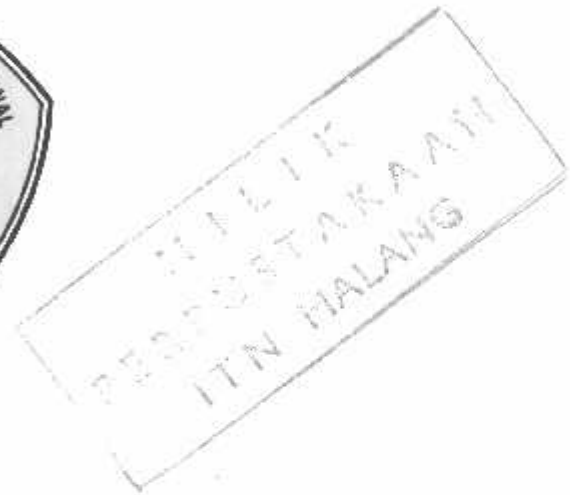


**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATA
PELAJARAN PENJASKES TENTANG DASAR PERMAINAN
BOLA BASKET SISWA SMP/MTs KELAS VII BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Disusun Oleh :
DIKI YUDA PRAKOSO
12.18.173

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
PENJASKES TENTANG DASAR PERMAINAN BOLA BASKET SISWA
SMP/MTs KELAS VII BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

DIKI YUDA PRAKOSO

NIM : 12.18.173

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ali Mahmudi, B. Eng. PhD.
NIP.P 1031000429

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P. 1030800418

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2016**

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DIKI YUDA PRAKOSO
NIM : 12.18.173
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

**“Rancang Bangun Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes
Tentang Dasar Permainan Bola Basket Siswa SMP/MTs Kelas VII Berbasis
Multimedia”**

Adalah skripsi sendiri bukan duplikasi serta mengutip atau menyadur seluruhnya
karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 10 Januari 2016

Yang membuat pernyataan



Diki Yuda Prakoso

Abstrak

Rancang Bangun Media Pembelajaran yang menggunakan system penyampaian materi berbasis animasi dua dimensi diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa terutama untuk materi tentang dasar permainan bola basket yang sebelumnya masih dilakukan dengan proses belajar yang kurang interaktif sehingga membuat suasana pembelajaran kurang dapat mengembangkan keoptimalan dalam proses belajar mengajar peserta didik, hal inilah yang mendasari pemilihan judul skripsi "Rancang Bangun Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket Siswa SMP/MTs Kelas VII Berbasis Multimedia" dengan harapan dapat menjadi solusi untuk membantu siswa agar lebih mudah menyerap materi tentang dasar permainan bola basket yang lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Media pembelajaran dasar permainan bola basket ini dibangun menggunakan aplikasi adobe flash CS4 dan bahasa pemrograman actionscript 2.0 sehingga proses pembuatan media pembelajaran dapat tercapai. Pada media pembelajaran ini materi dasar permainan bola basket berisikan tentang pengertian bola basket, sejarah singkat permainan bola basket, teknik dasar permainan bola basket, lapangan bola basket, peraturan permainan bola basket, pelanggaran permainan bola basket, dan latihan soal

Hasil pengujian system pada aplikasi media pembelajaran yang dilakukan pada dua OS (Operating Sistem) yaitu Windows 7 dan 8 dengan spesifikasi hardware yang berbeda telah diperoleh hasil yang sesuai dengan yang telah dibuat dan semua fungsi telah berhasil berjalan dengan baik. Serta dalam hasil pengujian user diambil hasil bahwa dari 5 pengguna yang telah diberi kuisioner memberikan nilai kepuasan dari segi penggunaan, tampilan antarmuka, manfaat, kesesuaian serta keakuratan hasil informasi pada materi dan latihan soal dengan prosentase sebanyak 24% menyatakan bahwa pengguna sangat setuju dan 76% menyatakan setuju media pembelajaran ini dapat membantu proses belajar mengajar pada dasar permainan bola basket.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Animasi dua dimensi, Action script 2.0, Adobe Flash CS4, Dasar Permainan Bola Basket.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis kepada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PENJASKES TENTANG DASAR PERMAINAN BOLA BASKET SISWA SMP/MTS KELAS VII BERBASIS MULTIMEDIA” ini dapat diselesaikan secara tuntas dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, akan tetapi berkat bimbingan, doa, bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak serta berkat dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semuanya. Selanjutnya penulis ucapkan terimakasih dan rasa hormat kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT., selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Sonny Prasetio, ST. MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Bapak Ali Mahmudi, B. Eng. PhD. selaku Dosen Program Studi Teknik Inforomatika dan juga dosen Pembimbing I.
6. Ibu Sandy Nataly Mantja. S.Kom selaku Dosen Program Studi Teknik Inforomatika dan juga dosen Pembimbing II.
7. Seluruh dosen Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang yang telah sabar mendidik dan menularkan ilmu kepada penulis yang akan digunakan untuk bekal masa depan oleh penulis.
8. Orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan berupa doa, materi serta semangat yang tak ternilai harganya bagi penulis.

9. Seluruh teman-teman yang selalu memberi semangat berupa motivasi dan juga kebersamaan sehingga menimbulkan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 10 Januari 2016

Penulis,



(Diki Yuda Prakoso)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat	2
1.6. Metode Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Permainan Bola Basket.....	5
2.1.1. Perlengkapan Permainan Bola Basket.....	5
2.1.1.1. Perlengkapan Untuk Kaki	5
2.1.1.2. Seragam.....	5
2.1.2. Daftar Istilah Dalam Permainan Bola Basket.....	6
2.1.3. Pengertian Bola Basket	9
2.1.4. Sejarah Singkat Permainan Bola Basket	9
2.1.5. Teknik Dasar Permainan Bola Basket.....	10
2.1.6. Lapangan Bola Basket Lengkap.....	12
2.1.7. Peraturan Permainan Bola Basket	12
2.1.8. Pelanggaran Permainan Bola Basket.....	14
2.2. Media Pembelajaran.....	15
2.3. Animasi.....	16
2.4. Multimedia.....	16
2.5. Adobe Flash CS 4.....	16

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Analisis Sistem.....	18
3.1.1	Analisis Fungsional	18
3.1.2	Analisis Non Fungsional.....	18
3.2.	Perancangan Sistem	19
3.2.1	Blok Diagram	19
3.2.2	Struktur Menu.....	20
3.2.3	Flowchart.....	21

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1.	Implementasi	24
4.1.1	Halaman Pembuka Pertama.....	24
4.1.2	Halaman Pembuka Kedua	24
4.1.3	Halaman Bantuan	25
4.1.4	Halaman Beranda	25
4.1.5	Halaman Sejarah Bola Basket	26
4.1.6	Halaman Teknik Dasar Bola Basket.....	26
4.1.7	Halaman Lapangan dan Ring Bola Basket.....	27
4.1.8	Halaman Peraturan Bola Basket.....	27
4.1.9	Halaman Pelanggaran Bola Basket	28
4.1.10	Halaman Latihan Soal	28
4.2.	Pengujian.....	29
4.2.1	Pengujian Fungsional	29
4.2.2	Pengujian Performance	33
4.2.3	Pengujian User	34

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan	37
5.2.	Saran	37

DAFTAR PUSTAKA	38
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Blok Diagram	18
Gambar 3.2 Struktur Menu	19
Gambar 3.3 Flowchart Sistem	21
Gambar 3.4 Flowchart Kuis	22
Gambar 4.1 Halaman Pembuka Pertama	23
Gambar 4.2 Halaman Pembuka Kedua	24
Gambar 4.3 Halaman Bantuan	24
Gambar 4.4 Halaman Beranda	25
Gambar 4.5 Halaman Sejarah Bola Basket	25
Gambar 4.6 Halaman Teknik Dasar Bola Basket	26
Gambar 4.7 Halaman Lapangan dan Ring Bola Basket	26
Gambar 4.8 Halaman Peraturan Bola Bakset	27
Gambar 4.9 Halaman Pelanggaran Bola Basket	27
Gambar 4.10 Halaman Latihan Soal	28

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Fungsional	28
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Performace	33
Tabel 4.3 Hasil Pengujian User	33
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Pertama	34
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Kedua	34
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Ketiga	35
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Keempat	35
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Kelima	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar. Pada umumnya mata pelajaran Penjaskes khususnya pembahasan materi permainan bola basket dilakukan dengan beberapa metode, diantaranya dengan metode ceramah yang dilakukan dengan menyampaikan materi kepada peserta didik secara lisan, metode tanya jawab yang dilakukan untuk mengaktifkan peserta didik dan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi, metode diskusi yang dilakukan untuk menumbuhkan interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru, dan metode simulasi yang dilakukan dengan mempraktekan materi kepada peserta didik.

Dalam beberapa metode mengajar mata pelajaran Penjaskes khususnya pembahasan materi permainan bola basket tersebut dilakukan dengan cara yang kurang interaktif sehingga membuat suasana pembelajaran kurang dapat mengembangkan keoptimalan dalam proses belajar mengajar peserta didik.

Salah satu usaha yang di perlukan guru yaitu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Hal ini menuntut guru agar guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan motivasi dapat mengarahkan kegiatan belajar, memberi semangat siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pula. Akan tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dengan beberapa metode tersebut kurang menarik perhatian dan minat peserta didik. Untuk itu diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia yang valid, efektif, dan praktis dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa tanpa mengurangi fungsi media pembelajaran itu sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penulis angkat dalam laporan ini adalah “Bagaimana membuat media pembelajaran mata pelajaran penjaskes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs kelas VII berbasis multimedia?”.

1.3. Batasan Masalah

Perancangan ini diharapkan mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut :

1. Materi yang ada dalam media pembelajaran diambil dari buku Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain BOLA BASKET, oleh Vic Ambler, editor Sulistio, desain sampul Marina Nathania Sumardi, Layout Setting Sofian Gunawan Sumardi dan Asep Suparman, penerbit Pionir Jaya.
2. Aplikasi ini berbasis multimedia dengan menggunakan software adobe flash CS4.
3. Aplikasi diperuntukan untuk anak – anak SMP/MTs KELAS VII.
4. Aplikasi Media Pembelajaran ini menerapkan sebuah animasi dalam materi pembahasannya dan menerapkan sebuah kuis.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan yang dituju penulis dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya :

1. Memberikan inovasi pada media pembelajaran tentang dasar permainan bola basket.
 2. Memberikan kemudahan bagi guru menerangkan dan menjelaskan materi mata pelajaran Penjaskes tentang dasar permainan bola basket.
 3. Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi mata pelajaran Penjaskes tentang dasar permainan bola basket.
-

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan sistem aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjaskes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna untuk belajar dan menyerap materi mata pelajaran Penjaskes tentang dasar permainan bola basket.
2. Membantu guru untuk menyampaikan materi mata pelajaran Penjaskes tentang dasar permainan bola basket.
3. Mengkenalkan juga pada anak-anak tentang teknologi sejak dini.

1.6. Metode Penulisan

1. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pendalaman pembelajaran dari buku – buku tentang aplikasi Multimedia dan media pembelajaran yang berhubungan dengan panduan dan pembelajaran tentang dasar permainan bola basket. Dengan adanya studi literatur yang dilakukan agar lebih memantapkan teori dari pemanfaatan teknologi tersebut.

2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan data yang diperoleh dari buku-buku, paper, dan dari internet yang membahas tentang aplikasi yang akan dibangun.

3. Konsep Perancangan Aplikasi

Perancangan konsep berguna untuk memberikan beberapa solusi alternatif konsep aplikasi perangkat lunak kemudian dievaluasi berdasarkan persyaratan teknis, ekonomis, dan lain-lain. Tahapan ini diawali dengan mengenal dan menganalisis spesifikasi perangkat lunak yang diterapkan dan dikembangkan. Hasil analisis spesifikasi perangkat lunak dilanjutkan dengan memetakan struktur fungsi komponen sehingga dapat disimpulkan beberapa solusi pemecahan masalah konsep alat yang diterapkan dan dikembangkan.

4. Implementasi Pada Pengguna/User

Dari aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat, selanjutnya aplikasi berbasis Multimedia diuji cobakan pada pengguna/user. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh beberapa penilaian apakah dari aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat tersebut dapat membantu pengguna/user dari permasalahan yang timbul sebelumnya. Apabila ada maka proses akan kembali pada perancangan dan memperbaiki kekurangan sebelumnya. Apabila tidak maka aplikasi langsung dapat digunakan oleh pengguna/user.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini agar lebih mudah dipahami maka dibuatlah suatu sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang didapat dari studi literature dan konsep-konsep yang menunjang dalam proses pembuatan tugas akhir ini, beserta dengan penyelesaian masalah yang diambil dalam penyusunan tugas akhir.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang desain dan perancangan sistem yang akan dibangun meliputi penjelasan perancangan-perancangan yang dibutuhkan untuk membangun program.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang implementasi dan pengujian hasil uji coba dari aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang memuat inti sari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Permainan Bola Basket

2.1.1. Perlengkapan Permainan Bola Basket

2.1.1.1. Perlengkapan Untuk Kaki

Sepatu mungkin merupakan faktor yang paling penting. Sepatu yang baik adalah sepatu yang terbuat dari kanvas yang kuat atau dari kulit yang lembut. Dilengkapi dengan sol yang cukup tebal untuk menyerap setiap guncangan, oleh karena pada saat melompat, mulai bergerak, dan berhenti terjadi getaran-getaran atau guncangan pada kaki.

Sepatu itu juga harus memiliki lapisan anti selip yang baik. Dan perlu diingat bahwa jauh lebih baik kalau sepatu tadi lembut dan berpegas daripada sepatu yang solnya terlalu kenyal. Bagian ujung tempat ibu jari sebaiknya dilapisi atau diperkuat untuk menghindari kemungkinan robekan yang sering terjadi dalam suatu permainan bola basket. Sejumlah pemain memilih sepatu yang berbentuk seperti sepatu boot, yaitu yang menutupi mata kaki. Pilihlah sepatu macam ini tidaklah menjadi persoalan. Tergantung selera masing-masing individu, apakah ia ingin mengenakan sepatu yang setinggi mata kaki atau sepatu rendah biasa saja.

2.1.1.2. Seragam

Para pemain mengenakan celana pendek dan kaos tidak berlengan yang sederhana saja. Nomor pemain dicantumkan di bagian depan dan belakang kaos tadi. Untuk permainan bola basket amatiran, nomor yang biasa digunakan adalah angka 4 sampai 15. Penggunaan angka untuk memudahkan wasit memberi tanda-tanda dalam permainan. ada klub-klub basket yang menaruh nama mereka pada kaos. Kaus kaki bisa melengkapi seragam ini, tetapi sangat dianjurkan agar bahan kaus kaki tadi hendaknya dapat menyerap keringat (misalnya katun).[1]

2.1.2. Daftar Istilah Dalam Permainan Bola Basket

Bola basket memiliki istilah-istilah sendiri. Untuk memudahkan , di sini kami berikan daftar kata-kata sukar.

1. Base line (Garis ujung lapangan) : Mengarahkan ke base line, artinya dribble yang agresif yang tujuannya menembus garis ujung penyerang dan pihak bertahan untuk mencari tempat kosong dibawah keranjang.
 2. Keranjang atau Basket : Ring berikut jala putih yang harus dilalui bola untuk menciptakan gol.
 3. Chek : Kalau seorang pemain dari pihak bertahan dapat mencegah shooting dengan tangannya pada bola tanpa kontak dengan pelaku shooting, ia dikatakan berhasil menchek tembakan.
 4. Permainan berkondisi : Suatu teknik permainan yang hanya menekankan salah satu aspek saja. Misalnya: harus melakukan 10 operan bola dulu sebelum mencembak, tidak boleh melakukan dribbling, dan sebagainya tergantung perjanjian.
 5. Posisi bertahan : Ini merupakan posisi pemain dengan kedua kaki terletak di atas lantai, sambil menghadap ke pemegang bola.
 6. Dribble : Tindakan yang dilakukan bila seorang pemain setelah mampu menguasai bola, melemparkannya atau melambungkannya, kemudian menyentuhnya lagi sebelum pemain lain bisa ikut campur. Penggunaan dribbling ini ialah untuk bergerak maju sambil melambung lambungkan bola dengan satu tangan, meskipun kalau perlu tangan yang melakukan dribbling dapat diganti.
 7. Fast break : Serangan yang tiba-tiba dan cepat oleh tim yang baru saja mendapat bola dari rebounding atau hasil merampas dari lawan. Tujuannya ialah membawa bola secepatnya ke gawang lawan untuk segera menciptakan gol.
 8. Pertahanan sepenuh lapangan : Disebut juga proses, merupakan sistem permainan di mana pihak bertahan beroperasi di sepanjang lapangan sepanjang waktu. Digunakan teknik satu lawan satu,
-

dengan pemain muda. Baik untuk meningkatkan partisipasi dan kepuasan bermain.

9. Inside (shot, permainan, pemain) : Biasanya ditunjukkan pada daerah di bawah keranjang atau 'di dalam' daerah kunci.
 10. Kunci : Istilah untuk melukiskan daerah terbatas dibawah setiap keranjang. Dibatasi dengan end line, garis penalti, dan garis yang ditarik 3 meter dari garis tengah ke ujung. Pemain penyerang tidak diizinkan masuk kedalam daerah 'kunci' lebih dari 3 detik ketika timnya memegang bola. Ini merupakan dasar dari hukum off side dalam bola basket.
 11. Pertahanan satu lawan satu : Pola bertahan dimana setiap pemain bertanggung jawab terhadap satu pemain lawan tanpa menghiraukan kemanapun ia bergerak sepanjang lapangan. Baik sekali untuk pemain muda.
 12. Lintasan operan bola : Garis lintasan dalam mengoperkan bola pada teman seregu, di mana si pemegang bola berusaha untuk tetap bebas, atau membuka jalan sehingga lawan tidak bisa merampas bola.
 13. Putaran : Terjadi kalau pemain yang memegang bola melangkah satu atau lebih ke arah manapun dengan kaki yang sama. Kaki yang lain menjadi sumbu putaran karena tetap berkontak dengan lantai. Ini dimaksudkan untuk melindungi bola.
 14. Posisi 'saku' : Posisi pemain pusat dimana 'saku' dibuat oleh kaki, dengan kaki utama mengarah ke keranjang, dan kedua tangan siap menerima bola dengan posisi rendah.
 15. Pemain pusat : Pemain yang beroperasi disekitar daerah kunci, di mana ia menjadikan posisinya sebagai pusat penerimaan bola dan distribusi bola, sering berganti arah serangan dengan cepat. Ia membutuhkan seorang penghadang dalam regunya untuk selalu bergerak dekat dengan dia, supaya dia selalu bebas. Pemain pusat rendah bermain di dekat base line, sedangkan pemain pusat tinggi bermain di dekat garis penalti.
-

16. Rebound : Gerakan mengambil bola begitu ia melambung, dari belakang papan atau ring keranjang. Biasanya sesudah tembakan yang gagal. Pemain rebound ialah pemain penyerang kalau ia mengambil bola di gawang lawan dan pemain bertahan jika ia mengambil bola dari gawangnya sendiri.
 17. Aturan penyerangan : Terutama untuk para pemain cilik, karena mereka membutuhkan petunjuk struktur dan bukan waktu latihan yang lama. Contoh: semua pemain harus mengoperkan bol, kemudian bergerak kearah keranjang; seorang pemain yang sedang dribbling harus memiliki teman yang siap mencrima bola kalau ia akan mengoperkannya.
 18. Screen : Penghadang sah yang muncul jika seorang pemain penyerang bermaksud mencegah lawannya mencapai posisi yang diinginkan di lapangan. Biasanya pihak bertahan ini ingin memperkuat posisinya. Penghadang atau screen ini paling sering digunakan dalam pertahanan satu lawan satu, kecuali outside screen yang sulit diajarkan pada pemain cilik.
 19. Sliding atau meluncur : Gerakan yang dilakukan pemain dari pihak yang bertahan untuk mencegah dirinya dihadang. Ia diikuti oleh lawannya sendiri di antara teman seregunya dan lawan teman seregunya.
 20. Travelling : Suatu gerak maju yang tidak sah, yang dilakukan oleh sembawa bola. Seorang pemain hanya boleh melakukan stop dua hitungan setelah menangkap bola. Hitungan pertama jatuh ketika kaki pertamanya menyentuh lantai begitu ia menangkap bola. Hitungan kedua jatuh ketika ia bergerak satu langkah lagi. Kalau ia melangkah lebih dari satu langkah, ia disebut travelling. Kalau ia ingin maju lebih jauh lagi, ia harus melakukan dribbling.
 21. Zone pertahanan : Taktik pertahanan di mana lima pemain dari pihak bertahan mempertahankan satu daerah khusus di lapangan, tanpa menghiraukan gerakan para pemain. Ini merupakan bentuk lanjutan dari pertahanan regu yang sudah dilatih secara intensif dari
-

satu lawan satu. Sama sekali tidak boleh diperkenalkan sebagai teknik pertahanan dalam latihan awal.[1]

2.1.3. Pengertian Bola Basket

Pengertian bola basket adalah olahraga bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Tujuan dari permainan bola basket adalah mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan bola ke keranjang sendiri. [3]

2.1.4. Sejarah Singkat Permainan Bola Basket

Pada awalnya Naismith berusaha mencari cara untuk menghilangkan kebosanan dari murid-muridnya saat musim dingin. Mereka bosan dengan senam yang gerakannya kaku, sehingga kenggotaan dan pengunjung sekolah semakin merosot. Sementara kebutuhan akan tetap melakukan olahraga yang menarik kian mendesak. Naismith pun mencoba menyusun suatu kegiatan olahraga yang baru sebagai tugas dari Dr. Luther Gullick. Ia mencoba membuat gagasan tentang olahraga yang dapat dimainkan di ruang tertutup pada sore hari.

Kriteia dari permainan yang ia inginkan adalah mudah dipelajari, dan tidak begitu keras seperti permainan olahraga lainnya kala itu. Langkah awal yang ia lakukan adalah dengan mencoba mengubah olahraga-olahraga yang telah ramai dimainkan kala itu seperti, Football, Baseball, Lacrose, dan sebagainya. Namun tidak ada yang cocok dengan kriteria yang Naismith inginkan. Dari hal itu ia menyimpulkan bahwa permainan itu mempergunakan bola besar dan bulat, tidak ada menjegal, dan mengganti gawang sebagai sasaran. Untuk menjinakkan bola dilakukan operan dengan tangan dan menggiring bola. Gawang diganti dengan sasaran yang lebih sempit dan berada di atas pemain, sehingga keakuratan dan ketepatan menembak lebih prioritas daripada kekuatan saat menendang. Awalnya Naismith ingin menggunakan kotak kayu, namun karena hanya ada keranjang buah yang kosong, sehingga yang

3. **Bounce Pass (Operan Pantul)**

Sama dengan chest pass, bedanya hanya lemparan diarahkan ke lantai, usahakan titik pantulnya berada di 3/4 jarak dari pengoper bola.
 4. **Overhead Pass (Operan Di Atas Kepala)**

Operan dilakukan dengan kedua tangan berada di atas. Penerima bola juga menangkap dengan posisi tangan di atas.
 5. **Baseball Pass**

Operan ini dilakukan di atas/belakang kepala, bertujuan agar passing melambung dan melewati lawan. Operan jarak jauh yang dilakukan biasanya lebih dari setengah panjang lapangan. Operan ini tidak terlalu akurat namun berguna pada fast break.
 6. **Dribbling (Menggiring Bola)**

Prinsip dalam teknik dribble antara lain:

 - Kontrol pada jari-jari tangan
 - Mempertahankan tubuh tetap rendah
 - Kepala tegak
 - Melatih kedua tangan agar sama-sama memiliki dribble yang bagus
 - Lindungi bola (protect the ball)
 7. **Shooting (Menembakkan Bola Ke Arah Keranjang)**

Jump shoot Tembakan ini sering dilakukan saat pemain menyerang tidak bisa mendekati keranjang. Tembakan ini sangat sulit dihalangi karena dilakukan pada titik tertinggi lompatan vertical penembak.
 8. **Jump Stop**

Jump stop merupakan sebuah gerak berhenti terkendali dan dengan menggunakan dua kaki. Jump stop bisa digunakan pemain penyerang untuk memantapkan kaki yang akan dipakai untuk pivot (poros), menghindari traveling, dan mempertahankan keseimbangan tubuh dengan baik.
-

9. Rebound

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat rebound yaitu make contact, box out, dan jump to the ball. Dalam era basket modern sekarang ini diperlukan gerakan rebound dalam suatu pertandingan. Apabila sebuah tim tidak mempunyai keinginan untuk melakukan defensive rebound maupun offensive rebound, dapat dipastikan tim itu akan kehilangan banyak kesempatan kedua untuk melakukan score pada saat pertandingan. [5]

2.1.6. Lapangan Bola Basket Lengkap

1. Lapangan Bola Basket

Lapangan bola basket berbentuk seperti kebanyakan lapangan olahraga permainan lainnya, yaitu berbentuk persegi panjang dan terbagi atas dua area. Panjang keseluruhan lapangan bola basket yaitu 26-28 m sedangkan lebarnya berkisar 14-15 m. Lingkaran tengah lapangan basket berukuran 3.6 m.

2. Ring Bola Basket

Di dalam bola basket yang menjadikan pembeda dengan olahraga lainnya adalah terdapatnya ring. Ukuran ring pun juga tidak sembarangan, ada ketetapan tertentu mengenai ukuran ring bola basket. [6]

2.1.7. Peraturan Permainan Bola Basket

Selain menguasai teknik dasar bola basket seorang pemain bola basket sepatutnya mengetahui peraturan-peraturan dalam permainan bola basket. Peraturan bola basket dibuat agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan saat bermain dan membuat permainan menjadi terarah.

Di dalam sebuah pertandingan wasit adalah orang yang memiliki peran penting untuk mengatur jalannya sebuah pertandingan bola basket, sehingga wasit harus paham betul mengenai peraturan bola basket.

Berikut ini 13 poin peraturan dalam pertandingan bola basket:

1. Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
-

2. Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).
 3. Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola. Pemain harus melemparkan bola tersebut dari titik tempat menerima bola, tetapi diperbolehkan apabila pemain tersebut berlari pada kecepatan biasa.
 4. Bola harus dipegang di dalam atau diantara telapak tangan. Lengan atau anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
 5. Pemain tidak diperbolehkan menyeruduk, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara bagaimanapun. Pelanggaran pertama terhadap peraturan ini akan dihitung sebagai kesalahan, pelanggaran kedua akan diberi sanksi berupa pendiskualifikasian pemain pelanggar hingga keranjang timnya dimasuki oleh bola lawan, dan apabila pelanggaran tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar akan dikenai hukuman tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Pada masa ini, pergantian pemain tidak diperbolehkan.
 6. Sebuah kesalahan dibuat pemain apabila memukul bola dengan kepalan tangan (meninju), melakukan pelanggaran terhadap aturan 3 dan 4, serta melanggar hal-hal yang disebutkan pada aturan 5.
 7. Apabila salah satu pihak melakukan tiga kesalahan berturut-turut, maka kesalahan itu akan dihitung sebagai gol untuk lawannya (berturut-turut berarti tanpa adanya pelanggaran balik oleh lawan).
 8. Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.
-

9. Apabila bola keluar lapangan pertandingan, bola akan dilemparkan kembali ke dalam dan dimainkan oleh pemain pertama yang menyentuhnya. Apabila terjadi perbedaan pendapat tentang kepemilikan bola, maka wasitlah yang akan melemparkannya ke dalam lapangan. Pelempar bola diberi waktu 5 detik untuk melemparkan bola dalam genggamannya. Apabila ia memegang lebih lama dari waktu tersebut, maka kepemilikan bola akan berpindah. Apabila salah satu pihak melakukan hal yang dapat menunda pertandingan, maka wasit dapat memberi mereka sebuah peringatan pelanggaran.
10. Wasit berhak untuk memperhatikan permainan para pemain dan mencatat jumlah pelanggaran dan memberi tahu wasit pembantu apabila terjadi pelanggaran berturut-turut. Wasit memiliki hak penuh untuk mendiskualifikasi pemain yang melakukan pelanggaran sesuai dengan yang tercantum dalam aturan 5.
11. Wasit pembantu memperhatikan bola dan mengambil keputusan apabila bola dianggap telah keluar lapangan, pergantian kepemilikan bola, serta menghitung waktu. Wasit pembantu berhak menentukan sah tidaknya suatu gol dan menghitung jumlah gol yang terjadi.
12. Waktu pertandingan adalah 4 quarter masing-masing 10 menit.
13. Pihak yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang. [7]

2.1.8. Pelanggaran Permainan Bola Basket

Bola basket terbilang olahraga yang sangat ketat, dengan berbagai bentuk pelanggaran mulai ringan sampai berisiko. Sebagai pemain basket ataupun pemula dalam olahraga ini kita harus mengetahui seluk beluk pelanggaran dalam bola basket.

Berikut ini macam-macam pelanggaran dalam permainan bola basket:

1. Travelling
Tidak menggiring (dribling) bola dalam 3 langkah saat lari maupun berjalan.
-

2. **Three Seconds Violation**
Pelanggaran yang diberikan apabila seorang pemain berada di area tembakan bebas (key area) selama 3 detik.
3. **8-second violation**
Pemain Tim A tidak keluar dari posisi defense (setengah lapangan tim A) selama 8 detik, setelah bola dipegang oleh pemain tim A yang lain yang melakukan offense dan sedang berada di area tim B (setengah lapangan tim B). Bola kemudian beralih ke tim B.
4. **Pushing**
Pelanggaran karena mendorong lawan main.
5. **Blocking Foul**
Pelanggaran karena melakukan pelanggaran keras ketika menghalangi pemain lawan.
6. **Team Foul**
Pelanggaran dalam satu tim perbabak apabila sudah mencapai 5 point maka akan diberikan free throw pada lawan.
7. **Personal Foul**
Pelanggaran perorangan maksimal 4 kali foul kalau sudah 5 kali maka akan dikenai foul out.
8. **Back Ball / Back Court**
Pelanggaran karena pemain yang membawa bola kembali ke daerah pertahanan setelah melewati garis tengah.
9. **24-second violation**
Pelanggaran pemain tim penyerang tidak melakukan shoot/lay-up/dunk ke ring lawan melewati batas waktu 24 detik. Bola berpindah ke pihak lawan. [8]

2.2. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan

perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. [9]

2.3. Animasi

Menurut Furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. [10]

2.4. Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dll. [11]

2.5. Adobe Flash CS 4

Adobe flash cs4 adalah suatu program animasi yang di gunakan untuk pembutananimasi 2ddimana adobe flash cs4 adalah seri yang ke 10sebelumnya flash masih di miliki oleh macromedia tapi setelah seri

yang ke 9 dan ke10 sudah dimiliki oleh adobe fungsi dari flash dari adobe dan flash dari macromedia itu sama yang beda hanya dari action script dan fitur2nya fungsi dari flash adalah sebagai berikut membuat animasi 2d seperti pembuatan multimedia pembelajaran, move clip, banner animasi dan masih banyak lagi flash sangat menguntungkan untuk dunia kerja apalagi diperguruan animasi seperti cam solution, cam award, ICI, dan masih banyak lagi. [12]

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem

Merupakan suatu kegiatan yang menguraikan seluruh pokok masalah yang ada didalamnya. Analisis merupakan tahapan awal sebelum masuk ke tahapan perancangan, sedangkan perancangan merupakan hasil dari keseluruhan analisis yang dapat memberikan solusi dalam suatu permasalahan.

3.1.1. Analisis Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan materi pembelajaran dengan beberapa button untuk menggunakannya.
2. Menampilkan materi pembelajaran tentang Dasar Permainan Bola Basket berupa teks, dan animasi.
3. Menampilkan suara untuk background pada setiap halaman materi media pembelajaran.
4. Menampilkan gambar pada materi media pembelajaran untuk memperjelas pembahasan pada materi media pembelajaran.
5. Memberikan latihan-latihan soal berupa kuis pilihan ganda.
6. Menampilkan Materi yang ada dari buku Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain BOLA BASKET, oleh Vic Ambler, editor Sulistio, desain sampul Marina Nathania Sumardi, Layout Setting Sofian Gunawan Sumardi dan Asep Suparman, penerbit Pionir Jaya pada media pembelajaran.

3.1.2. Analisis Non Fungsional

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran ini diperlukan kebutuhan fungsional mulai dari kebutuhan perangkat keras (hardware) dan kebutuhan perangkat lunak (software) yang akan digunakan dalam membangun aplikasi ini.

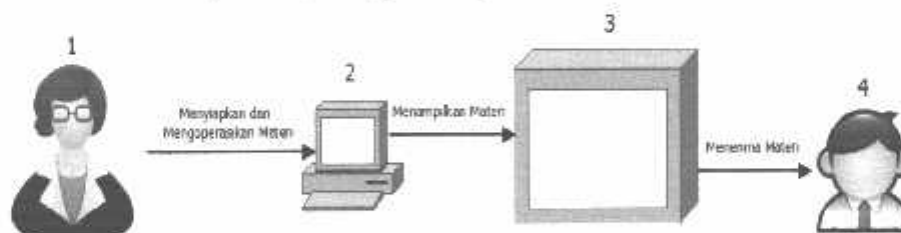
1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Laptop.
 - b. Processor Intel Core i3.
 - c. Memory RAM 4GB.
 - d. Hardisk 640GB
 - e. Microphone
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Adobe Flash CS4.

3.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah bagian dari metodologi pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Tahap ini merupakan langkah awal yang menentukan bagaimana alur dan tampilan pada aplikasi Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket. Langkah awal ini merupakan langkah yang sangat menentukan tingkat kesuksesan dalam pembuatan system.

3.2.1. Blok Diagram

Dalam pembuatan sistem pembelajaran ini penulis gambarkan kedalam sebuah blok diagram agar aliran data yang terjadi didalam sistem mudah dipahami, ditunjukkan pada Gambar 3.1.



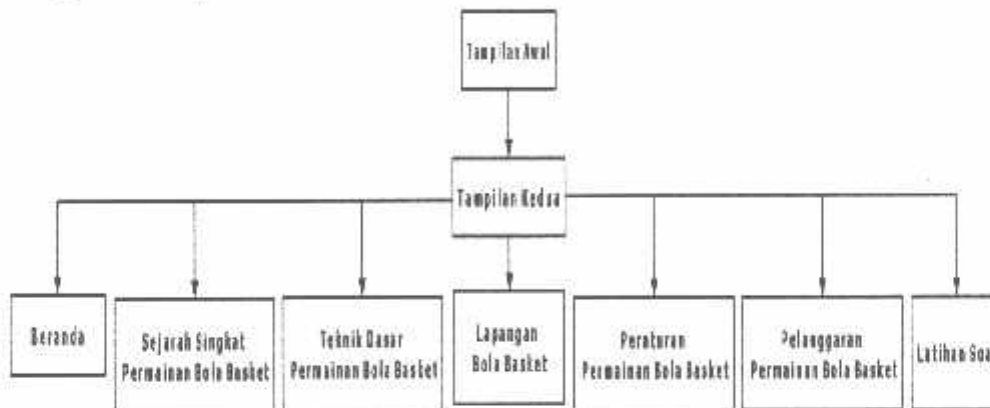
Gambar 3.1 Blok Diagram.

Keterangan blok diagram :

1. Guru
2. PC / Laptop
3. Layar LCD
4. Siswa

3.2.2. Struktur Menu

Struktur menu dalam aplikasi media pembelajaran dasar permainan bola basket diawali dengan masuk ke tampilan awal, kemudian dilanjutkan masuk ke menu utama dimana terdapat 7 tombol menu yaitu beranda, sejarah singkat permainan bola basket, teknik dasar permainan bola basket, lapangan bola basket, peraturan permainan bola basket, pelanggaran permainan bola basket, dan latihan soal. Struktur menu dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Menu.

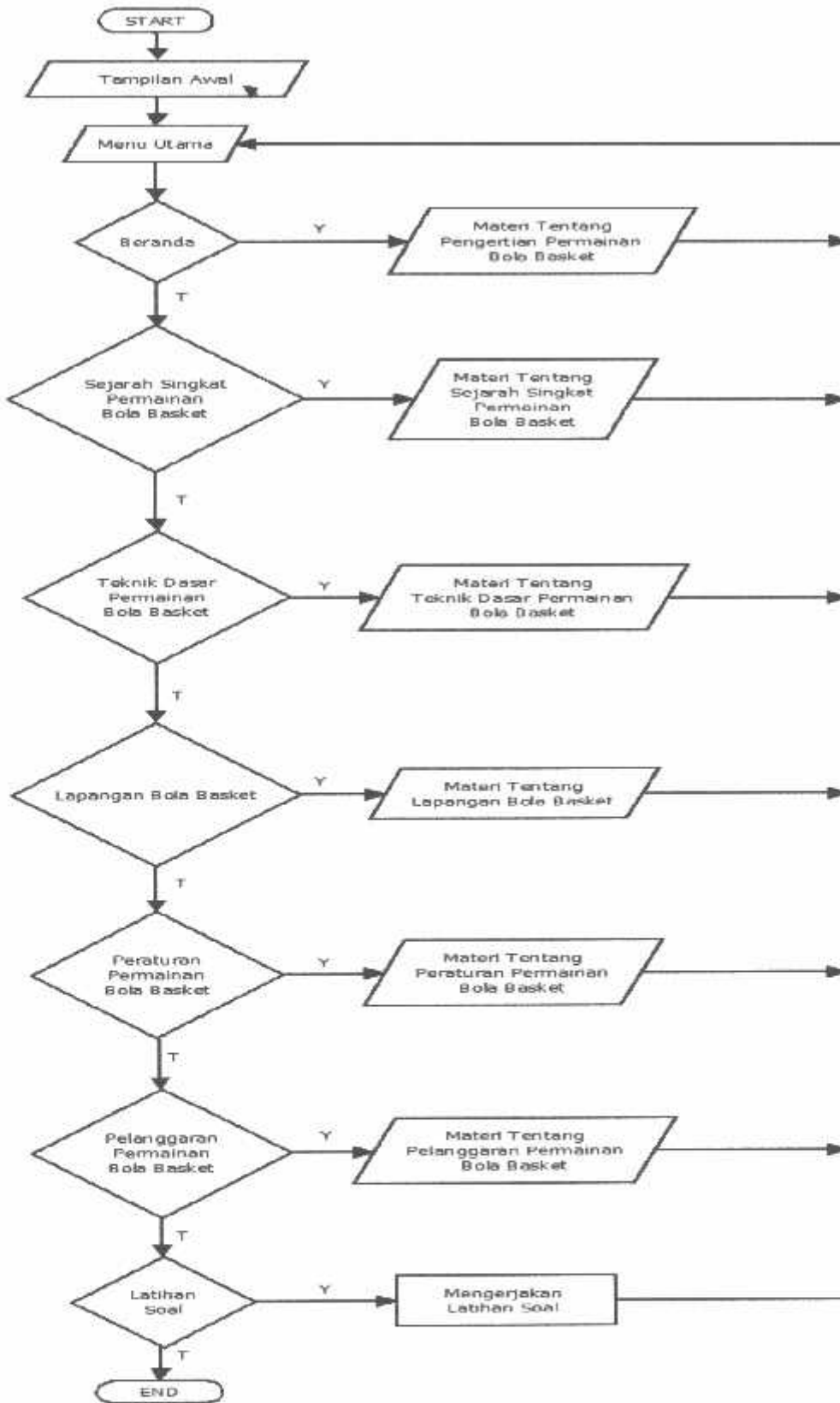
Keterangan struktur menu :

1. Tampilan Awal
Tampilan awal dari aplikasi media pembelajaran dasar permainan bola basket.
2. Menu Utama
Menu utama merupakan halaman menu utama pada aplikasi media pembelajaran dasar permainan bola basket. Pada halaman menu utama terdapat pilihan-pilihan menu didalamnya yaitu beranda, sejarah singkat permainan bola basket, teknik dasar permainan bola basket, lapangan bola basket, peraturan permainan bola basket, pelanggaran permainan bola basket, dan latihan soal.
3. Beranda
Halaman ini menjelaskan sekilas tentang pengertian permainan bola basket.

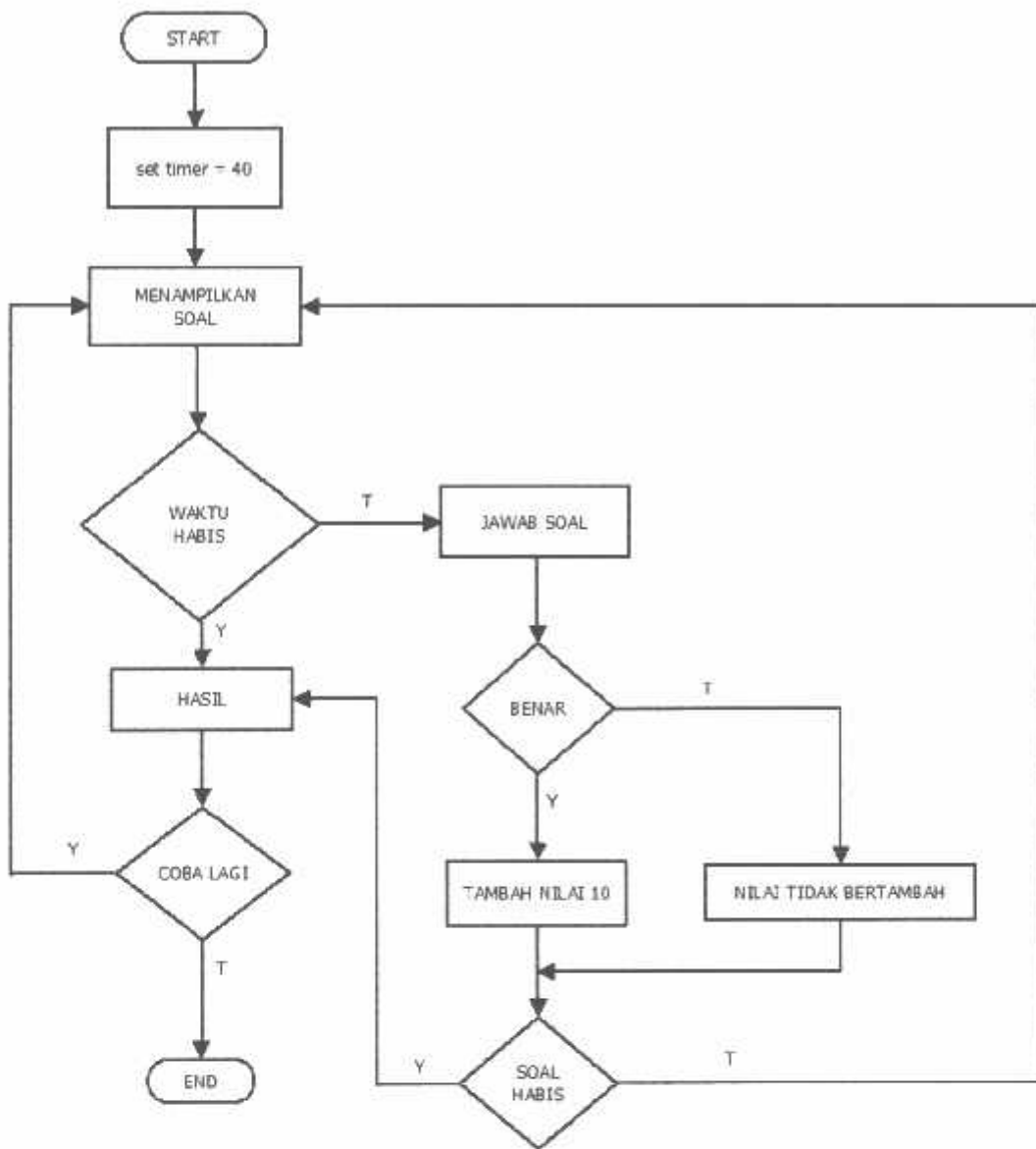
4. Sejarah Singkat Permainan Bola Basket
Halaman ini menjelaskan tentang materi dasar permainan bola basket pada Sejarah Singkat Permainan Bola Basket yang berupa animasi, teks, dan suara.
5. Teknik Dasar Permainan Bola Basket
Halaman ini menjelaskan tentang materi dasar permainan bola basket pada teknik dasar permainan bola basket yang berupa animasi, teks, dan suara.
6. Lapangan Bola Basket
Halaman ini menjelaskan tentang materi dasar permainan bola basket pada lapangan bola basket yang berupa animasi, teks, dan suara.
7. Peraturan Permainan Bola Basket
Halaman ini menjelaskan tentang materi dasar permainan bola basket pada peraturan permainan bola basket yang berupa animasi, teks, dan suara.
8. Pelanggaran Permainan Bola Basket
Halaman ini menjelaskan tentang materi dasar permainan bola basket pada pelanggaran permainan bola basket yang berupa animasi, teks, dan suara.
9. Latihan Soal
Dalam halaman ini terdapat beberapa latihan soal tentang materi dasar permainan bola basket.

3.2.3. Flowchart

Secara garis besar alur kerja dari aplikasi media pembelajaran mata pelajaran Penjasokes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia, berikut *flowchart* Sistem dan *flowchart* kuis pada Gambar 3.3 dan 3.4.



Gambar 3.2. Flowchart Sistem



Gambar 3.4 Flowchart Kuis.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

1.1. Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses perubahan analisis dan perancangan yang telah disusun sebelumnya menjadi suatu aplikasi yang siap untuk dijalankan, aplikasi yang dibuat adalah aplikasi Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket Siswa SMP/Mts KELAS VII Berbasis Multimedia. Berikut adalah hasil implementasi dari aplikasi Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket Siswa SMP/Mts KELAS VII Berbasis Multimedia :

1.1.1. Halaman Pembuka Pertama

Pada Gambar 4.1 merupakan halaman pembuka pertama dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.1 Halaman Pembuka Pertama

1.1.2. Halaman Pembuka Kedua

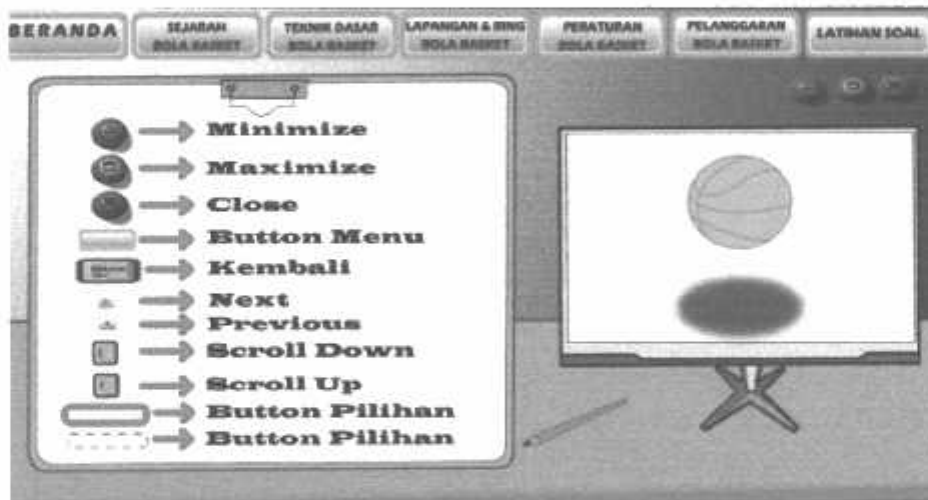
Pada Gambar 4.2 merupakan halaman pembuka kedua dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.2 Halaman Pembuka Kedua

1.1.3. Halaman Bantuan

Pada Gambar 4.3 merupakan halaman bantuan untuk menampilkan fungsi button dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.3 Halaman Bantuan

1.1.4. Halaman Beranda

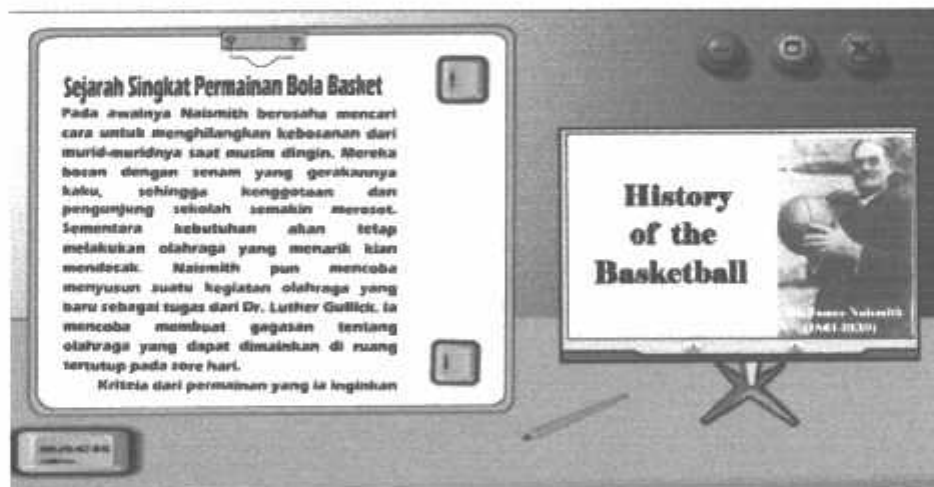
Pada Gambar 4.4 merupakan halaman Beranda dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.4 Halaman Beranda

1.1.5. Halaman Sejarah Bola Basket

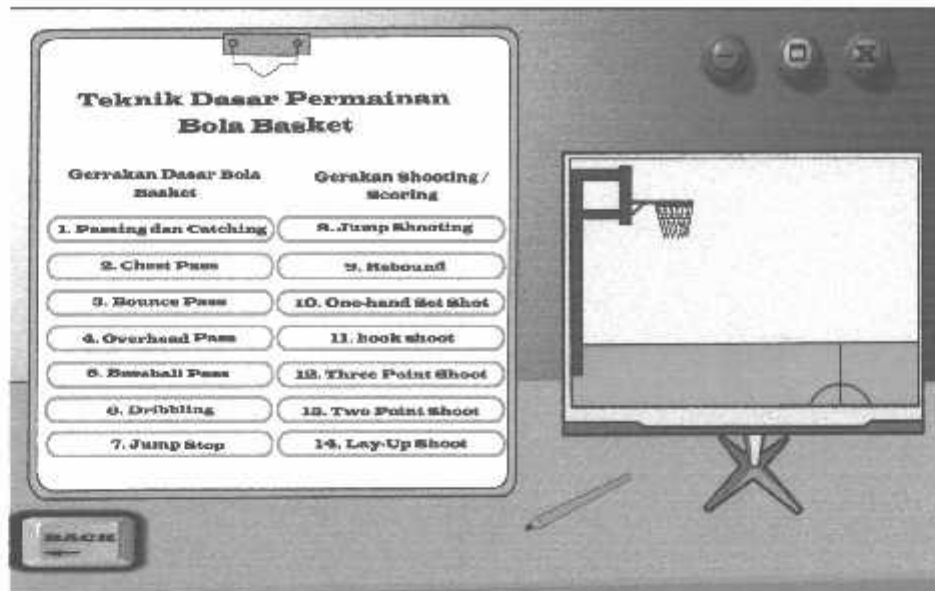
Pada Gambar 4.5 merupakan halaman sejarah bola basket dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.5 Halaman Sejarah Bola Basket

1.1.6. Halaman Teknik Dasar Bola Basket

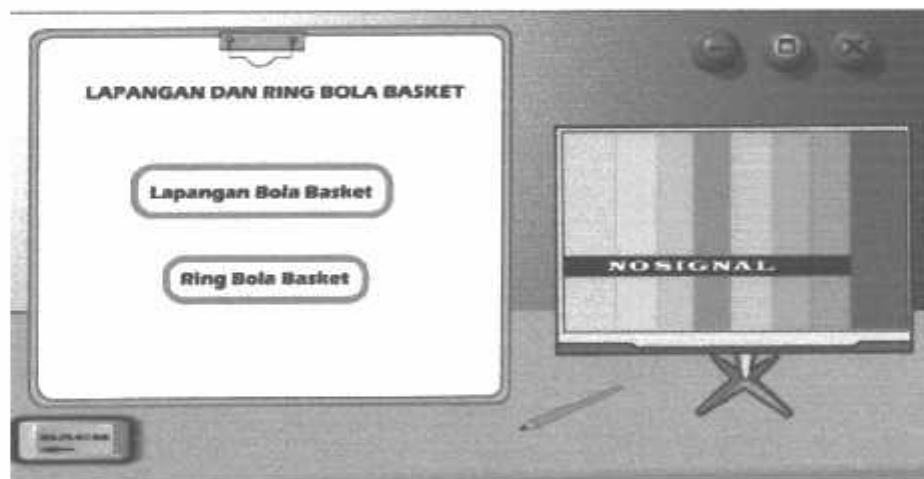
Pada Gambar 4.6 merupakan halaman teknik dasar bola basket dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.6 Halaman Teknik Dasar Bola Basket

1.1.7. Halaman Lapangan dan Ring Bola Basket

Pada Gambar 4.7 merupakan halaman lapangan dan ring bola basket dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.7 Halaman Lapangan dan Ring Bola Basket

1.1.8. Halaman Peraturan Bola Basket

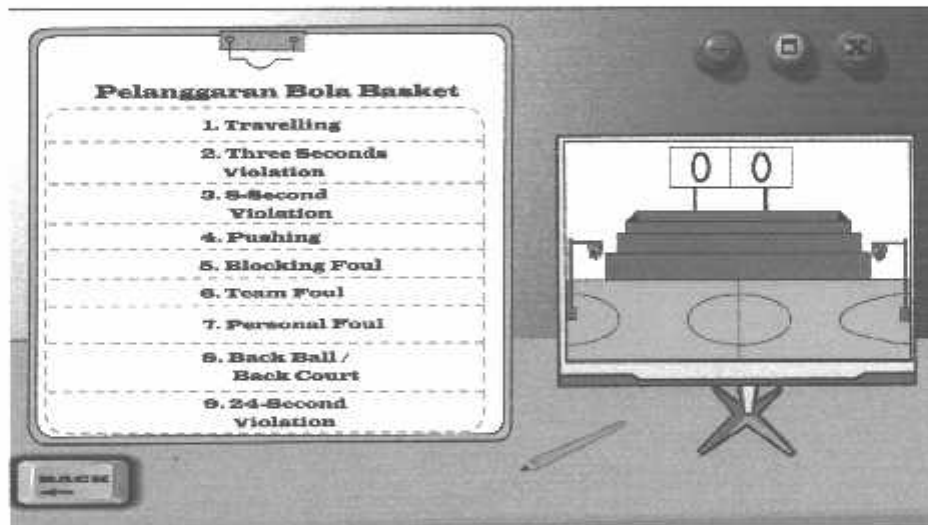
Pada Gambar 4.8 merupakan halaman peraturan bola basket dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.8 Halaman Peraturan Bola Basket

1.1.9. Halaman Pelanggaran Bola Basket

Pada Gambar 4.9 merupakan halaman pelanggaran bola basket dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.9 Halaman Pelanggaran Bola Basket

1.1.10. Halaman Latihan Soal

Pada Gambar 4.10 merupakan halaman latihan soal dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket.



Gambar 4.10 Halaman Latihan Soal

1.2. Pengujian

Pengujian aplikasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat berfungsi dengan baik sesuai yang diharapkan.

1.2.1. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional adalah pengujian mengenai proses fungsional yang ada pada media pembelajaran pada beberapa perangkat. Perangkat yang digunakan pada pengujian ini dapat dilihat pada Tabel 4.2. Hasil dari pengujian fungsional dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsional

No	Fungsi	OS		
		A	B	C
1	Button minimize pada setiap halaman media pembelajaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
2	Button maximize pada setiap halaman media pembelajaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
3	Button close pada setiap halaman media pembelajaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√

4	Button mulai pada halaman pembuka pertama sudah sesuai.	√	√	√
5	Button masuk materi pada halaman pembuka kedua sudah sesuai.	√	√	√
6	Button beranda pada halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
7	Button sejarah bola basket halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
8	Button teknik dasar bola basket pada halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
9	Button lapangan & ring bola basket pada halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
10	Button peraturan bola basket pada halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
11	Button pelanggaran bola basket pada halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
12	Button latihan soal pada halaman bantuan sudah sesuai.	√	√	√
13	Button back pada halaman media pembelajaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
14	Button perlengkapan pada halaman beranda sudah sesuai.	√	√	√
15	Button perlengkapan kaki pada halaman beranda sudah sesuai.	√	√	√
16	Button seragam pada halaman beranda sudah sesuai.	√	√	√
17	Button daftar istilah pada halaman beranda sudah sesuai.	√	√	√
18	Button button scroll up dan button scroll down pada halaman beranda, halaman sejarah bola basket, dan halaman peraturan bola basket sudah sesuai.	√	√	√

19	Button next, dan button previous pada halaman sejarah bola basket dan halaman lapangan bola basket sudah sesuai.	√	√	√
20	Button teknik dasar bola basket pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
21	Button passing dan catching dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
22	Button chest pass dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
23	Button bounce pass dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
24	Button overhead pass dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
25	Button baseball pass dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
26	Button dribbling dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
27	Button jump stop dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
28	Button jump shooting dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
29	Button rebound dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
30	Button one-hand set shot dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
31	Button hook shot dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
32	Button three point shoot dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
33	Button two point shoot dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√

34	Button lay-up shoot dan animasi pada halaman teknik dasar bola basket sudah sesuai.	√	√	√
35	Button ring basket pada halaman lapangan & ring bola basket sudah sesuai.	√	√	√
36	Button lapangan bola basket pada halaman lapangan & ring bola basket sudah sesuai.	√	√	√
37	Button travelling dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
38	Button three seconds violation dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
39	Button 8-second violation dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
40	Button pushing dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
41	Button blocking foul dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
42	Button team foul dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
43	Button personal foul dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
44	Button back ball/back court dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
45	Button 24-second violation dan animasi pada halaman pelanggaran bola basket sudah sesuai.	√	√	√
46	Radio button, button jawab, button ulangi, score, dan timer pada halaman latihan soal sudah sesuai.	√	√	√
47	Radio button pada halaman latihan soal sudah sesuai.	√	√	√
48	Button jawab pada halaman latihan soal sudah sesuai.	√	√	√

49	Button ulangi pada halaman latihan soal sudah sesuai.	√	√	√
50	Score pada halaman latihan soal sudah sesuai.	√	√	√
51	Timer pada halaman latihan soal sudah sesuai.	√	√	√

Keterangan : √ = Sesuai

X = Tidak Sesuai

1.2.2. Pengujian Performance

Pengujian Performance adalah pengujian yang dilakukan pada kinerja atau respon perangkat keras / hardware. Pengujian performance bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi berjalan pada suatu perangkat keras tertentu dengan spesifikasi perangkat keras yang berbeda-beda. Hasil pengujian performance dari Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Hasil Pengujian Performance

No	Nama Perangkat	Procesor	RAM	OS	Keterangan
1	Perangkat A	Intel Core i3	4 GB	Win 7	Aplikasi berjalan lancar
2	Perangkat B	Intel Core i3	4 GB	Win 8	Aplikasi berjalan lancar
3	Perangkat C	Intel Core i3	2 GB	Win 7	Aplikasi berjalan lancar

Dari Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket dapat dijalankan dengan baik pada laptop dengan kapasitas RAM 2GB hingga 4GB dan juga dengan menggunakan Windows 7 dan Windows 8 telah sesuai dengan yang diharapkan.

1.2.3. Pengujian User

Pada pengujian User, pengujian dilakukan secara objektif dimana aplikasi diuji secara langsung ke lapangan, yaitu dengan membuat kuisisioner yang ditujukan kepada pengguna aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjaskes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia, yaitu *user*. Kuisisioner disebar kepada 5 orang pengguna. Hasil pengujian kepuasan pengguna ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian User

Pertanyaan	Jawaban		
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Aplikasi Media Pembelajaran mudah digunakan	2	3	-
Tampilan Antarmuka Aplikasi Media Pembelajaran menarik	3	2	-
Aplikasi Media Pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar	1	4	-
Materi Sesuai dengan kondisi nyata	-	5	-
Latihan Soal pada Aplikasi Media Pembelajaran membantu melatih kecerdasan siswa dalam proses belajar mengajar	-	5	-
Total	6	19	-
Prosentase (%)	24%	76%	

Berdasarkan Tabel 4.3., Hasil pengujian dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjaskes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia ini mudah digunakan?

Tabel 4.4. Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Pertama

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	2	40%
Setuju (S)	3	60%
Tidak Setuju (TS)	-	-

2. Apakah tampilan antarmuka dari aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjas kes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia ini terlihat menarik?

Tabel 4.5. Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Kedua

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	3	60%
Setuju (S)	2	40%
Tidak Setuju (TS)	-	-

3. Apakah aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjas kes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia ini dapat membantu proses belajar mengajar?

Tabel 4.6. Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Ketiga

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	1	20%
Setuju (S)	4	80%
Tidak Setuju (TS)	-	-

4. Apakah materi dasar permainan bola basket pada aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjas kes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia ini sesuai dengan kondisi nyata?

Tabel 4.7. Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Keempat

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	-	-
Setuju (S)	5	100%
Tidak Setuju (TS)	-	-

5. Apakah Latihan Soal pada Aplikasi media pembelajaran mata pelajaran penjas kes tentang dasar permainan bola basket siswa SMP/MTs KELAS VII berbasis multimedia membantu melatih kecerdasan siswa dalam proses belajar mengajar?

Tabel 4.8. Hasil Pengujian Kuisisioner Pada Soal Kelima

Jawaban	Jumlah Responden	Prosentase (%)
Sangat Setuju (SS)	-	-
Setuju (S)	5	100%
Tidak Setuju (TS)	-	-

Pada pengujian user diambil hasil bahwa dari 5 pengguna yang telah diberi kuisisioner memberikan nilai kepuasan dari segi penggunaan, tampilan antarmuka, manfaat, kesesuaian serta keakuratan hasil informasi pada materi dan latihan soal dengan prosentase sebanyak 24% menyatakan bahwa pengguna sangat setuju dan 76% menyatakan setuju media pembelajaran ini dapat membantu proses belajar mengajar pada dasar permainan bola basket.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Materi yang disampaikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia dengan adanya animasi-animasi dapat membuat proses belajar mengajar menjadi valid, efektif, dan praktis.
2. Pada aplikasi ini terdapat latihan soal yang dapat melatih kecerdasan siswa tentang permainan bola basket.
3. Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket sudah sesuai dengan pengujian fungsional seperti yang diharapkan.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan yang berkaitan dengan Aplikasi Media Pembelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan pada pembelajaran permainan bola basket agar lebih menarik dan detail, baik dari segi tampilan maupun animasi.
2. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut secara berkala terhadap penyampaian materi dari segi tampilan maupun materi agar lebih maksimal.
3. Perlu adanya pengembangan pada latihan soal, baik dari segi tampilan maupun soal-soal yang dapat diperbarui sesuai dengan pembaruan materi tentang permainan bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vic Ambler, Sulistio, Marina Nathania Sumardi, Sofian Gunawan Sumardi & Asep Suparman (2013). Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket. Bandung : Penerbit : Pionir Jaya.
 - [2] Modul Praktikum Sistem Multimedia Lab. Pengolahan Citra & Multimedia Institut Teknologi Nasional Malang.
 - [3] smansax1, 02 Februari 2015, Pengertian Permainan Bola Basket
url : <http://olahraga.smansax1-edu.com/2015/02/pengertian-permainan-bola-basket.html>
(diakses : 27-11-2015)
 - [4] smansax1, 18 Januari 2015, Sejarah Permainan Bola Basket
url : <http://olahraga.smansax1-edu.com/2015/01/sejarah-permainan-bola-basket-lengkap.html>
(diakses : 27-11-2015)
 - [5] smansax1, 23 Januari 2015, Teknik Dasar Permainan Bola Basket
url : <http://olahraga.smansax1-edu.com/2015/01/teknik-dasar-permainan-bola-basket.html>
(diakses : 27-11-2015)
 - [6] smansax1, 24 Februari 2015, Gambar Dan Ukuran Lapangan Bola Basket
url : <http://olahraga.smansax1-edu.com/2015/02/gambar-dan-ukuran-lapangan-bola-basket.html>
(diakses : 27-11-2015)
 - [7] smansax1, 23 Januari 2015, Peraturan Permainan Bola Basket
url : <http://olahraga.smansax1-edu.com/2015/01/peraturan-permainan-bola-basket.html>
(diakses : 27-11-2015)
 - [8] smansax1, 23 Januari 2015, Pelanggaran Permainan Bola Basket
url : <http://olahraga.smansax1-edu.com/2015/01/pelanggaran-dalam-bola-basket.html>
(diakses : 27-11-2015)
-

- [9] Asikbelajar.com, 16 September 2013, Pengertian, Manfaat, Jenis dan Pemilihan Media Pembelajaran
url : <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaat-jenis-dan-pemilihan.html>
(diakses : 27-11-2015)
- [10] Menurut Furoidah, 2009, Media Animasi Pembelajaran
url : https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwibIKndpMbKAhVSA44KHUB4BYkQFggvMAM&url=http%3A%2F%2Fdownload.portalgaruda.org%2Farticle.php%3Farticle%3D147676%26val%3D2338%26title%3DPENINGKATAN%2520AKTIVITAS%2520BELAJAR%2520SISWA%2520MENGGUNAKAN%2520MEDIA%2520AUDIO%2520VISUAL%2520DALAM%2520PEMBELAJARAN%2520IPA&usg=AFQjCNFX-tgdTbH_YcY0RbHCytL3k-iLuA&sig2=dHkAl113fgRxZ5M7Dkjd5w
(diakses : 27-11-2015)
- [11] Heribertus Heri Istiyanto , 2013 , Pengertian Dan Manfaat Multimedia Pembelajaran
url : <http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/>
(diakses : 27-11-2015)
- [12] DEsthie Ana, 16 Desember 2011, Pengertian Adobe Flash Cs4
url : <http://www.scribd.com/doc/75871554/Pengetian-Adobe-Flash-CS4#scribd>
(diakses : 27-11-2015)
-

LAMPIRAN

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : Diki Yuda Prakoso
NIM : 1218173
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Rancang Bangun Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes
Tentang Dasar Permainan Bola Basket Siswa SMP/MTs Kelas
VII Berbasis Multimedia

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Januari 2016
Nilai : 81,62 (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

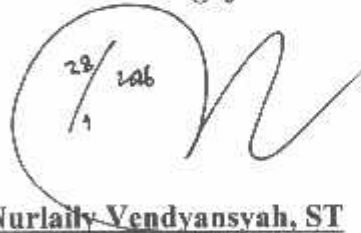

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I


Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P 1031000438


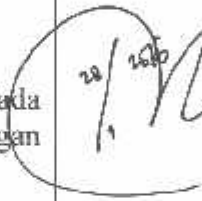
Dosen Penguji II


Nurlaily Vendyansyah, ST

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata I Program Studi Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

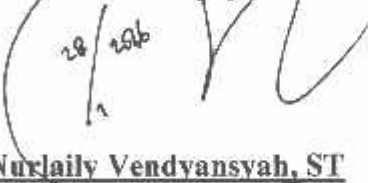
NAMA : Diki Yuda Prakoso
NIM : 1218173
JURUSAN : Teknik Informatika S-1
JUDUL : Rancang Bangun Media Pembelajaran Mata Pelajaran Penjaskes Tentang Dasar Permainan Bola Basket Siswa SMP/MTs Kelas VII Berbasis Multimedia

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji I	15 Januari 2016	1. Tambahkan proses scoring. 2. Tambahkan animasi scoring. 3. Table pengujian fungsional.	
2.	Penguji II	15 Januari 2016	1. Tambahkan database soal latihan, perhatikan scoring + timer. 2. Flowchart aplikasi dan kuis. 3. Penulisan sitasi. 4. Daftar pustaka. 5. Materi yang dicantumkan pada aplikasi harus sesuai dengan sumber. 6. Lampirkan hasil kuisiner. 7. Abstrak.	


Dosen Penguji I


Suryo Adji Wibowo, ST, MT
NIP.P 1031000438


Dosen Penguji II


Nurlaily Vendyansyah, ST

Dosen Pembimbing I


Ali Mahmudi, B. Eng. PhD.
NIP.P 1031000429

Dosen Pembimbing II


Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P 1030800418



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

ERSERO) MALANG
RIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karangjo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : ITN-593/I.INF/TA/2015
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

COPY

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ali Mahmudi B.Eng, Phd.
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Seperti dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : DIKI YUDA PRAKOSO
Nim : 1218173
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

(PERSERO) MALANG
K NIAGA MALANG

Kampus I Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 23 Oktober 2015

Nomor : IIN-593/I.INF/TA/2015

Lampiran : ---

Perihal : Bimbingan Skripsi

COPY

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sandy Nataly Mantja, S.Kom
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : DIKI YUDA PRAKOSO
Nim : 1218173
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

23 Oktober 2015 S/D 23 Maret 2016

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Diki Yuda Prakoso

NIM : 1218173

COPY

Masa Bimbingan : 23 Oktober 2015 s/d 23 Maret 2016

Judul skripsi : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENJASKES TENTANG
DASAR PERMAINAN BOLA BASKET SISWA
SMP/MTs KELAS VII BERBASIS MULTIMEDIA

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	21/11/2015	Draft Bab I dan Bab II => Tuliskan sitasi atau referensi pada Bab II.	
2	21/11/2015	Draft Bab III => Perbaiki blok diagram.	
3	21/11/2015	Demo aplikasi => Tambahkan materi.	
4	11/12/2015	Draft Bab IV dan Bab V => Perbaiki pengujian fungsional.	
5	11/12/2015	Makalah Seminar Hasil => Tambahkan daftar pustaka.	
6	11/12/2015	Demo aplikasi => Tambahkan materi pelanggaran.	
7	12/01/2016	Draft Bab IV => Tambahkan pengujian uscr.	
8	12/01/2016	Makalah Kompre Bab I – Bab V.	

Malang, 12 Januari 2016

Dosen Pembimbing I



(Ali Mahmudi, B. Eng. PhD.)

NIP.P 1031000429

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Diki Yuda Prakoso
NIM : 1218173
Masa Bimbingan : 23 Oktober 2015 s/d 23 Maret 2016
Judul skripsi : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENJASKES TENTANG
DASAR PERMAINAN BOLA BASKET SISWA
SMP/MTs KELAS VII BERBASIS MULTIMEDIA

COPY

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	17/11/2015	Bab I dan Bab II revisi.	
2	18/11/2015	Bab I dan Bab II OK, Lanjut Bab III.	
3	18/11/2015	Bab III revisi.	
4	19/11/2015	Bab III OK, Lanjut Program.	
5	19/11/2015	Program OK, Lanjut Bab IV dan Bab V.	
6	8/12/2015	Bab IV dan Bab V revisi.	
7	10/12/2015	Bab IV dan Bab V OK, Siap Seminar Hasil.	
8	11/01/2016	Bab I – Bab V dan Program OK, Siap Kompre.	

Malang, 11 Januari 2016

Dosen Pembimbing II



(Sandy Nataly Mantja. S.Kom)
NIP.P 1030800418

Action Button Minimize

```
on (release) {  
    fscommand("fullscreen",false);  
}
```

Action Button Maximize

```
on (release) {  
    fscommand("fullscreen",true);  
}
```

Action Button Close

```
on (release) {  
    fscommand("quit",true);  
}
```

Action Button Mulai

```
on(release){  
    gotoAndPlay(66);  
}
```

Action Button Masuk Materi

```
on(release){  
    gotoAndPlay(67);  
}
```

Action Button Back

```
on(release){  
    gotoAndStop(67);  
}
```

Action Text Scrolling

```
on (release) {  
    nextFrame ();  
}
```

```
on (release) {
```

```

        prevFrame();
    }

    Stop ();

    on (release) {
        prevFrame();
    }

    on (release) {
        nextFrame();
    }

    stop();
    btn1.enabled = false;
    btn1._alpha = 50;

    btn2.enabled = false;
    btn2._alpha = 50;

```

Action Latihan Soal

```

on (click) {
    _root.evaluate();
}

on(click){
    _root.gotoAndPlay(74);
}

//OK here it is hope U HELD;
//first we stop the timeline on the first frame
stop();
//define vars
var banksoal = new LoadVars();
//to load the content of the text;
var acakArray:Array;
//to make a random sequence of nomor in it
var z = 0;
//pos in ther acakArray

```

```

var score = 0;
var time = 40;
// i just put this enable coz it will be a restart button
and we need that
//-----
satu.enabled = true;
dua.enabled = true;
tiga.enabled = true;
empat.enabled = true;
next_btn.enabled = true;
skor = 0;
//-----
//load the file.
banksoal.load("E:/SKRIPSI/bola basket/kompre/MAJU
KOMPRE/LAPORAN/ibu nurlaily/banksoal.txt");
//event handler will trigger when the file is completely
loaded
banksoal.onLoad = function(sucess) {
    if (sucess) {
        _root.acakArray =
        _root.sekuensAcak(banksoal.jihSoal);
        _root.soalNext();
    }
};
//this function is to generate a sequence of random number
with no duplication coz we need to do not seek the quest
multiple times
//-----
function sekuensAcak(nomer:Number):Array {
    var acakArray = new Array(nomer);
    var noAcak, noTambah, noSimpas;
    noTambah = nomer-1;
    for (var i = 0; i<nomer; i++) {
        acakArray[i] = 1;
    }
    //trace(acakArray);
    while (noTambah>0) {
        noAcak = random(noTambah);
        //trace("noAcak:"+(noAcak));
    }
}

```

```

        noSimpan = acakArray[noTambah];
        //trace("noSimpan:"+(noSimpan));
        acakArray[noTambah] = acakArray[noAcak];
        acakArray[noAcak] = noSimpan;
        noTambah--;
        //trace(acakArray);
    }
    //trace(acakArray);
    return acakArray;
}
//-----
function soalNext() {
    //check the end of the quest ?
    if (z<acakArray.length) {
        //NO display the next quest
        tekssoal.text = banksoal["soal"+acakArray[z]];
        //for (qq=0; qq<4; qq++) {
        jwb1.text= banksoal["jwbA"+acakArray[z]];
        jwb2.text= banksoal["jwbB"+acakArray[z]];
        jwb3.text= banksoal["jwbC"+acakArray[z]];
        jwb4.text= banksoal["jwbD"+acakArray[z]];
        //
        //_jwb["jwb"+i].text =
banksoal["jwb"+acakArray[z]];
        //}
        //unselect the radio buttons
        satu.selected = false;
        dua.selected = false;
        tiga.selected = false;
        empat.selected = false;
        //increment z
        z++;
        //display which Quest is in the user
        nomor = z;
        jumlah = banksoal.jlhSoal;
    } else {
        //Yes Do this :)
        satu.selected = false;
        dua.selected = false;
    }
}

```

```

        tiga.selected = false;
        empat.selected = false;
        satu.enabled = false;
        dua.enabled = false;
        tiga.enabled = false;
        empat.enabled = false;
        next_btn.enabled = false;
        tekssoal.text = "";
        //nextFrame();
        gotoAndPlay(93);
    }
}
// when the next button is pressed this will execute
//do nothing if no radio button is clicked
function evaluate() {
    //satu is the instance name of the radio button true
    if (satu.selected) {
        //compare the response to the rep in the file
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "A") {
            //we put z-1 coz we have increment it in
the last time with the function soalNext()
            //update score +
            score += 10;
            skor= score;
            trace(skor);
            bener.play();
        } else {
            //update score -
            score -= 10;
            skor = score;
            salah.play();
        }
        //calling for the next Quest
        soalNext();
        return;
    }
    //dua is the instance name of the radio button false
    if (dua.selected) {
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "B") {

```

```

        score -= 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
if (tiga.selected) {
    if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "C") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
if (empat.selected) {
    if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "D") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
}
}

```

```
waktu.onEnterFrame=function() {  
  if (_root.time==0) {  
    _root.gotoAndPlay(94);  
    _root.time =0;  
  }  
}  
  
stop();  
Hasil=score;  
res.onRelease=function() {  
  _root.gotoAndPlay(74);  
}  
  
stop();
```

Action Button Beranda

```
on(release){  
    gotoAndStop(68);  
}
```

Action Button Sejarah Bola Basket

```
on(release){  
    gotoAndStop(69);  
}
```

Action Button Teknik Dasar Bola Basket

```
on(release){  
    gotoAndStop(70);  
}
```

Action Button Lapangan dan Ring Bola Basket

```
on(release){  
    gotoAndStop(71);  
}
```

Action Button Peraturan Bola Basket

```
on(release){  
    gotoAndStop(72);  
}
```

Action Button Pelanggaran Bola Basket

```
on(release){  
    gotoAndStop(73);  
}
```

Action Button Latihan Soal

```
on(release){
    gotoAndStop(74);
}
```

Action Button Perlengkapan

```
on(release){
    gotoAndStop(2);
}
```

Action Button Daftar Istilah

```
on(release){
    gotoAndStop(6);
}
```

Action Button Teknik Dasar Bola Basket

```
on(release){
    gotoAndPlay(6);
}
```

Action Button Passing dan Catching

```
on(release){
    gotoAndPlay(7);
}
```

Action Button Chest Pass

```
on(release){
    gotoAndPlay(32);
}
```

Action Button Bounce Pass

```
on(release){  
    gotoAndPlay(57);  
}
```

Action Button Overhead Pass

```
on(release){  
    gotoAndPlay(75);  
}
```

Action Button Baseball Pass

```
on(release){  
    gotoAndPlay(105);  
}
```

Action Button Dribbling

```
on(release){  
    gotoAndPlay(132);  
}
```

Action Button Jump Stop

```
on(release){  
    gotoAndPlay(319);  
}
```

Action Button Jump Shooting

```
on(release){  
    gotoAndPlay(187);  
}
```

Action Button Rebound

```
on(release){  
    gotoAndPlay(234);  
}
```

Action Button One-hand Set Shot

```
on(release){  
    gotoAndPlay(376);  
}
```

Action Button Hook Shoot

```
on(release){  
    gotoAndPlay(423);  
}
```

Action Button Three Point Shoot

```
on(release){  
    gotoAndPlay(470);  
}
```

Action Button Two Point Shoot

```
on(release){  
    gotoAndPlay(537);  
}
```

Action Button Lay Up Shoot

```
on(release){  
    gotoAndPlay(604);  
}
```

Action Button Lapangan Bola Basket

```
on(release){
    gotoAndStop(5);
}
```

Action Button Ring Bola Basket

```
on(release):
    gotoAndStop(7);
}
```

Action Button Overhead Pass

```
on(release){
    gotoAndStop(6);
}
```

Action Button Travelling

```
on(release){
    gotoAndPlay(44);
}
```

Action Button Three Seconds Violation

```
on(release){
    gotoAndPlay(75);
}
```

Action Button 8-Second Violation

```
on(release):
    gotoAndPlay(157);
}
```

Action Button Phusing

```
on(release){  
    gotoAndPlay(97);  
}
```

Action Button Blocking Foul

```
on(release){  
    gotoAndPlay(119);  
}
```

Action Button Team Foul

```
on(release){  
    gotoAndPlay(136);  
}
```

Action Button Personal Foul

```
on(release){  
    gotoAndPlay(22);  
}
```

Action Button Back Ball/Back Court

```
on(release){  
    gotoAndPlay(201);  
}
```

Action Button 24-Second Violation

```
on(release){  
    gotoAndPlay(179);  
}
```

Action Layer Background

```
// frame 65  
stop();  
  
// frame 66  
stop();  
  
// frame 67  
stop();  
  
// frame 68  
stop();
```

Action Pada Latihan Soal

```
//Button Jawab//  
on {click} {  
    _root.evaluate();  
}  
  
//Button Ulangi//  
on {click} {  
    _root.gotoAndPlay(74);  
}  
  
//OK here it is hope it HELP;  
//first we stop the timeline on the first frame  
stop();  
  
//define vars  
var banksoal = new LoadVars();  
  
//to load the content of the text;  
var acakArray:Array;
```

```

//to make a random sequence of homer in it
var z = 0;

//pos in the acakArray
var score = 0;
var time = 40;

// i just put this enable coz it will be a restart button
and we need that
//-----
satu.enabled = true;
dua.enabled = true;
tiga.enabled = true;
empat.enabled = true;
next_btn.enabled = true;
skor = 0;

//-----
//load the file.
banksoal.load("E:/SKRIPST/bola basket/kompre/MAJU
KOMPRE/LAPORAN/ibu nurlaily/banksoal.txt");

//-----
//event handler will trigger when the file is completely
loaded
banksoal.onLoad = function(sucess) {
    if (sucesa) {
        _root.acakArray =
        _root.sekuensAcak(banksoal.jlhSoal);
        _root.soalNext();
    }
};

```

```

//this function is to generate a sequence of random number
with no duplication for we need to do not repeat the quest
multiple times
//-----
function sekuenAcak(nomer:Number):Array {
    var acakArray = new Array(nomer);
    var noAcak, noTambah, noSimpan;
    noTambah = nomer-1;
    for (var i = 0; i<nomer; i++) {
        acakArray[i] = i;
    }

    //trace(acakArray);
    while (noTambah>0) {
        noAcak = random(noTambah);

        //trace("noAcak:" + noAcak);
        noSimpan = acakArray[noTambah];

        //trace("noSimpan:" + noSimpan);
        acakArray[noTambah] = acakArray[noAcak];
        acakArray[noAcak] = noSimpan;
        noTambah--;

        //trace(acakArray);
    }

    //trace(acakArray);
    return acakArray;
}

//-----
function soalNext() {

    //check the end of the quest ?
    if (z<acakArray.length) {

```

```

//NO display the next quest
tekssoal.text = banksoal["soal"+acakArray[z]];

//for (qq=0; qq<4; qq++) {
jwb1.text= bankscal["jwbA"+acakArray[z]];
jwb2.text= bankscal["jwbB"+acakArray[z]];
jwb3.text= bankscal["jwbC"+acakArray[z]];
jwb4.text= bankscal["jwbD"+acakArray[z]];

//
//_root.["jwb"+i].text
banksoal["jwb"+acakArray[z]];
//}
//unselect the radio buttons
satu.selected = false;
dua.selected = false;
tiga.selected = false;
empat.selected = false;

//increment z
z++;

//display which Quest is in the user
nomor = z;
jumlah = banksoal.jlhSoal;
} else {

//Yes Do this :)
satu.selected = false;
dua.selected = false;
tiga.selected = false;
empat.selected = false;
satu.enabled = false;
dua.enabled = false;
tiga.enabled = false;
empat.enabled = false;
next_btn.enabled = false;

```



```

        tekssoal.text = "";

        //nextFrame();
        gotoAndPlay(93);
    }
}

// when the next button is pressed this will execute
// do nothing if no radio button is clicked
function evaluate() {

    //satu is the instance name of the radio button True
    if (satu.selected) {

        //compare the response to the rep in the file
        if (banksoal["valid"+acakArray[z-1]] == "A") {

            //we put z-1 coz we have increment it in
the last time with the function soalNext()

            //update score +
            score += 10;
            skor = score;
            trace(skor);
            benar.play();
        } else

        {

            //update score -
            score -= 10;
            skcr = score;
            salah.play();
        }

        //calling for the next Quest
        soalNext();
        return;
    }
}

```

```

//dua is the instance name of the radio button Fasie
if (dua.selected) {
    if (bankscol["valid"+acakArray[z-1]] == "B") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
if (tiga.selected) {
    if (bankscol["valid"+acakArray[z-1]] == "C") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
    return;
}
if (empat.selected) {
    if (bankscol["valid"+acakArray[z-1]] == "D") {
        score += 10;
        skor= score;
        bener.play();
    } else {
        score -= 10;
        skor= score;
        salah.play();
    }
    soalNext();
}

```

```

        return;
    }
}

waktu.onEnterFrame=function() {
if (_root.time==0) {
_root.gotoAndPlay(94);
_root.time =0;
}
}

stop();
Hasil=score;
res.onRelease=function() {
_root.gotoAndPlay(74);
}

stop();

```

Source Code Soal dan Jawaban Pada Notepad

```

jihSoal=20&soal0=Apa Yang Termasuk Dalam Permainan Bola
Basket? ?&jwbA0=Rebound&jwbB0=Smashing&jwbC0=Free
Kick&jwbD0=HandsBall&valid0=A&soal1=Siapa Penemu Permainan
Bola Basket?&jwbA1=Alexander Graham Bell&jwbB1=Dr.James
Naismith&jwbC1=Thomas Alva Edison!&jwbD1=Michael
Faraday&valid1=B&soal2=Berapa Jumlah Pemain Pada Satu Team
Pada Permainan Bola
Basket?&jwbA2=11&jwbB2=8&jwbC2=5&jwbD2=9&valid2=C&soal3=Ber
apa panjang keseluruhan lapangan bola basket?&jwbA3=22-24
m&jwbB3=19-23 m&jwbC3=28-30 m&jwbD3=26-28
m&valid3=D&soal4=Berapa lebarnya keseluruhan lapangan bola
basket?&jwbA4=12-15 m&jwbB4=16-18 m&jwbC4=10-13 m&jwbD4=14-
15 m&valid4=D&soal5=Chest Pass adalah?
?&jwbA5=Mengoper setinggi dada&jwbB5=Mengoper diatas
kepala&jwbC5=Menggiring&jwbD5=Memasukkan
bola&valid5=A&soal6=Bounce Pass adalah? ?&jwbA6=Operan

```

memantulkan dari lantai ke team&jwbB6=Operan
keatas&jwbC6=Operan jauh&jwbD6=Operan setinggi
dada&valid6=A&soal7=Over? ?&jwbA7=Operan diatas
kepala&jwbB7=operan setinggi dada&jwbC7=operan
pantul&jwbD7=operan diatas belakang
kepala&valid7=A&soal8=Baseball Pass adalah? ?&jwbA8=operan
diatas belakang kepala&jwbB8=Operan setinggi
dada&jwbC8=Operan pantul&jwbD8=Operan
bebas&valid8=A&soal9=Dribbling adalah? ?&jwbA9=Menggiring
bola&jwbB9=Mengoper bola&jwbC9=Shooting bola&jwbD9=Membuang
bola&valid9=A&soal10=Shooting adalah? ?&jwbA10=Menembakkan
bola kearah keranjang&jwbB10=Menggiring
bola&jwbC10=Mengoper bola&jwbD10=Membuang
bola&valid10=A&soal11=One-hand set shoot
adalah?&jwbA11=Tembakan dua tangan&jwbB11=Tembakan satu
tangan &jwbC11= Tembakan melompat!&jwbD11=Tembakan 3
pcin&valid11=B&soal12=Three pont shoot
adalah?&jwbA12=Tembakan dua skor&jwbB12=tembakan
melompat&jwbC12=Tembakan tiga skor&jwbD12=Lay up
shoot&valid12=C&soal13=Berapa panjang keseluruhan lapangan
bola basket?&jwbA13=22-24 m&jwbB13=19-23 m&jwbC13=28-30
m&jwbD13=26-28 m&valid13=D&soal14=Berapa lebarnya
keseluruhan lapangan bola basket?&jwbA14=12-15 m&jwbB14=16-
18 m&jwbC14=10-13 m&jwbD14=14-15 m&valid14=D&soal15=Apa
Yang Termasuk Dalam Permainan Bola Basket?
?&jwbA15=Rebound&jwbB15=Smashing&jwbC15=Free
Kick&jwbD15=HandsBall&valid15=A&soal16=Apa Yang Termasuk
Dalam Permainan Bola Basket?
?&jwbA16=Rebound&jwbB16=Smashing&jwbC16=Free
Kick&jwbD16=HandsBall&valid16=A&soal17=Apa Yang Termasuk
Dalam Permainan Bola Basket?
?&jwbA17=Rebound&jwbB17=Smashing&jwbC17=Free
Kick&jwbD17=HandsBall&valid17=A&soal18=Apa Yang Termasuk
Dalam Permainan Bola Basket?

?&jwbA18=Rebound&jwbB18=Smashing&jwbC18=Free
Kick&jwbD18=HandsBall&valid18=A&soal19=Apa Yang Termasuk
Dalam Permainan Bola Basket?