

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengenalan Pembelajaran Teknik Bola Basket

Bola basket dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang pastor. Pada tahun 1891, Dr. James Naismith, seorang pastor asal Kanada yang mengajar di sebuah fakultas untuk para mahasiswa profesional di YMCA (Young Man Christian Association) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bolabasket pada 15 Desember 1891 (Sodikin Candra, 2010: 23)

Bola basket adalah salah satu bentuk olahraga yang termasuk dalam cabang permainan. Bolabasket ini sangat digemari masyarakat sekolah maupun masyarakat lainnya. Bolabasket adalah olahraga dimana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain mencoba mencetak angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang. Bola basket sangat cocok dilihat karena dimainkan di ruang tertutup dan memerlukan lapangan relatif kecil dengan hanya sepuluh orang menggunakan bola besar yang mudah dipelajari. Menurut John Oliver (2007: 10-11) permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam

memainkan bola pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan. Sependapat dengan diatas, menurut Hal Wissel (2000: 20), bahwa teknik dasar bola basket yaitu : Bola dapat diberikan hanya dengan passing (operan) dengan tangan atau dengan mendribbel (batting, pushing, atau tapping) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup footwork (gerak kaki), shooting (menembak), passing (operan), dan menangkap, dribbel, rebound, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola.

Gerakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah gerakan yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bolabasket. Keterampilan bermain bolabasket akan tercapai apabila menguasai teknik gerakan yang efektif dan efisien. Menguasai keterampilan dasar merupakan modal yang paling penting guna memperoleh kemenangan di suatu pertandingan. Menurut Wissel, (2009: 9) Teknik dasar dalam bermain bolabasket mencakup gerakan kaki (footwork), menembak bola ke dalam keranjang (shooting), melempar (passing), menangkap, menggiring (dribble), bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. Teknik dasar keterampilan bermain bola basket dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2.1 Teknik menggiring bola basket (dribbling) Sumber Gambar: Nuril
Ahmadi (2002)



Gambar 2.2 Teknik tembakan jarak jauh bola basket (two hand set shoot) Sumber
Gambar: Nuril Ahmadi (2007)



Gambar 2.3 Teknik tembakan jarak dekat bola basket (lay-up) Sumber Gambar:

<http://raezo-streetball.blogspot.com>

2.2. Media Pembelajaran

Media menurut Arsyad dalam Nizwardi dan Ambiyar (2016) (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa suatu bahan (*software*) atau alat (*hardware*). Adapun menurut Gerlach & Ely dalam Nizwardi dan Ambiyar (2016), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manuia, materi atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jadi, pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Sujadjana dan Rivai dikutip dalam dalam Nizwardi dan Ambiyar (2016) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar , yaitu:

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- b. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami pelajar dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
- d. pelajar lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

2.3. Pengertian Multimedia

Multimedia menurut Tay pada Winia (2016) adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan keragamannya meliputi teks, audio, animasi, video bahkan simulasi, memberikan definisi multimedia sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Sedangkan menurut Suyanto (2013) menyebutkan bahwa multimedia sebagai media presentasi berbeda dari multimedia sebagai media pembelajaran. Media presentasi tidak menuntut pengguna berinteraksi secara aktif didalamnya, sekalipun ada interaktifitas yang samar (cover). Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas aktivitas yang menuntut mental dalam pembelajaran. Dari perpektif ini aktif mental spesifik yang dibutuhkan didalam media

pembelajaran dapat dibangkitkan melalui manipulasi peristiwa-peristiwa intruksional (instructional event) yang sistematis. Disini hooper secara tegas menyatakan peran penting suatu desain intruksional didalam media pembelajaran (educational multimedia). Dengan demikian multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif dimana didalamnya terdapat langkah langkah intruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif didalam prsoes pembelajaran

2.4. Android

Android menurut Nazrudin dalam Heru (2014) adalah salah satu platform sistem operasi yang digemari masyakat karena sifatnya yang open source sehingga memungkinkan pengguna untuk melakukan pengembangan. Android merupakan generasi baru platform mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Arsitektur Android terdiri dari bagian-bagian seperti berikut :

- a. *Applications* dan *Widgets*: layer (lapisan) dimana pengguna hanya berhubungan dengan aplikasi saja.
- b. *Applications Framework*: lapisan dimana para pengembang melakukan pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi Android dengan komponen-komponennya meliputi *views*, *contents provider*, *resource manager*, *notification manager*, *activity manager*.
- c. *Libraries*: lapisan dimana fitur-fitur android berada yang berada diatas kernel meliputi library C/C++ inti seperti Libc dan SSL.

- d. *Android Run Time*: lapisan yang membuat aplikasi Android dapat dijalankan dimana dalam prosesnya menggunakan implementasi Linux yang terbagi menjadi dua bagian yaitu *Core Libraries* dan *Dalvik virtual Machine*.
- e. *Linux Kernel*: Layer yang berisi file-file system untuk mengatur *processing, memory, resource, driver*, dan sistem operasi android lainnya.

Sistem operasi yang mendasari Android dilisensikan dibawah GNU, GPLv2 (General Public License verse 2) yang sering dikenal dengan istilah *copyleft*. Pendistribusian Android dibawah lisensi dari *Apache Software* yang memungkinkan untuk distribusi kedua dan seterusnya.

2.5. Pengujian *Alpha* dan *Beta*

Menurut Refi (2013) Pengujian *Alpha* dilakukan terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan.. Pengujian yang digunakan pada game ini ada 2 (dua), yaitu teknik pengujian white box testing dan black box testing.

Cara pengujian dilakukan melalui dua tahap, yaitu pengujian alpha (fungsional) dan pengujian beta. Pengujian alpha berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Fungsi-fungsi yang diuji meliputi tombol-tombol menu dengan kasus yang benar dan kasus yang salah.

Pengujian Beta menurut Refi (2013) dilakukan secara langsung terhadap pengguna dengan menggunakan kuesioner mengenai kepuasan pengguna atas game yang telah dibangun. Adapun metode penilaian pengujian yang digunakan adalah metode kuantitatif berdasarkan data dari pengguna.

2.6. *State of the Art*

State of the art merupakan pengumpulan data penelitian sebelumnya dengan menentukan sumber atau referensi yang tertera seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Referensi Penelitian

No	Nama	Judul	Metode	Hasil
1	Mochamad Ridwan	Aplikasi Hubungan Antara Kekuatan Otot lengan Dengan Shooting Dalam Permainan Bola Basket Pada Ektrakulikuler	ADDIE (Analysis Design Develop Impiment Evaluate)	Aplikasi yang dibuat sudah menggunakan fitur animasi interaktif Digunakan sebagai salah satu media untuk mengajarkan materi pembelajaran dalam teknik bermain bola basket kepada siswa-siswa disekolah. Dalam aplikasi ini juga menyediakan fitur <i>match the picture</i> untuk membantu visualisasi gambar. Didalam aplikasi ini menyediakan permainan dan fitur latihan <i>quiz</i> dalam bentuk <i>essay</i> dan pilihan ganda untuk materi pembelajaran teknik bermain bola basket berbasis multimedia.
2	Dedi Wahyu Prasetyo	Rancang Bangun Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bermain Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif	(RUP) Rational Unified Process	Peneliti membahas bagaimana merancang dan mengembangkan media alikasi pembelajaran bermain bola basket berbasis multimedia interaktif sebagai media pembelajaran alternative agar dapat berjalan dengan baik dikomputer. Aplikasi ini dibuat agar pengguna dapat mengakses suatu menu dan informasi mengenai materi pembelajaran bermain bola basket.

No	Nama	Judul	Metode	Hasil
3	Angga Maulana Wahyu Kusuma	Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran Tata surya	Model pengembangan multimedia pembelajaran sumber: Borg & Gall, Dick & Garey, dan Ariesto Hadi Sutopo	Pembuatan aplikasi ini dibuat secara interaktif untuk tujuan supaya ada keterlibatan siswa secara langsung dengan media gambar 3D sehingga memotivasi dan membuat siswa merasa senang dalam belajar walaupun terkesan bermain tetapi harapannya bisa menyerap materi ajar lebih baik.
4	Febrian Satria Bayu Argo	Media Pembelajaran Interaktif Bermain Bola Basket lengkap dengan Pengenalan Gambar 3D Berbasis Multimedia untuk Sekolah Menengah Atas	Pengumpulan data: observasi, wawancara dan study pustaka.	Belajar olahraga merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit namun menyenangkan oleh siswa, terlebih untuk siswa Sekolah Menengah Atas. Metode pembelajaran dari guru olah raga yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak lalu memperagakan apa yang dijelaskan oleh guru tersebut namun siswa malas menyimak akan hal itu, hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif. Dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif ini yang berbasis multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti suara, animasi 3D, teks dan gambar yang dikemas dalam suatu aplikasi yang bersifat interaktif, kreatif dan menyenangkan sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan dapat menarik minat belajar siswa.

No	Nama	Judul	Metode	Hasil
5	Naufal Fahri	Perancangan Aplikasi Infografis Berbasis Augmented Reality	Metode pengumpulan data: interview, observasi dan studi pustaka.	Aplikasi ini merupakan merupakan suatu alternatif media pembelajaran mengenai informasi yang ada di lingkungan sekitar, yang dikemas dalam bentuk AR interaktif, pada aplikasi ini mempunyai eksternal file berupa file XML, gambar, file .swf dan <i>sound</i> yang dapat di <i>edit</i> menurut kebutuhan jika suatu saat ada perubahan pada aplikasi.
6	Dewi Handayani Untari	Aplikasi Pembelajaran strategi bola basket Berbasis Multimedia bagi pelajar	Model pengembangan multimedia pembelajaran sumber: Borg & Gall, Dick & Garey, dan Ariesto Hadi sutopo	Pembuatan aplikasi ini dibuat secara interaktif untuk tujuan supaya ada keterlibatan siswa secara langsung dengan media komputer sehingga memotivasi dan membuat siswa merasa senang dalam belajar walaupun terkesan bermain tetapi harapannya bisa menyerap materi ajar lebih baik.
7	Tito Sugiharto (2016)	Rancang Bangun Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bermain Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif	(RUP) Rational Unified Process	Peneliti membahas bagaimana merancang dan mengembangkan media aplikasi pembelajaran materi teknik dasar bermain bola basket dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran alternative agar dapat berjalan dengan baik dikomputer. Aplikasi ini dibuat agar pengguna dapat mengakses suatu menu dan informasi mengenai materi pembelajaran bola basket.

No	Nama	Judul	Metode	Hasil
8	Dewi Handayani Untari Ningsih (2013)	Aplikasi Pembelajaran strategi bola basket Berbasis Multimedia bagi pelajar dan siswi	Model pengembangan multimedia pembelajaran sumber: Borg & Gall, Dick & Garey, dan Ariesto Hadi Sutopo	Pembuatan aplikasi ini dibuat secara interaktif untuk tujuan supaya ada keterlibatan siswa secara langsung dengan media komputer sehingga memotivasi dan membuat siswa merasa senang dalam belajar walaupun terkesan bermain tetapi harapannya bisa menyerap materi ajar lebih baik.
9	Stephanu Raditya Pamungkas (2013)	Media Pembelajaran Interaktif bola basket Berbasis Multimedia untuk smp	Pengumpulan data: observasi, wawancara dan study pustaka.	Teknik bola basket merupakan salah satu pelajaran yang Pdianggap sulit oleh siswa, terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dari
10	Lidiana (2017)	Aplikasi Pembelajaran bola basket Berbasis Multimedia di SDN 3 Cipagalo	ADDIE (<i>Analysis Design Develop Impiment Evaluate</i>)	Aplikasi yang dibuat sudah menggunakan fitur animasi interaktif Digunakan sebagai salah satu media untuk mengajarkan materi tentang teknik dasar bermain bola basket kepada siswa-siswa sekolah dasar di SDN Cipagalo.

Tabel 2.2 Kekurangan penelitian yang sudah ada dan kelebihan penelitian yang dibuat.

Fitur	Penelitian yang ada	Peneletian yang dibuat
Marker	Diky Chandra, (2010) media pembelajaran bola basket dengan object 2D.	Media bermain teknik bola basket dengan marker object 3D.
Animasi	Diky Chandra, (2010) Animasi berjalan 2D.	Animasi bergerak dengan object 3D dan bisa d putar maupun di zoom.
Marker	Rafly Gunawan , (2008) dengan marker object 2D aplikasi dasar permainan bola basket.	Marker object 3D.
Animasi	Rafly Gunawan , (2008) Animasi gerak 2D.	3D pergerakan nya bisa di lihat dari kiri kanan belakang dan depan.
Marker	Aditra Pradnyana, (2012) marker object 2D. pengembangan teknik dasar bola basket.	Marker object 3D.
Animasi	Aditra Pradnyana, (2012) Animasi 3D pengembangan teknik dasar bola basket.	Menggunakan teknologi dengan animasi 3D bisa putar dan zoom.
Marker	Bagas maha putra, (2014) Object 2D keterampilan dan strategi teknik bola basket.	Menggunakan Marker object 3D.
Animasi	Bagas maha putra, (2014) Animasi 2D keterampilan dan strategi teknik bola basket.	Animasi 3D bergerak dan audio visual untuk menjelaskan teknik bermain bola basket.
Marker	Anita dwi nur aisyah ,(2010) pembelajaran keterampilan bola basket dengan objetct 2D.	Menggunakan Marker object 3D.
Animasi	Anita dwi nur aisyah ,(2010) dengan Animasi 2D. pembelajaran keterampilan bola basket.	Animasi gerak bisa di putar dengan object 3D.
Marker	Adel novianty, (2014) object 2D. media pembelajaran kesehatan olahraga.	Menggunakan object 2D. media pembelajaran bermain bola basket.
Animasi	Adel novianty, (2014) Animasi 2D. media pembelajaran kesehatan olahraga.	Menggunakan Animasi 3D bisa di lihat dari dekat atau jauh.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan peneliti sebelumnya yaitu penelitian ini memperkenalkan teknik bermain bola basket melalui media aplikasi seperti yang digunakan Lidiana dan bagaimana berinteraksi dengan benar seperti Tito Sugiharto dan kosa kata dalam bola basket seperti Dewi Handayani Untari Ningsih dan pengenalan materi dasar tentang bermain bola basket seperti Stephanus Raditya Pamungkas dan mengenalkan suara, audio, video dan gambar seperti Dwi Ari dengan menggunakan metode RAD seperti Anofrien dan latihan bola basket seperti Yoga Permana Putra dan pengenalan angka-angka seperti Isa Bahroni dan menampilkan teks, suara dan gambar.

Dari penelitian sebelumnya maka dilakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi media pembelajaran bola basket berbasis android” yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk belajar bola basket pengenalan teknik dasar bermain bola basket. Aplikasi ini menampilkan teks, gambar, suara dan animasi yang diharapkan dapat memikat minat anak untuk belajar dan dapat mengingat dengan cepat. Metode yang digunakan yaitu MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) memiliki 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.