

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan olahraga di Indonesia Menurut Sugito dan Allsabab (2018), perkembangan olahraga di Indonesia menunjukkan tren yang semakin positif. Olahraga bukan hanya aktivitas fisik semata, tetapi juga sarana untuk mengembangkan potensi baik secara jasmani maupun rohani. Selain itu, olahraga memiliki nilai strategis karena dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti rekreasi, pendidikan, kesehatan, serta menjadi wadah untuk meraih prestasi.

Bola tangan merupakan permainan menarik yang membutuhkan keterampilan fisik yang baik gerakan bola tangan menuntut pemainnya mempunyai kemampuan fisik yang prima menunjang gerakan dalam permainan bola tangan yaitu lari, lompat, lempar, tangkap, blokir, dan dorong antar pemain. Selain keterampilan teknis dan taktis, kemampuan melempar merupakan salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan untuk suksesnya tim bola tangan. Keterampilan pitching seorang pemain mempunyai pengaruh yang besar terhadap kemenangan tim, Kemampuan melempar seorang pemain sangatlah penting, tidak hanya kekuatan dan kecepatan lemparannya, tetapi juga keakuratan lemparannya saat mencetak gol (*Program et al., 2015*). Dalam bola tangan, semua pemain harus memiliki kemampuan mencetak/melempar di atas rata-rata, hal ini dikarenakan dalam pertandingan bola tangan, semua pemain mempunyai peluang yang sama untuk mencetak gol atau melakukan

tembakan. Menurut *Gorostiaga et al., (2006)*, selain keterampilan teknis dan taktis, melempar juga merupakan keterampilan yang diperlukan untuk keberhasilan pengoperasian dalam tim bola tangan. Untuk dapat mencapai tujuan handball dengan mampu mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dan berusaha menjaga gawang agar bola tidak mudah jatuh, diperlukan kemampuan fisik, teknik, dan taktis yang baik untuk dapat mengaturnya dan menyelenggarakan pelatihan dengan baik.

SMA Negeri 3 Singaraja merupakan salah satu sekolah menengah atas unggulan di Kabupaten Buleleng, Bali. Sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi muda berkualitas, SMA Negeri 3 Singaraja tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga mendorong pengembangan minat dan bakat siswa di berbagai bidang, termasuk olahraga. Sekolah ini dikenal dengan lingkungan belajar yang kondusif, fasilitas pendukung yang memadai, serta berbagai program ekstrakurikuler yang mampu menyeimbangkan aspek akademik dan non-akademik siswa.

Salah satu program ekstrakurikuler yang menjadi unggulan di SMA Negeri 3 Singaraja adalah *handball*. Ekstrakurikuler ini mulai diperkenalkan pada tahun 2017 sebagai upaya sekolah untuk menambah keragaman cabang olahraga yang dapat diikuti oleh siswa. Sebagai olahraga yang menuntut kerjasama tim, strategi, dan keterampilan fisik, *handball* menjadi pilihan menarik bagi siswa yang ingin mengembangkan potensi mereka di bidang olahraga. Dari hasil wawancara saya bersama Bapak Hendri selaku Pembina Ekstrakurikuler *handball* di SMA Negeri 3 Singaraja menyatakan bahwa adanya perkembangan yang baik dan signifikan terhadap ekstrakurikuler *handball* yang diperkenalkan

dari tahun 2017. Minat siswa terhadap olahraga ini terus meningkat, dengan jumlah peserta ekstrakurikuler yang kini mencapai 110-150 siswa dari kelas X hingga XII di Tahun 2024. Namun, lonjakan jumlah peserta ini tidak sebanding dengan ketersediaan pelatih yang ada, sehingga menimbulkan permasalahan dalam proses pembinaan. Keterbatasan jumlah pelatih membuat pelatihan menjadi kurang optimal, terutama dalam memberikan perhatian secara merata kepada seluruh peserta. Pelatih sering kali kesulitan membagi waktu untuk menjelaskan teknik dasar, strategi permainan, hingga evaluasi kinerja masing-masing siswa. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami keterbatasan pemahaman, terutama mereka yang baru bergabung dan membutuhkan penguasaan teknik dasar sebelum dapat terlibat secara aktif dalam permainan. Selain itu, beban pelatih yang terlalu besar juga mengurangi efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam menghadapi siswa dengan tingkat keterampilan yang beragam. Hal ini menghambat perkembangan keterampilan individu dan tim secara keseluruhan, serta berisiko menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini, diusulkan pengembangan *Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball*. Video edukasi ini bertujuan untuk mendukung pelatih dalam memberikan materi pelatihan kepada siswa secara lebih efektif. Dengan pendekatan visual yang interaktif, video ini dapat membantu siswa memahami teknik dasar *handball*, seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, *catching*, dan *blocking*, dengan penjelasan visual yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa memiliki pemahaman yang baik tentang teknik – teknik dasar permainan olahraga handball.

Video edukasi ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri di luar jam pelatihan. Dengan begitu, siswa dapat lebih siap saat mengikuti sesi latihan langsung bersama pelatih, sehingga waktu pelatihan di lapangan dapat difokuskan pada pengembangan keterampilan praktis dan strategi permainan. Selain itu, video ini juga memudahkan pelatih dalam menjelaskan materi yang bersifat teoritis atau membutuhkan pengulangan, sehingga beban kerja pelatih menjadi lebih ringan dan efisien.

Dengan menggunakan *video edukasi animasi 3D livenesshoot* ini, pelatih tidak hanya terbantu dalam menyampaikan materi pelatihan kepada jumlah siswa yang besar, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Solusi ini diharapkan dapat menciptakan proses pelatihan yang lebih efektif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, sehingga prestasi ekstrakurikuler *handball* di SMA Negeri 3 Singaraja dapat terus meningkat.

Dari hasil observasi diatas saya menawarkan adanya pengembangan media livenesshoot berbasis 3D untuk membantu pembina dalam mengajari ekstrakurikuler *handball*. Didukung dalam penelitian yang dilakukan oleh *Suadnyana et al. (2020)* tentang “Pengembangan Media Video Pembelajaran 3D Life Shoot Mengenal Tri Rna”, penelitian ini memiliki tujuan mengimplementasikan media video pembelajaran pada materi Tri Rna dalam mata pelajaran Agama Hindu serta mengetahui respon siswa terhadap media video pembelajaran dengan studi kasus di Sekolah Dasar Negeri 3 Sambangan kelas enam. Pemanfaatan media video pembelajaran berupa 3D Live Shoot yang menarik karena 3D Live Shoot merupakan kombinasi antara video real dengan 3D. Disisi lain dikarenakan perkembangan zaman yang

semakin pesat liveshoot berbasis 3D ini salah satu cara yang sangat baik untuk menyampaikan informasi dan memperkenalkan sesuatu yang baru di era digital ini. Mengembangkan proyek berbasis liveshoot 3D ini memiliki beberapa kelebihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna. Hadirnya teknologi 3D memungkinkan penyajian informasi lebih interaktif serta terkesan realistis, sehingga para penonton atau pengguna dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dilihat dari konteks olahraga seperti permainan handball ini, penerapan liveshoot berbasis 3D ini memungkinkan para pengguna atau penonton untuk lebih memahami gerak, teknik, dan aturan permainan dengan lebih jelas serta visualisasi yang detail. Selain itu, kelebihan yang ada jika dikembangkannya live shoot ini animasi 3D memungkinkan visualisasi yang lebih jelas dan terstruktur. Gerakan teknik dasar seperti *passing*, *shooting*, dan *dribbling* dapat dibuat lebih presisi dan bebas dari kesalahan gerakan yang mungkin terjadi jika menggunakan model manusia. Selain itu, animasi 3D dapat menyertakan fitur seperti *slow-motion* dan *highlight* untuk menjelaskan teknik-teknik tertentu dengan lebih detail, sehingga siswa dapat memahami dengan lebih baik. Animasi 3D lebih efisien dari segi waktu dan sumber daya. Setelah dibuat, video animasi dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama tanpa perlu perekaman ulang. Sebaliknya, jika menggunakan video langsung, perekaman ulang harus dilakukan setiap kali ada perubahan teknik atau materi, yang memakan waktu dan biaya lebih banyak. Video animasi ini juga bisa diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas pembelajaran yang lebih baik, terutama bagi siswa yang ingin belajar di luar jam latihan. Serta, animasi 3D live shoot mempermudah

pembaruan materi jika diperlukan. Setiap perubahan atau penyesuaian teknik dapat dilakukan langsung dalam proses animasi tanpa memerlukan pengambilan gambar ulang. Dengan berbagai keunggulan ini, *Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot* menjadi media pembelajaran yang logis untuk diterapkan sebagai solusi atas tantangan dalam pembinaan *handball* di SMA Negeri 3 Singaraja.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dengan adanya pengembangan *Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot*, diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan keterbatasan pelatih dalam memberikan edukasi kepada siswa yang jumlahnya mencapai 110-150 orang dari kelas X hingga XII. Video ini menjadi solusi praktis dalam menyampaikan materi teknik dasar, strategi, dan aturan permainan *handball* secara visual dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Dengan video ini, pelatih dapat lebih fokus pada pelatihan praktis di lapangan tanpa perlu mengulang-ulang penjelasan teori dasar. Video ini juga dirancang dengan animasi interaktif yang menampilkan karakter utama sebagai *guide* yang menjelaskan secara rinci teknik bermain *handball*, mulai dari passing, dribbling, hingga shooting. Pendekatan ini membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dengan berbagai tingkat pemahaman untuk mengikuti pelatihan. Maka dari hasil permasalahan yang didapat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot Permainan Olahraga Handball”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengenalan olahraga *handball* di SMA Negeri 3 Singaraja.
2. Jumlah pelatih yang terbatas untuk menangani jumlah peserta ekstrakurikuler *handball* yang banyak di SMA Negeri 3 Singaraja.
3. Kesulitan siswa dalam memahami dan menguasai teknik dasar permainan *handball* karena kurangnya metode pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan dikembangkannya animasi 3D Liveshoot Olahraga Handball di Kabupaten Buleleng adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan *Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot* sebagai media pembelajaran olahraga *handball* untuk mendukung pembinaan ekstrakurikuler di SMA Negeri 3 Singaraja.
2. Menguji efektivitas *Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot* dalam membantu pelatih memberikan pelatihan kepada siswa secara lebih efisien dan interaktif.

3. Menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan *Video Edukasi Animasi 3D Liveshoot* dalam pembelajaran teknik dan strategi permainan *handball*.

1.4. BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam pengembangan video animasi 3D Liveshoot Olahraga Handball di Kabupaten Buleleng dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Video Edukasi Animasi *3D Liveshoot* difokuskan untuk mendukung pembinaan olahraga *handball* di SMA Negeri 3 Singaraja, khususnya bagi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *handball* dari kelas X hingga XII.
2. Video ini dirancang untuk menjelaskan teknik dasar permainan *handball*, seperti passing, dribbling, shooting, catching, dan blocking, serta strategi permainan dan simulasi aturan pertandingan yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dari pembuatan video 3D Liveshoot adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan video 3D Liveshoot menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari pengembangan ini berupa video animasi 3D Liveshoot yang menampilkan secara visual dan audio. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan

dan pengetahuan mengenai animasi 3D Liveshoot terutama untuk pengetahuan Olahraga Handball.

2. Bagi Mahasiswa melatih dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh pada saat mengikuti perkuliahan, meningkatkan pemahaman tentang membuat vidio dan membuat karakter 3D liveshoot.
3. Universitas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumbangan ilmu pengetahuan.
4. Masyarakat umum, penelitian ini dapat digunakan sebagai pengenalan atau pengetahuan tentang olahraga Handball yang dimana di Kabupaten Buleleng termasuk jenis Olahraga terbaru dan belum banyak masyarakat yang tahu tentang olahraga Handball tersebut

