

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dan berkembang dengan sangat pesat dari tahun ketahun terutama dalam bidang komputer. Perkembangan teknologi komputer ini membawa dampak yang sangat positif bagi seluruh masyarakat dimana teknologi dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam pengolahan data, informasi, tak terkecuali multimedia khususnya dalam dunia animasi. Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (*Information and Communication Teknologi/ICT*) telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan. Terutama perkembangan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer. Sebagai contoh, banyak aplikasi-aplikasi tentang pengajaran yang dikembangkan mengacu pada teknologi berbasis multimedia dan berbasis *web (internet)*.

Multimedia adalah menggunakan komputer untuk menyajikan dan menggunakan teks, suara, gambar, animasi, dengan alat bantu (*tools*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga diadopsi dalam dunia *game*. Multimedia juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Didunia pendidikan multimedia sering digunakan sebagai media pembelajaran, baik di kelas maupun secara sendiri. Media pembelajaran yang dirancang bukan untuk menggantikan fungsi

seseorang pengajar, melainkan untuk membantu proses belajar mengajar yang mudah dimengerti. Visual dan animatif ditambah dengan daya tarik tersendiri dan berfungsi sebagai media pembelajaran dan hiburan.

SMP Pertiwi 1 kota Jambi adalah salah satu Yayasan pendidikan di kota Jambi. Banyak kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan yang dilakukan oleh SMP Pertiwi 1 kota Jambi baik kegiatan belajar mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Yang mana media penyampaian materi pelajaran masih dilakukan secara konvensional dan belum menerapkan sistem penyampaian materi pelajaran yang memanfaatkan teknologi *multimedia*. Biasanya, sistem penyampaian secara konvensional lebih bersifat satu arah sehingga terasa membosankan bagi para siswa. Selain itu, sistem penyampaian secara konvensional membuat guru sulit menjelaskan materi PENJASKES karena kurangnya alat peraga yang dapat membantu dalam mensimulasikan materi pelajaran yang hanya terbatas pada suatu buku dan materi yang didapatkan dipapan tulis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran PENJASKES yang bersifat *user friendly* agar mampu memberikan kemudahan dan membangkitkan minat siswa dan siswi untuk mempelajari PENJASKES. Media Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan diatas.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengangkat topik tersebut menjadi skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENJASKES KELAS VII SEMESTER 1 BERBASIS MULTIMEDIA”, (STUDY KASUS: SMP PERTIWI 1 KOTA JAMBI).**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana perancangan media pembelajaran PENJASKES yang interaktif agar mudah digunakan serta tidak membuat siswa dan siswi merasa bosan dalam mempelajari PENJASKES ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dirancang merupakan media pembelajaran PENJASKES berbasis multimedia yang membahas tentang materi Sepak bola, Bola voli, Bola basket, Kasti, Bulu tangkis, Tenis meja.
2. Aplikasi ini dikhususkan bagi siswa dan siswi SMP Pertiwi 1 kota Jambi kelas VII Semester 1.
3. Aplikasi ini disajikan dengan *interface* yang menarik dengan beberapa teks, gambar, suara, animasi, dan didukung dengan audio yang dapat mentimulasi pengguna dalam menyerap informasi.
4. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulisan memanfaatkan teknologi Adobe Flash CS6 dan photoshop CS6.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa dan mempelajari masalah-masalah pada media pembelajaran yang sedang berjalan saat ini khususnya sistem pembelajaran PENJASKES pada SMP Pertiwi 1 Kota Jambi.
2. Merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran yang berbasis multimedia yang memberikan pengetahuan dan informasi tentang pembelajaran PENJASKES pada siswa dan siswi khususnya pada SMP Pertiwi 1 Kota Jambi.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat memberikan solusi pada media pembelajaran yang sedang berjalan khususnya sistem pembelajaran PENJASKES, di SMP Pertiwi 1 Kota Jambi
2. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran PENJASKES yang digunakan oleh guru karena aplikasi yang digunakan lebih praktis dan *user friendly*, serta proses pembelajaran PENJASKES terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan siswi.
3. Tercapainya tujuan pembelajaran yang baik agar siswa dan siswi dapat memahami pembelajaran PENJASKES yang diberikan oleh guru.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini menggambarkan secara umum tentang pembahasan yang Penulis buat pada skripsi ini. Disini ada 6 (enam) bab. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti membahas tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan berdasarkan sumber yang memuat keseluruhan aspek teoritis, untuk merealisasikan konsep dan ide dari multimedia yang dibuat, antara lain : teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, media pembelajaran, konsep materi pembelajaran penjaskes kelas VII semester 1, *use case diagram*, *Activity diagram*, *Class diagram*, *interface*, *flowchart*, dan multimedia.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan, metode yang diambil serta *tools* yang digunakan selama mengerjakan penelitian pada SMP Pertiwi 1 Kota Jambi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis akan memuat mengenai analisis sistem yang telah ada dan analisis terhadap sistem yang baru yang didapat dari penelitian. Selain itu dalam bab ini juga menjelaskan analisis, *use case diagram*, *flowchart*, dan perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan uji coba terhadap program yang dilakukan, kelebihan dan kekurangan dari program, cara menjalankan program, analisa hasil yang dicapai oleh program.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah yang berisi kesimpulan dan pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.