

Aplikasi Media Pembelajaran Olahraga Bola Basket Menggunakan Adobe Flash

Khairunnisa

Universitas Harapan Medan
Program Studi Teknik Informatika Universitas Harapan Medan
khairunnisajv2@gmail.com

Abstract

The development of information technology is currently very rapid. So that it influences the world of education, especially in the learning media. Every student has different abilities and ways of thinking to develop themselves in understanding a material. One of them, when studying Basketball Sports Materials. This application is made to help educators to be more efficient in teaching so that students are able to learn and understand the material techniques available in basketball sports through learning media applications with Adobe Flash. So that students can learn wherever and whenever. With the existence of this Basketball Sports Learning Application, it is expected to be able to provide material that is easier in understanding, interactive in teaching, interesting in giving material to students, and can facilitate the teaching and learning process in Basketball Sports practice to users.

Keywords: Application, Learning Media, Basketball, Adobe Flash

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, sehingga hal itu mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan dan cara berpikir yang berbeda untuk mengembangkan diri dalam memahami suatu materi. Salah satunya saat mempelajari Bahan Olahraga Basket. Tuntutan pendidikan sekarang dimana peserta didik diminta untuk lebih aktif dan pendidik tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya, dimana pendidik ditempatkan sebagai fasilitator belajar. Hal tersebut membuat pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan lebih banyak sumber belajar kepada peserta didik. Kebutuhan akan media pembelajaran tidak dapat dihindari lagi oleh pendidik. Aplikasi ini dibuat untuk membantu pendidik agar lebih efisien dalam mengajar sehingga siswa dapat belajar dan memahami teknik materi yang tersedia dalam olahraga basket melalui aplikasi media pembelajaran dengan Adobe Flash. Sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Olahraga Basket ini, diharapkan dapat memberikan materi yang lebih mudah dalam memahami, interaktif dalam mengajar, menarik dalam memberikan materi kepada siswa, dan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dalam praktik Olahraga Basket kepada pengguna.

Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan [1].

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran[2].

Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan siswa[3].

Fungsi media pembelajaran berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

- 1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai sumber belajar secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya.
- 2) Fungsi Semantik Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.
- 3) Fungsi Manipulatif Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.
- 4) Fungsi Psikologis, yang terdiri dari: a. Fungsi Atensi, b. Fungsi Afektif, c. Fungsi Kognitif d. Fungsi Imajinatif, e. Fungsi Motivasi dan f. Fungsi Sosio-Kultural[4].

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima pemain yang saling bertanding mencentak poin dengan memasukan bola ke keranjang (ring) lawan. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilangsungkan dalam suatu daerah berlantai keras dengan ukuran panjang tidak melebihi 94 kaki (kurang lebih 29 meter) dan lebar tidak melebihi 50 kaki (kurang lebih 16 meter). Bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu *passing* (mengoper), *dribbling* (mengiring) dan *shooting* (tembakan)[5].

Adobe Flash adalah aplikasi yang dipakai luas oleh para *profesional web* karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet. Pada masa kini Adobe Flash telah menjadi primadona para *designer web* sebagai sarana untuk menciptakan sebuah situs *web* yang menarik dan interaktif. Adobe Flash (Flash MX) merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan keseluruhan isi web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lain[6].

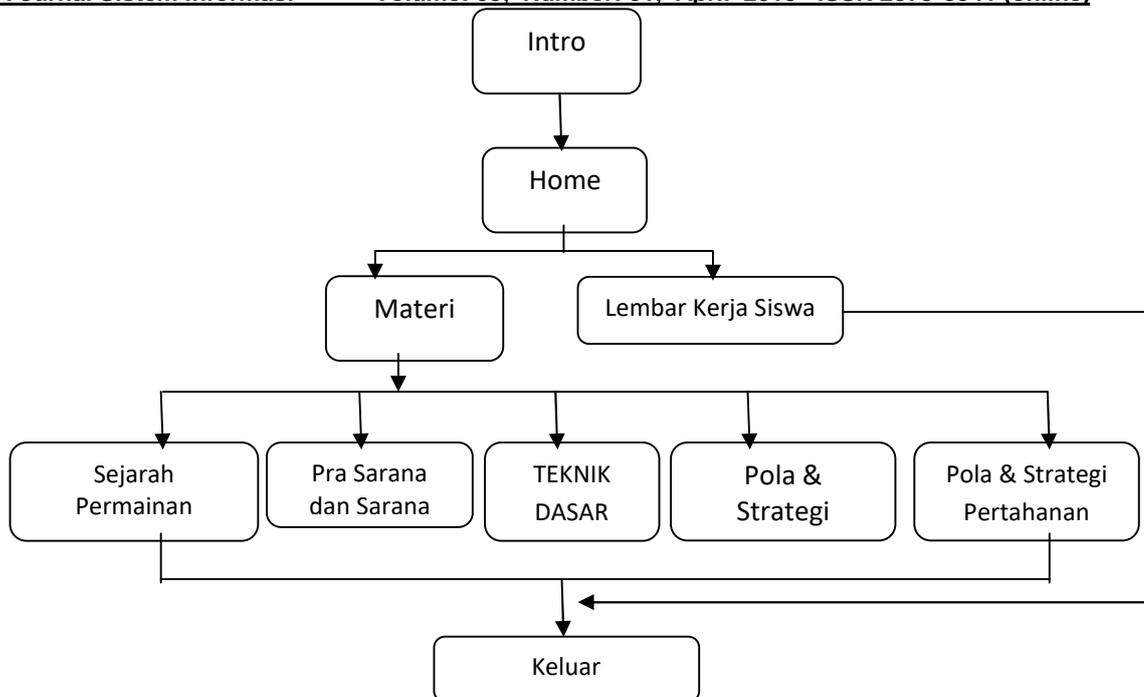
2. METODE PENELITIAN

2.1 Analisis Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data serta informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan penelitian ini yang dibutuhkan mengumpulkan *literature-literature* berupa teks atau materi-materi yang dibutuhkan. Setelah data yang didapat dikumpulkan, maka data tersebut akan dianalisis terlebih dahulu agar dapat meminimalisir kesalahan dan aplikasi yang akan dikembangkan dapat bekerja seefisien mungkin. Setelah itu menguji kelayakan sistem dari data suara, gambar, animasi yang sudah dikumpulkan sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif untuk memudahkan peserta didik dalam belajar.

2.2 Perancangan Antarmuka

Tahapan ini dilakukan untuk memodelkan sistem ke dalam bentuk diagram. Adapun perancangan antarmuka aplikasi yang dikembangkan disusun ke dalam diagram yang digunakan, dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

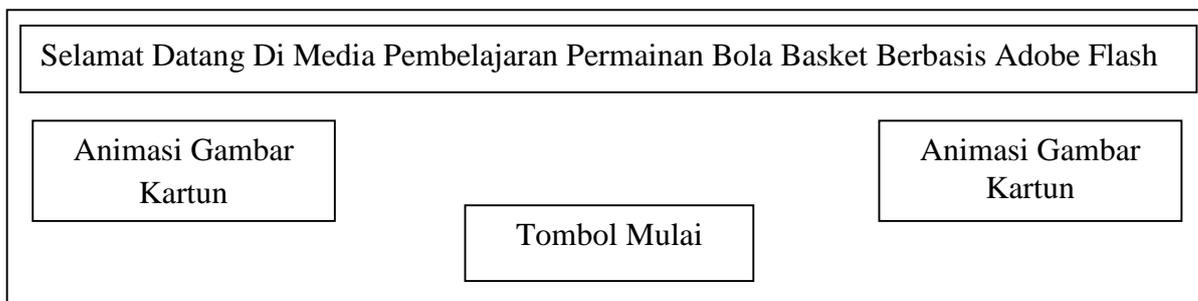


Gambar 1. Perancangan antarmuka

Proses perancangan aplikasi ini dapat dijelaskan pada keterangan di bawah ini :

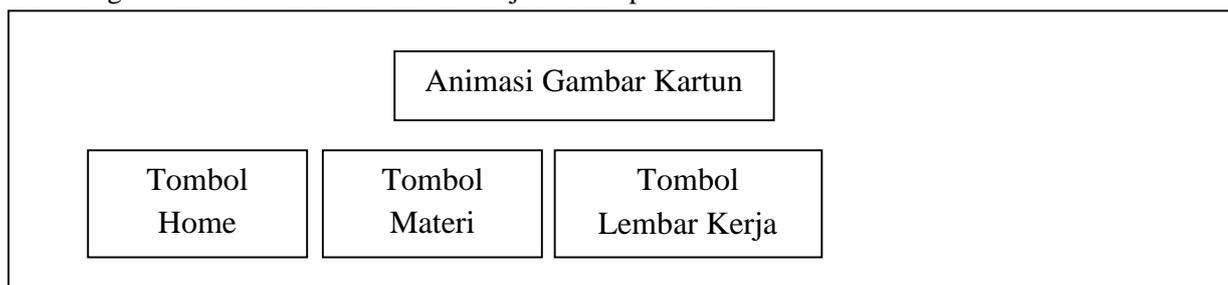
- 1) Intro adalah sebagai pengawal dari aplikasi yang telah dikembangkan
- 2) Home adalah sebagai beranda
- 3) Materi menyimpan menu-menu materi sejarah permainan, prasarana dan sarana, teknik dasar, pola & strategi dan pola & strategi pertahanan.
- 4) Lembar kerja siswa sebagai menu evaluasi
- 5) Keluar dari aplikasi

2.3 Perancangan Interface



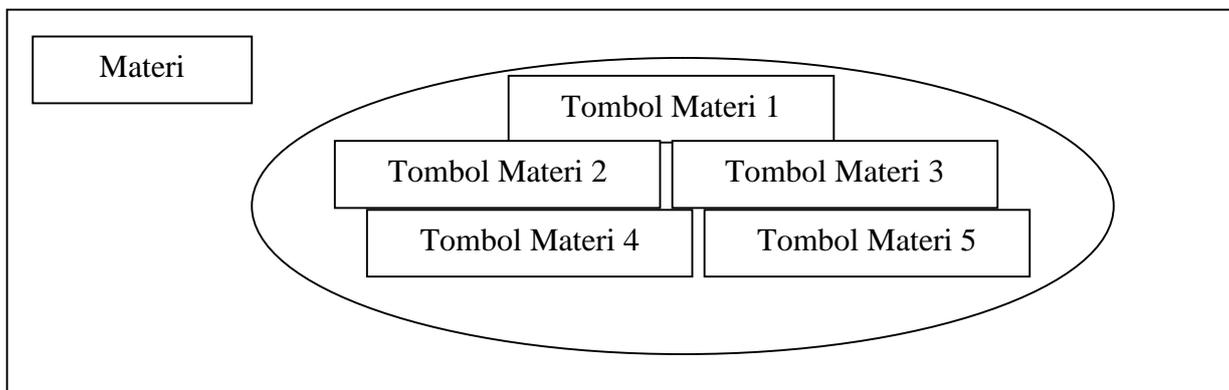
Gambar 2. Tampilan intro

Pada Gambar 2, menjelaskan terdapat satu animasi teks, animasi gambar dan satu tombol, ketika user mengklik tombol mulai maka akan lanjut ke tampilan *home*.



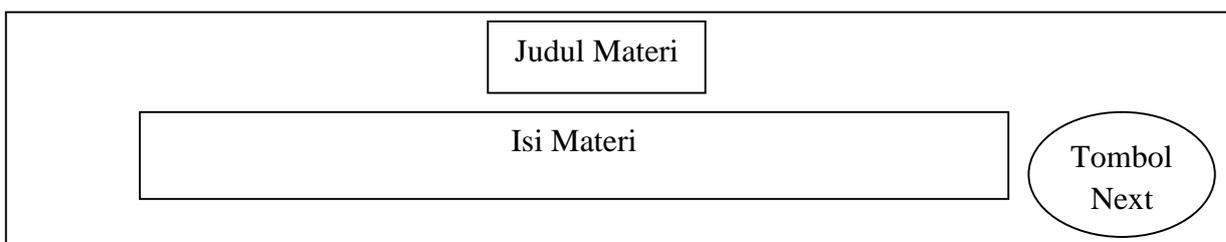
Gambar 3. Tampilan *home*

Pada Gambar 3, menjelaskan adanya animasi kartun bergerak dan 3 tombol dimana menjelaskan tombol *Home*, tombol materi dan tombol lembar kerja. Apabila user mengklik tombol materi maka akan masuk tampilan ke materi dan ketika user mengklik tombol lembar kerja maka akan masuk ke tampilan lembar kerja.



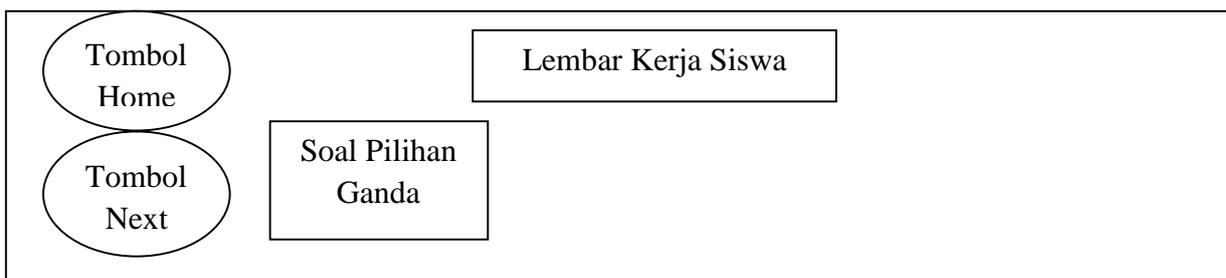
Gambar 4. Tampilan materi

Pada tampilan materi terdapat animasi teks sebagai judul dan 5 tombol. Apabila user mengklik salah satu tombol maka akan masuk ke materi yang diinginkan.



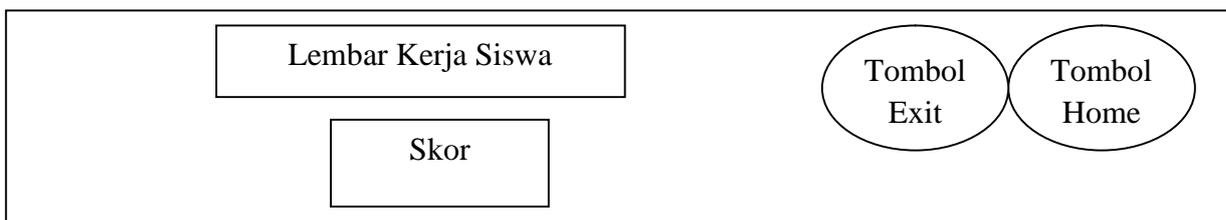
Gambar 5. Tampilan materi

Pada tampilan materi terdapat animasi teks sebagai judul materi dan terdapat teks isi dari pembahasan materi dan terdapat tombol *next* untuk lanjut ke halaman berikutnya.



Gambar 6. Tampilan lembar kerja

Pada Gambar 6, tampilan lembar kerja terdapat dua tombol yaitu *home* dan *next* dimana tombol *home* adalah kembali ke tampilan home dan tombol *next* lanjut ke soal berikutnya. Animasi teks sebagai judul dan soal pilihan ganda.



Gambar 7. Tampilan skor

Pada Gambar 7, menjelaskan animasi teks dan menampilkan skor yang didapatkan oleh user dari hasil menjawab lembar kerja dan dua tombol yaitu tombol *home* akan kembali ke home serta tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Perancangan Aplikasi

Pada bagian ini dijelaskan hasil aplikasi yang telah dikembangkan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pendidik mengajar lebih efektif dan efisien dan para pelajar juga dapat belajar secara interaktif dan lebih efisien.

3.1.1 Tampilan Intro

Tampilan intro sebagai awal pembukaan pada aplikasi. Pada Gambar 8, tampilan ini terdapat animasi teks, gambar, suara dan tombol mulai untuk lanjut ke Home.



Gambar 8. Tampilan intro

3.1.2 Tampilan Home

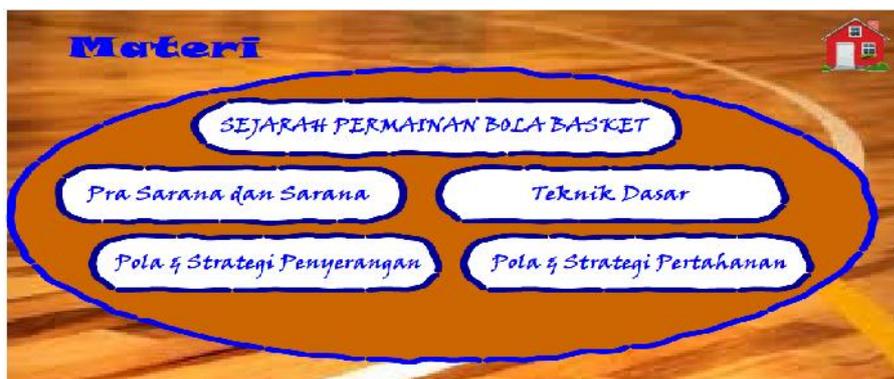
Pada Gambar 9, tampilan *Home* terdapat menu materi dan lembar kerja



Gambar 9. Tampilan home

3.1.3 Tampilan Materi

Pada Gambar 10, tampilan materi terdapat tombol *Home* untuk kembali ke home, dan beberapa tombol materi. Apabila diklik salah satu tombolnya maka akan masuk ke menu materi tersebut.



Gambar 10. Tampilan materi

3.1.4 Tampilan Materi Sejarah Permainan Bola Basket

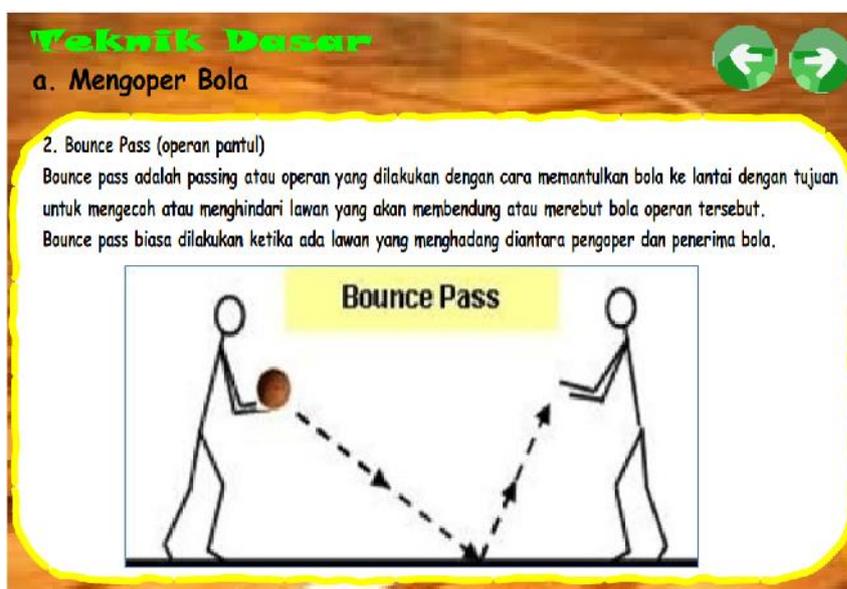
Pada Gambar 11, tampilan menu ini menjelaskan materi tentang sejarah permainan bola basket. Tampilan ini juga terdapat animasi teks, dan tombol kembali untuk kembali ke menu materi.



Gambar 11. Tampilan materi sejarah permainan bola basket

3.1.5 Tampilan Materi Teknik Dasar

Pada Gambar 12, tampilan ini menjelaskan materi tentang teknik dasar untuk mengoper bola. Pada tampilan ini terdapat dua tombol untuk kembali ke materi dan lanjut untuk ke materi teknik dasar.



Gambar 12. Tampilan materi teknik dasar

3.1.6 Tampilan Lembar Kerja Siswa

Pada Gambar 13, tampilan Lembar Kerja Siswa sebagai evaluasi dari materi-materi yang sudah ada pada aplikasi. Dimana user akan menjawab pertanyaan yang ada pada soal. Sehingga diakhir soal akan terdapat skor user dalam menjawab pertanyaan.



Gambar 13. Lembar kerja siswa

3.1.7 Tampilan Nilai

Pada Gambar 14, tampilan ini menghitung berapa nilai user saat menjawab lembar kerjanya. Dimana nilai terhitung, dan di menu ini terdapat animasi suara, teks, tombol *home* untuk kembali ke menu *home* dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 14. Tampilan nilai

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Aplikasi yang dikembangkan sebagai alat bantu bahan pembelajaran yang lebih efektif kepada pelajar.
- 2) Aplikasi dikembangkan untuk memudahkan dalam belajar dan agar dapat belajar dimana saja.
- 3) Aplikasi yang dikembangkan menjadi alat bantu bagi siswa yang sulit menerima penjelasan dari guru.
- 4) Aplikasi dikembangkan lebih menarik, dan mudah dimengerti karena dilengkapi dengan uji coba pada lembar kerja siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur peneliti kepada Allah SWT karena nikmat iman, Islam serta ilmu sehingga memberikan kemudahan atas segala urusan, tak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sampai terlaksananya penelitian ini.

BAHAN REFERENSI

- [1] Rojali Soni Afandi, Erik Hadi Saputra, 2013, *Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android* Jurnal Ilmiah DASI, Vol. 14 No. 04: 49 - 53
- [2] Iwan Falahudin, 2014, *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran* Jurnal Lingkar Widyaaiswara (www.juliwi.com), Vol 1 No. 4 : 104-117
- [3] Yulanita Cahya Chrystanti, Sukadi, 2015, *Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo*, Volume 7 No 3 : 23-29
- [4] Muhammad Taufik Syastra, Steffi Adam 2015, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*, Volume 3 No 2 :79-90
- [5] Heri Rustanto, 2017, *Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar* Jurnal Pendidikan Olahraga, Vol. 6, No. 2 : 76-86
- [6] supriyadi, 2016 *Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran* Jurnal Komunikasi, Volume VII Nomor 2 :38-42
- [7] Nasution, M. I. P., Andriana, S. D., Syafitri, P. D., Rahayu, E., & Lubis, M. R., 2016, Mobile device interfaces illiterate. In Proceedings of the 2015 International Conference on Technology, Informatics, Management, Engineering and Environment, TIME-E 2015. <http://doi.org/10.1109/TIME-E.2015.7389758>
- [8] Nasution, Muhammad Irwan Padli, Saragih, Abdul Hasan, 2017, Fun Mobile-Based Teaching Media for Primary School, In Proceedings of the 2nd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2017), Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Atlantis Press.