

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi semakin membantu manusia untuk mencapai hasil maksimal dalam segala bidang. Salah satunya adalah peranan media komputer dengan berbagai software aplikasinya untuk meningkatkan penyampaian suatu informasi. Informasi adalah suatu sumber daya yang dibutuhkan dalam mengelola bisnis. Hampir semua pekerjaan dapat dibantu dengan teknologi yang diciptakan oleh manusia, sehingga manusia dapat mempunyai daya guna dan tepat guna yang mampu mendorong kemajuan suatu bidang atau usaha.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, dan animasi menjadi suatu bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan tetapi juga menarik dan dapat dinikmati oleh penggunanya. Pemanfaatannya jelas tidak hanya terbatas pada bidang periklanan, bidang pariwisata, bidang pertelevisian, dan broadcasting, dimana multimedia dalam bidang-bidang tersebut mempunyai andil yang sangat besar bahkan sekarang pemanfaatannya sudah hampir disemua bidang.

Salah satunya adalah bidang pendidikan. Penyampaian informasi pelajaran sekolah yang menarik akan membuat siswa lebih tertarik untuk berinteraksi dan belajar. Selain itu, media pembelajaran interaktif bermanfaat juga bagi lembaga

pendidikan yaitu sekolah. Diharapkan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran dan dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa dibandingkan dengan penyampaian secara manual oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut yang menarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga Untuk Tingkat Sekolah Menengah Pertama Berbasis Multimedia”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana membuat media pembelajaran olahraga dengan pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran bagi para siswa Sekolah Menengah Pertama.

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Berdasarkan kurikulum yang ada tentang mata pelajaran olahraga untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama, maka batasan masalah yang diambil sebagai berikut :

- Kelas VII : Bola Voli, Bola Basket, Lompat Tinggi Gaya Gunting, Renang Gaya Dada.

- Kelas VIII : Bola Voli, Bola Basket, Senam Dasar, Renang Gaya Punggung.
- Kelas IX : Lempar Lembing, Lempar Cakram, Senam Ketangkasan, Renang Gaya Kupu-kupu.

Untuk membuat media tersebut digunakan beberapa perangkat lunak (software) pendukung, yaitu:

1. Macromedia Flash Profesional 8
2. Adobe Photoshop 7.0
3. Adobe Audition 2.0

Hasil dari pembuatan aplikasi tersebut akan disimpan dalam suatu media penyimpanan yaitu berupa CD (*Compact Disk*) atau DVD (*Digital Versatile Disk*) aplikasi multimedia.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta jurusan Sistem Informasi.

##### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

- a. Mempraktekkan secara langsung di lapangan teori-teori yang diperoleh dikampus.
- b. Sebagai persiapan mental terjun di dunia kerja.
- c. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan teknologi informasi di bidang multimedia.
- d. Memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan tentang pelajaran kesehatan jasmani (olahraga).
- e. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk CD/DVD interaktif.
- f. Memberikan kemudahan para siswa Sekolah Menengah Pertama dalam belajar tentang olahraga menggunakan CD/DVD interaktif.
- g. Sebagai alternatif baru dalam penyampaian informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan alternatif yang lebih dulu dikenal oleh masyarakat.
- h. Untuk memperkenalkan lebih detail tentang apa itu media pembelajaran interaktif dan bagaimana penerapannya.
- i. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran olahraga.

### 1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah yang akan digunakan penulis, yaitu:

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah subjek yang diteliti, yaitu buku bacaan yang menjadi pembahasan dalam membuat aplikasi Multimedia Player.

#### 2. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian penulis lakukan dengan mencari format file yang mendukung dalam aplikasi multimedia player.

#### 3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan *user interface* aplikasi.

#### 4. Pengujian Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

#### 5. Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang setelah melalui tahap pengujian dan telah Universitas Sumatera Utara berjalan dengan baik.

#### 6. Penyusunan dan pengadaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan, yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan skripsi lebih mudah dimengerti dan tersusun dengan baik, maka akan disajikan dalam lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan secara garis besar sebagai berikut :

### **Bab I   Pendahuluan**

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yg dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yg dibahas yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **Bab II   Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian animasi, sejarah animasi, macam-macam animasi, perkembangan animasi, dan perangkat lunak yg digunakan.

### **Bab III   Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini berisi tentang analisis dan pra produksi, analisa kebutuhan sistem, analisa biaya manfaat, perhitungan analisis biaya manfaat, dan analisis perancangan.

### **Bab IV   Implementasi dan Pembahasan**

Menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia sebagai tindak lanjut dari pengumpulan data-data yang bersangkutan.

### **Bab V   Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.