

APLIKASI PEMBELAJARAN MAHIR BERMAIN BULU TANGKIS BERBASIS MULTIMEDIA

**IRMAN SYAH
05018036**

ABSTRAK

Olahraga bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang sudah dikenal oleh masyarakat luas dan sangat digemari oleh semua kalangan. Kurangnya kemampuan para atlet dalam bermain bulu tangkis. merupakan salah satu masalah yang ada. Tujuan penelitian ini adalah agar calon atlet bulu tangkis dan masyarakat belajar dan mempraktekkan teknik dasar dan teknik lanjut. Dengan kemajuan teknologi dan multimedia banyak hal yang bisa dimanfaatkan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia yang berisi tentang dasar – dasar dan teknik lanjut dalam bermain bulu tangkis. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, metode *wawancara* dan metode kepustakaan. Aplikasi disusun dengan prosedur yang mencakup analisis sistem, perancangan sistem, implementasi rancangan sistem menggunakan Macromedia Flash 8 dan Poser 7. Tahap akhir adalah pengujian sistem dengan *black box* dan *alpha test*.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran mahir bermain bulu tangkis dengan demo menggunakan animasi 3 dimensi. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran mahir bermain bulu tangkis dengan demo menggunakan animasi 3 dimensi dapat membantu proses pembelajaran secara mandiri bagi calon atlet bulu tangkis dan masyarakat umum dan dapat digunakan sebagai alat bantu pelatih dalam pembelajaran bermain bulu tangkis untuk memperjelas keterangan, memberikan penekanan, memberikan variasi dan menyampaikan informasi dengan cara lebih baik.

Kata Kunci : Bulu tangkis, Animasi 3 dimensi, Multimedia