

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kehidupan manusia pada era globalisasi sekarang ini tidak luput dari perkembangan teknologi informasi yang berkembang dengan cepat. Cara penyampaian informasi juga sudah moderen dan tidak manual lagi. Dalam bidang pendidikan yang menjuru ke olahraga, teknologi informasi bisa digunakan untuk pembelajaran yang menarik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran.

Karena keterbatasan sarana dan prasarana disekolah yang menjadikan proses penyampaian informasi tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran badminton ini dikembangkan untuk mempermudah dalam pembelajaran, agar siswa siswi lebih mengerti cara dasar olahraga badminton dengan benar dan tahap-tahapan olahraga badminton ini.

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan agar para siswa siswi SD N 08 Lahat dapat menyimak atau memahami lebih dalam teknik badminton seperti cara memegang raket yang benar, melakukan pukulan backhand, smash, drop shot, dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bertujuan dan bermaksud mengimplementasikan metode video pembelajaran dengan penggabungan animasi, suara, gambar pada pembuatan video pembelajaran badminton untuk SD N 08 Lahat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka pokok permasalahan yang akan di jawab dalam penelitian ini di rumuskan dengan sebuah rumusan masalah adalah “bagaimana membuat video pembelajaran badminton menggunakan multicam untuk SD N 08 Lahat berbasis dekstop”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah, maka penulis akan memberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga hal ini tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Hanya membahas tentang video pembelajaran badminton secara umum dan menggunakan teknik multicam.
2. Video pembelajaran ini di tunjukan untuk siswa siswi SD N 08 Lahat.
3. Video pembelajaran ini berbasis desktop.
4. Pembelajaran Badminton yang akan di modelkan.
 - a. Memegang raket
 - b. Melakukan back hand
 - c. Melakukan drop shot
 - d. Melakukan smash
5. Tidak membahas *Software* lain meskipun penulis pada kenyataanya menggunakan *software* lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan strata 1 (S1) pada STMIK Amikom Yogyakarta
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh penulis pada saat perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Untuk Menghasilkan video pembelajaran badminton dalam format Multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis :
Sebagai bentuk pengembangan dari materi yang didapatkan di perkuliahan.
2. Bagi Guru :
Dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada siswa siswi SD N 08 Lahat tentang pengenalan atau cara bermain badminton di video pembelajaran '*Badminton*'.
3. Bagi Praktisi Multimedia :
Sebagai sarana pembelajaran bersama tentang cara pengambilan video menggunakan multicam dan bisa menjadi tolak ukur kemampuan antar para praktisi multimedia.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam Pembuatan Skripsi ini, metodologi pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Metode Observasi

Penulis menggunakan metode observasi ini untuk mengamati langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis untuk menulis penelitian ini.

2. Metode Wawancara

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak SD N 08 Lahat.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan maupun di internet yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini

1.7 Sistematik Penelitian

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematik Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang mendukung tentang judul penelitian dan perangkat lunak yang akan di gunakan dalam membangun video pembelajaran.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan diuraikan tentang teknik analisis dan perancangan desain yang digunakan dalam membangun sistem.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V. PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan tugas akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.

