BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu dimana masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain. Inti dari permainan ini adalah berusaha mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang (*basket*) lawan. Dalam memainkan bola, pemain dapat mendorong bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam arena permainan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia.

Pencapaian prestasi bola basket dapat lebih baik jika latihan dilakukan sejak usia dini. Adanya waktu dan kesempatan berlatih yang lebih banyak maka diharapkan anak-anak tersebut dapat tumbuh menjadi seorang pemain bola basket baik yang dapat menguasai segala macam teknik dasar permainan bola basket. Selain itu, untuk meningkatkan prestasi permainan bola basket diperlukan organisasi yang baik dengan para pelatih yang berpengetahuan khusus dan

Santoni, Perancangan Media Pembelajaran Bola Basket dengan Menggunakan Metode CBL (Computer Based Learning), 2015
UIB Repository(c)2015

mendasar untuk dapat melatih dan mengajar bola basket. Latihan yang teratur, dengan kemauan yang keras dan ulet serta mengikuti instruksi pelatih juga merupakan faktor pencapaian prestasi bola basket. Faktor lain yang dapat mengoptimalkan pencapaian prestasi dalam bola basket yakni dengan diadakannya sekolah bola basket ataupun diselenggarakan kegiatan ekstrakurikuler bola basket dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Namun untuk mendapatkan pelatih yang berkompeten dan dapat meningkatkan prestasi anak didik maupun atlet bola basket di Indonesia sangatlah mudah.

Teknologi komputer menjadi salah satu solusi dalam penyediaan media untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal. Komputer tidak lagi hanya dikenal sebagai perangkat bantu kerja atau hiburan saja tetapi telah berkembang menjadi perangkat bantu dalam sistem pembelajaran CBL (*computer-based learning*). Perangkat CBL dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif oleh sistem serta mampu memberikan informasi lebih dari yang disampaikan melalui metode pengajaran konvensional. Melalui perangkat ini belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, Siswa dibimbing secara induktif untuk memahami suatu kebenaran umum hingga dapat mendefinisikan sendiri. Belajar mandiri berbasis kreativitas siswa yang dilakukan melalui komputer mendorong siswa untuk melakukan analisa pengetahuan, menggali, mengolah dan memanfaatkan informasi, serta menghasilkan informasi dan pengetahuan sendiri. Siswa

Santoni, Perancangan Media Pembelajaran Bola Basket dengan Menggunakan Metode CBL (Computer Based Learning), 2015
UIB Repository(c)2015

dirangsang untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan secara mandiri menurut Sunardi *and* Santosa (2010).

Menurut Bambang (2008), Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Ada lima prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu Pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku, Hasil pemebelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan, Pembelajaran merupakan suatu proses, Proses pembelajaran karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya suatu tujuan yang akan dicapai dan Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran karena keterbatasan waktu, tempat dan benda. Pembelajaran yang dikemas dengan baik memberikan dampak yang positif dalam memajukan potensi pada diri manusia. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah pembelajaran berbasis komputer. Sistem pengajaran dan pembelajaran menggunakan alat bantu komputer adalah berupa aplikasi pengajaran yang mengacu pada teknologi berbasis media. Program aplikasi didesain dan dikembangkan menyesuaikan dengan pola materi yang diajarkan.

UIB Repository(c)2015

Perancangan sebuah media pembelajaran CBL menitik beratkan pada sebuah komunikasi pengguna dengan komputer. Sebuah aplikasi pembelajaran CBL yang menarik dan efektif harus mengandung komponen – komponen multimedia didalamnya yang interaktif. CBL terbangun dengan baik harus mempunyai manfaat dalam hal fleksibilitas waktu, kecepatan serta efektivitas pembelajaran. Untuk membantu pembelajaran aturan – aturan dasar bola basket agar lebih mudah dimengerti maka dibutuhkan suatu aplikasi pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai alternatif lain yang dapat membantu pengajar ataupun pelajar. Oleh karena itu penulis dapat mengambil keputusan untuk membuat sebuah perancangan yang berjual " **Perancangan Media Pembelajaran Bola Basket dengan Menggunakan Metode CBL (** ***Computer Based Learning*** **)** ".

Oleh karena itu, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran CBL (*Computer Based Learning*) tipe tutorial dapat dilakukan sebagi upaya untuk mengatasi kesulitan untuk belajar pemain bola basket untuk pemula.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran media dapat membantu dalam pembelajaran teknik dasar bola basket?

UIB Repository(c)2015

2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran bola basket ?
3. Bagaimana cara untuk menerapkan metode CBL (*Computer Based Learning*) dalam perancangan sistem aplikasi media pembelajaran teknik dasar bola basket bagi pemula?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini hanya akan dibahas beberapa hal, yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran yang akan dirancang hanya memuat teknik-teknik dasar permainan bola basket.
2. Aplikasi ini tidak memuat strategi permainan maupun teknik-teknik permainan bola basket yang *advanced*.
3. Aplikasi pembelajaran teknik dasar permainan bola basket ini hanya bersifat *static* dan *offline*..

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sistem ini adalah merancang suatu aplikasi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu pemain pemula bola basket dalam mempelajari teknik dasar maupun mengetahui aturan permainan bola basket. Dalam sistem aplikasi pembelajaran ini juga memuat tutorial dan video yang diharapkan dapat membantu para pemula pemain bola basket dapat mudah dalam menerapkan teknik dasar serta aturan penting dalam permainan bola basket.

UIB Repository(c)2015

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil adalah sebagai berikut :

1. Bagi *User*/ Pengguna

   a. Membantu pemula untuk mengetahui aturan dan teknik dasar dalam bola basket.

   b. Dapat mengembangkan minat dalam bermain bola basket dan memperoleh hasil maksimal dari bakat yang dimiliki melalui aplikasi yang di rancang.

2. Bagi Guru / Pengajar

   Untuk memberikan alat bentuk media pembelajaran baru bagi guru dan calon pengajar khusus dibidang bola basket dengan media CBL Tutorial serta simulasi.

3. Bagi Penulis

   Dapat menambah wawasan penulis dan dapat membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta menjadi sebuah alat baru untuk media pembelajaran.

1.6 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

UIB Repository(c)2015

Bab II **Landasan Teori**

Berisi teori, temuan, hasil penelitian sebelumnya, dan informasi lainnya yang relevan yang diperoleh dari berbagai referensi untuk dijadikan dasar melakukan pelaksanaan perancangan skripsi yang dibahas, tinjauan pustaka dan landasan teori.

BAB III **Metodologi Penelitian**

Berisi Alur penelitian, Analisis permasalahan dan Perancangan sistem.

BAB IV **Implementasi dan Pembahasan**

Berisi Implementasi dan Pembahasan.

BAB V **Penutup**

Berisi Kesimpulan dan Penutup.

UIB Repository(c)2015