

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu Pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari perkembangan kebutuhan manusia. Berbagai kebutuhan mendorong daya pikir manusia untuk mengembangkan teknologi sehingga dapat memberi kemudahan – kemudahan dalam setiap bidang kehidupan, salah satu bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang dengan pesat. Di zaman modern saat ini, kebutuhan teknologi semakin penting sejalan dengan arus globalisasi yang terjadi di seluruh dunia, seperti halnya *animasi* yang semakin tahun semakin berkembang.

Fungsi *animasi* banyak digunakan sebagai alat untuk memvisualisasikan gambar yang bergerak. Animasi banyak digunakan dalam bidang entertainment, yaitu untuk advertising, film, game, infografis dan lainnya. Hal ini dikarenakan animasi dapat lebih menarik dibandingkan dengan gambar yang statis, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga banyak yang di ubah ke dalam bentuk animasi. Manfaat dari penggunaan animasi dalam pembelajaran diantaranya dapat mensimulasikan materi-materi yang membutuhkan proses gerak menjadi lebih nyata. Dengan metode pembelajaran animasi, dapat lebih menarik perhatian siswa.

Salah satu dari mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah pelajaran olahraga. Dari mata pelajaran olahraga tersebut ada materi khususnya tentang pembelajaran berenang. Metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran memiliki peranan yang penting karena setiap metode yang diterapkan dapat mempengaruhi minat belajar pada murid. Salah satu metode yang mulai digunakan pada saat ini yaitu metode pembelajaran berbasis multimedia yang biasanya berupa animasi pembelajar interaktif menggunakan flash. Menurut guru di sekolah SMP IT Bani Yasin yaitu Kusyana S.Pd menuturkan minat terhadap pembelajaran renang belum maksimal dikarenakan banyak murid yang hanya ingin praktik karena bagi murid lebih menarik sedangkan di kurikulum tidak hanya praktik tapi juga ada dasar pengetahuan tentang berenang hampir 50% murid di sekolah kurang memahami gaya berenang dan takut masuk ke kolam.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bani Yasin merupakan sekolah yang sedang berkembang dalam metode pembelajaran yang disampaikan kepada siswa-siswinya. Dalam kurikulum 2013 yang digunakan SMP Bany Yasin ada model pembelajaran yang bernama model *Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri sebagai model pembelajaran. *Discovery Learning* mempunyai sifat sama dengan inkuri (*inquiry*) dan *problem solving*.

Bedasarkan observasi yang dilakukan di SMP IT Bani Yasin, siswa kurang baik dalam menangkap materi renang yang disampaikan terpaku pada buku teks bacaan, siswa-siswi tidak mengetahui gambaran secara detail isi materi yang disampaikan terutama pada materi yang bersifat teori renang.

Faktor yang mendasari penyebab permasalahan dalam pemahaman teori materi renang adalah proses pembelajaran renang langsung dilakukan dengan metode pembelajaran praktik dan hanya sedikit diberi pemahaman dalam teori, sehingga menyebabkan siswa hanya sedikit memhami materi dasar dalam renang.

Salah satu alternatif agar pemahaman pada materi renang bersifat teori dapat meningkat, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan. Dengan alasan tersebut maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“ANIMASI PEMBELAJARAN RENANG BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS DI SMP IT BANI YASI KABUPATEN SUKABUMI)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut :

1. Ketakutan siswa terhadap praktik berenang dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap materi yang bersifat teori. Dikarenakan siswa berpikir bosan ketika mendapatkan pembelajaran berbentuk teori.
2. Proses pemahaman teori renang dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan banyak mengandalkan praktik menyebabkan siswa kurang bias memahami teori pembelajaran saat tidak melakukan praktik.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, maka tujuan penelitian yang muncul sebagai berikut :

1. Membuat animasi pembelajaran interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami serta siswa akan lebih tertarik terhadap materi pembelajaran renang.
2. Meningkatkan daya Tarik siswa terhadap renang melalui pembelajaran yang interaktif pada siswa kelas 7 SMP IT Bani Yasin.

1.4 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini dengan beberapa hal sebagai berikut :

1. Animasi yang akan dibuat berisikan tentang pembelajaran teknik dasar berenang yaitu gaya berenang seperti gaya punggung, gaya dada, gaya kupu-kupu dan gaya bebas, teknik pernafasan di air dan juga pertolongan pertama di air serta pengetahuan umum berenang.
2. Materi yang akan dibuat disesuaikan dengan buku dan juga kurikulum yang ada di sekolah tersebut
3. Animasi yang akan dibuat memaparkan pengetahuan dasar berenang berisikan tentang macam-macam gaya berenang.
4. Animasi ini dibuat untuk siswa smp kelas 7

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara umum hasil penelitian diharapkan dapat memberikan solisi pada pembelajaran tersebut, umumnya pada upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep materi melalui pembelajaran interaktif..
 - b. Materi pembelajaran renang semakin mudah dengan adanya animasi pembelajaran ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa dan Siswi
 - 1) Menambah kemampuan dalam pemahaman materi renang.
 - 2) Menambah ketertarikan mengikuti pembelajaran renang dengan menggunakan pembelajaran interaktif.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Mendapat pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran
 - 2) Menambah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Membuat perbaikan serta menambah keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah yang terkait dengan pemahaman konsep materi pembelajaran interaktif.
 - 2) Penelitian ini dapat dijadikan upaya pengadaan inovasi media pembelajaran di sekolah
 - 3) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

1. BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada pendahuluan diberikan gambaran umum tentang laporan yang berisikan :

1.1 Latar Belakang Permasalahan

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Manfaat Penelitian

1.5 Batasan Masalah

1.6 Sistematika Penulisan

2. BAB II : STUDI PUSTAKA

Pada bab ini memuat studi pustaka yang mnguraikan tentang kajian keislaman, konsep dan teori informatika yang berkaitan dengan penelitian dan jurnal yang berkaitan dengan animasi pembelajaran interaktif ini.

3. BABI III : METODOLOGI PENELTIAN

Pada bab ini memuat uraian tentang metode keilmuan yang digunakan, lokasi dan obejek penelitian, teknik pengumpulan data,perangkat penelitian serta waktu dan rencana kegiatan penelitian skripsi.

4. BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini memuat analisis sistem yang sedang berjalan, kebutuhan, dan perancangan animasi yang akan diteliti.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini memaparkan tentang implementasi rancangan berbentuk tampilan *interface* animasi, spesifikasi *hardware* dan *software* dalam pembangunan animasi pembelajaran *interaktif*, dan pengujian terhadap aplikasi animasi tersebut.

6. BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang diuraikan pada bagian sebelumnya serta memberikan saran untuk pengembangan penelitian yang bertujuan menjadi lebih baik.