut di atas, penulis tertarik untuk menjadikan sebagai topik pembahasan dalam penyusunan skripsi dengan judul "PEMBELAJARAN GERAKAN RENANG UNTUK MATA PELAJARAN PENJASKES BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TINGKAT SD" yang dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah didapat rumusan masalah sebagai berikut: *"Bagaimanakah cara merancang dan membuat media Pembelajaran Gerakan renang untuk mata pelajaran penjaskes berbasis multimedia untuk tingkat SD".*

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan penelitian supaya tidak melebar. Berdasarkan asumsi tersebut, maka pembuat aplikasi membatasi permasalahan menjadi :

- a. Aplikasi ini berisi tentang gerakan dalam renang (gaya dada).
- b. Pembuatan aplikasi ini menggunakan software Adobe Photoshop, Macromedia Flash MX dan adobe Audition.
- c. Aplikasi multimedia yang akan disajikan dalam bentuk multimedia interaktif yang dikemas dalam sebuah media CD.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan membuat aplikasi Pembelajaran Gerakan Renang Untuk Mata Pelajaran Penjaskes Berbasis Multimedia Untuk Tingkat SD:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
- b. Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam kehidupan nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu.
- c. Bagi dunia pendidikan; sebagai variasi dalam proses belajar-mengajar
- d. Bagi siswa; bisa digunakan sebagai sarana belajar yang efektif dan efisien yang bisa memberikan informasi yang bermanfaat.
- e. Mempermudah orang yang baru belajar atau mendalami renang.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu :

- a. Metode Studi Literatur

Metode pengambilan data dengan memanfaatkan fasilitas Internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan olah raga renang.

b. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis dari buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi - informasi yang dibutuhkan untuk membuat animasi renang.

c. Penyusunan Laporan dan Kesimpulan

Merupakan tahapan terakhir adalah pembuatan laporan sesuai dengan software yang dibuat dan bahan apa saja yang ada sehingga dapat diambil suatu kesimpulan yang mewakili seluruh isi laporan dan software.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi disusun secara sistematika dalam lima bab, masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini meliputi latar belakang masalah yang diteliti, batasan masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Dasar teori berisi tentang konsep dasar multimedia, pengertian multimedia, konsep dasar animasi, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pembahasan analisis sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengimplementasikan rancangan yang dibuat, pengujian terhadap rancangan, dan menjelaskan cara pemakaiannya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini, penyusun akan memberikan kesimpulan dari skripsi ini yang mungkin bermanfaat bagi pihak lain serta saran-saran untuk pengembangan.

