BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Perancangan aplikasi pembelajaran aturan-aturan dasar bola voli berbasis flash 8 dengan metode *computer based learning*. Jurnal ini disusun oleh Nasution (2014), membahas tentang media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dengan menggunakan model tutorial, model praktek dan latihan, model simulasi dan model instructional games. Kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah aplikasi pembelajaran dengan bantuan komputer dalam menyampaikan materi aturan-aturan dasar bola voli dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan pemahaman tentang aturan-aturan dasar bola voli.

Perancangan perangkat lunak pembelajaran the *degrees of comparison* berbasis multimedia menggunakan metode *computer based learning* (CBL) (Studi kasus : AZKIA SCHOOL). Jurnal ini disusun oleh Siregar (2015), membahas tentang aplikasi flash pembelajaran bahasa inggris tentang pembagian The *Degrees of Comparison*. Metode yang digunakan dengan menggunakan eksplorasi, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem dan pengujian sistem. Kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah dalam penerapan metode computer based learning dalam proses pembelajaran diperlukan tahap tutorial, *drill* (Latihan dan Praktik), simulasi dan *games*.

UIB Repository(c)2015

Perancangan pembelajaran citra fraktal berbasis multimedia menggunakan metode *computer based learning* (CBL). Jurnal ini disusun oleh Nurhasanah (2015), membahas tentang proses perancangan pembelajaran citra fraktal dengan menggunakan metode CBL. Metode yang digunakan dengan menggunakan materi/tutorial, soal, *games*, dan simulasi. Kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah penerapan multimedia pada perancangan pembelajaran citra fraktal ini yaitu sebagai alat atau aplikasi yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran yang akan dibuat, selain itu multimedia juga berperan sebagai media penyampaian dari isi pembelajaran yang dirancang.

Perancangan aplikasi pembelajaran litosfer dengan metode *computer based learning*. Jurnal ini disusun oleh Hasugian (2015), membahas tentang proses perancangan pembelajaran litosfer dengan menggunakan metode CBL. Metode yang digunakan dengan menggunakan materi, simulasi, *drill and practice* dan game. Kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah aplikasi ini dapat membantu orang-orang yang ingin belajar litosfer (lapisan bumi paling bawah).

Aplikasi perancangan funsi-fungsi excel dengan menggunakan metode *computer based learning* (CBL). Jurnal ini disusun oleh Sihombing (2013), membahas tentang proses perancangan pembelajaran fungsi-fungsi excel dengan menggunakan metode CBL. Metode yang digunakan dengan menggunakan materi/tutorial, soal, *games*, dan simulasi. Kesimpulan yang dapat diberikan oleh peneliti adalah aplikasi pembelajaran fungsi-fungsi excel dirancang dengan menggunakan macromedia flash 8, dengan menggunakan *software* ini akan membatu pengajar dalam menyampaikan suatu pelajaran..

UIB Repository(c)2015

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, permainan bola basket juga lebih kompetitif karena tempo permainan cenderung lebih cepat jika dibandingkan dengan olahraga bola yang lain, seperti voli dan sepak bola.

Menurut Kusnanto (2012) Bola basket adalah salah satu olahraga yang tekenal/populer di dunia. Penggemarnya dari segala usia merasakan permainan bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, dribel, dan rebaund, serta kerja sama tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan olahraga ini.

2.2.2 Keterampilan Bermain Bola Basket

Sodikun (1992) menyatakan salah satu cara pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Teknik dasar dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi enam, yaitu teknik melempar dan menangkap, teknik menggiring bola, teknik menembak, teknik gerakan berporos, teknik tembakan lay up, dan merayah.

UIB Repository(c)2015

2.2.3 Bola Basket

2.2.3.1 Teknik Dasar Bola Basket

Menurut Wissel (2000) Salah satunya teknik menembak adalah keahlian yang sangat penting di dalam olahraga bola basket, teknik dasar seperti operan, dribling, bertahan, dan rebounding akan mengantar memperoleh peluang besar membuat skor, tapi tetap saja harus melakukan tembakan. Sebetulnya menembak dapat menutupi kelemahan teknik dasar lainnya.

Sodikun (1992) mengemukakan bahwa menembak merupakan sasaran akhir setiap pemain dalam bermain. Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu ditentukan oleh suatu keberhasilan dalam menembak. Penembak yang hebat sering disebut pure-shooter karena kehalusannya, tembakan yang meluncur bebas tanpa menyentuh ring.

Wissel (2000) mengatakan bahwa beberapa pemain beranggapan *pure-shooter* adalah anugerah alam, bakat sejak lahir. Ini adalah konsep yang salah, penembak yang handal itu hasil latihan bukan dari lahir.

2.2.3.2 Aturan Dasar Pada Permainan Bola Basket

Aturan dasar pada permainan Bola Basket adalah sebagai berikut :

a. Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan.
b. Bola dapat dipukul ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan, tetapi tidak boleh dipukul menggunakan kepalan tangan (meninju).

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

c. 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.

d. Bola harus dipegang di dalam atau diantara telapak tangan. Lengan atau anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola..

e. 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.

f. 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.

g. 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).

h. 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

UIB Repository(c)2015

pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol.

i. 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.

j. 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.

k. 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.

l. Waktu pertandingan adalah 4 quarter masing-masing 10 menit.

m. Pihak yang berhasil memasukkan gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang

UIB Repository(c)2015

2.2.3.3 Bentuk Permainan

Bola Basket dimainkan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari 5 orang pemain. Wasit yang memimpin terdiri dari 2 orang yagn senantiasa berganti posisi. Waktu bermain yang resmi 2 x 20 menit bersih, tidak termasuk masa istirahat 10 menit, *time out*, dua kali bagi masing-masing regu tiap babak selama 1 menit, saat pergantian pemain dan atau peluit dibunyikan wasit karena bola ke luar lapangan atau terjadi pelanggaran/kesalahan seperti *foul* dan *travelling*. Apabila dalam pertandingan resmi (yang dimaksud disini bukan pertandingan persahabatan) terjadi pengumpulan angka sama, waktu diperpanjang sekian babak (tiap 5 menit) sampai terjadi perbedaan angka.

2.2.3.4 Lapangan, waktu, dan jumlah pemain bola basket

Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang dengan dua standar ukuran, yakni panjang 28,5 meter dan lebar 15 meter untuk standar *National Basketball Association* dan panjang 26 meter dan lebar 14 meter untuk standar Federasi Bola Basket Internasional. Tiga buah lingkaran yang terdapat di dalam lapangan basket memiliki panjang jari-jari yaitu 1,80 meter.

Jumlah pemain dalam permainan bola basket adalah 5 orang dalam satu regu dengan cadangan 5 orang. Sedangkan jumlah wasit dalam permainan bola basket adalah 2 orang. Wasit 1 disebut *Referee* sedangkan wasit 2 disebut *Umpire*.

Waktu permainan 4 x 10 menit jika berpedoman dengan aturan Federasi Bola Basket Internasional. Versi *National Basketball Association* waktu bermain adalah 4 x 12 menit. Di antara babak 1, 2, 3, dan babak 4 terdapat waktu istirahat

UIB Repository(c)2015

selama 10 menit. Bila terjadi skor yang sama pada akhir pertandingan harus diadakan perpanjangan waktu sampai terjadi selisih skor. Di antara dua babak tambahan terdapat waktu istirahat selama 2 menit. Waktu untuk lemparan ke dalam yaitu 5 detik.

Keliling bola yang digunakan dalam permainan bola basket adalah 75 cm - 78 cm. Sedangkan berat bola adalah 600 - 650 gram. Jika bola dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter pada lantai papan, maka bola harus kembali pada ketinggian antara 1,20 - 1,40 meter.

Panjang papan pantul bagian luar adalah 1,80 meter sedangkan lebar papan pantul bagian luar adalah 1,20 meter. Dan panjang papan pantul bagian dalam adalah 0,59 meter sedangkan lebar papan pantul bagian dalam adalah 0,45 meter.

Jarak lantai sampai ke papan pantul bagian bawah adalah 2,75 meter. Sementara jarak papan pantul bagian bawah sampai ke ring basket adalah 0,30 meter. Ring basket memiliki panjang yaitu 0,40 meter. Sedangkan jarak tiang penyangga sampai ke garis akhir adalah 1 meter.

Panjang garis tengah lingkaran pada lapangan basket adalah 1,80 meter dengan ukuran lebar garis yaitu 0,05 meter. Panjang garis akhir lingkaran daerah serang yaitu 6 meter. Sedangkan panjang garis tembakan hukuman yaitu 3,60 meter.

2.2.4 Multimedia

Menurut Siregar (2015) multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak dan media adalah merupakan sarana untuk penerapan.

UIB Repository(c)2015

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar/grafik, animasi, audio dan video (dapat disebut juga gabungan dari berbagai media yang terintegrasi).

2.2.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik

2.2.6 Computer Based Learning

Menurut Nasution (2014) Belajar berbasis komputer ditujukan untuk fokus pada komputer sebagai variabel mandiri dan komputer itu sendiri dapat mempengaruhi proses belajar. Sebagai tambahan, variabel terikat tidak cukup untuk banyak studi, seperti studi perbandingan media, awal kerja ditujukan untuk

UIB Repository(c)2015

menggunakan ukuran penilaian tradisional sebagai hasil ukur. Untuk memecahkan beberapa dari penggunaan komputer lebih baru dalam kelas, bagaimanapun terlihat jelas bahwa dengan menggunakan variabel terikat tidak sepenuhnya cukup dalam ukuran penilaian traditional. Sebagaitambahan untuk masalah variabel bebas dan terikat, banyak peneliti bekerja dalam bidang CBL, seperti peneliti media lain dalam hal ini mereka telah dikritisi karena masalah desain. Dalam banyak kasus tidak ada kontrol untuk tiap isi kurikulum atau metode mengajar. Perbedaan guru sering digunakan untuk komputer dan grup non-komputer dan tidak ada kontrol dibuat untuk pengaruh guru.

Menurut Nurhasanah (2015) metode CBL (*Computer Based Learning*) mengacu pada segala jenis belajar siswa yang berhubungan langsung dengan komputer. Istilah ini dianggap lebih umum karena istilah learning secara alamiah mencakup situasi dimana komputer digunakan sebagai alat pembelajaran, tetapi tidak untuk menyampaikan informasi atau mengajar siswa. Istilah CBL (*Computer Based Learning*) lebih sesuai untuk mewakili ranah penelitian penggunaan komputer untuk pendidikan. Dari istilahnya saja, *computer based learning*, segala sesuatu yang berkaitan dengan belajar dengan penggunaan komputer sebagai acuan utama, sudah meliputi berbagai istilah-istilah lainnya yang mempunyai pengertian lebih spesifik

Menurut Nasution (2014) yang dikutip dari Munir (2001) yaitu CAI (*Computer Assisted Instruction*), CBL (*Computer Based Learning*), CBE (*Computer Based Education*), CAL (*Computer Assisted Learning*) dan CBI (*Computer Based Instruction*). Kelima istilah tersebut samasama menggunakan

UIB Repository(c)2015

komputer dalam proses pelaksanannya namun perbedaannya adalah apabila CAI berfungsi untuk menginterpretasikan informasi melalui komputer kepada siswa, sedangkan CBI adalah penggunaan komputer dalam pembelajaran yang bertujuan dalam menyampaikan informasi. Lalu CBL adalah pendekatan pembelajaran yang keseluruhannya berbasis komputer sedangkan CAL adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan komputer namun tidak semua bahan ajar bergantung kepada komputer.

Menurut Nurhasanah (2015) Metode CBL (*Computer Based Learning*) mengacu pada segala jenis belajar siswa yang berhubungan langsung dengan komputer. Istilah ini dianggap lebih umum karena istilah learning secara alamiah mencakup situasi dimana komputer digunakan sebagai alat pembelajaran, tetapi tidak untuk menyampaikan informasi atau mengajar siswa. Istilah CBL (*Computer Based Learning*) lebih sesuai untuk mewakili ranah penelitian penggunaan komputer untuk pendidikan. Dari istilahnya saja, *computer based learning*, segala sesuatu yang berkaitan dengan belajar dengan penggunaan komputer sebagai acuan utama, sudah meliputi berbagai istilah-istilah lainnya yang mempunyai pengertian lebih spesifik.

Menurut Sihombing (2013) Pada awalnya komputer digunakan hanya sebagai alat untuk menghitung. para peneliti melihat adanya kebutuhan komputer untuk pembelajaran. Akhirnya diadakan penelitian yang berfokus pada komputer untuk pendidikan. Dalam perkembangannya komputerlah yang paling populer dipakai sebagai alat bantu pembelajaran secara elektronik. Karena itu dikenal dengan istilah CBL (*Computer Based Learning*) atau dalam bahasa Indonesia

UIB Repository(c)2015

disebut sebagai pembelajaran berbasis komputer. Saat pertama kali komputer mulai diperkenalkan khususnya pada pembelajaran, maka ia akan menjadi dikenal atau populer di kalangan siswa karena berbagai variasi teknik mengajar yang bisa dibuat dengan bantuan komputer tersebut. CBL adalah pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer, siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara komputer dengan siswa ini terjadi secara individual dan belajar secara mandiri tanpa bantuan guru. Maka dalam topik ini istilah yang tepat digunakan ialah CBL (*Computer Based Learning*) yang mana segala jenis belajar siswa yang berhubungan dengan belajar. Karena kata "*learning*" disini dianggap masih sebaga istilah yang umum karena istilah kata "*learning*" itu sendiri secara alamiah mencakup situasi dimana komputer digunakan sebagai alat pembelajaran, tetapi tidak untuk menyampaikan informasi atau mengajar siswa.

2.2.7 Model Pembelajaran *Computer Based Learning*

2.2.7.1 Model Tutorial

Menurut Nasution (2014) model tutorial merupakan suatu program komputer yang pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram bertipe bercabang dimana informasi atau pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon peserta didik dianalisis oleh komputer dimana komputer akan membandingkan jawaban tersebut dengan jawaban pembuat program kemudian memberikan umpan-balik.

UIB Repository(c)2015

Menurut Siregar (2015) tutorial dalam program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi tujuan, materi pelajaran dan evaluasi pembelajaran. Metode tutorial dalam CBL pada dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe branshing dimana informasi atau matapelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan dan respon jawaban dari komputer.

2.2.7.2 Model Praktek dan Latihan (*Drill and Practise*)

Menurut Nasution (2014) Model drills dalam CBL pada dasarnya merupakan salah satu starategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Menurut Siregar (2015) Model drills dalam CBL pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Biasanya dalam bentuk latihan soal-soal yang bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program. Melalui model *Drills and Practice* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan.

UIB Repository(c)2015

2.2.7.3 Model Simulasi

Menurut Nasution (2014) Model simulasi dalam CBL pada dasarnya merupakan salah satu starategi pembelajaran yang berfungsi untuk menirukan perilaku sistem nyata yang memanipulasi sebuah model sedemikian rupa sehingga model tersebut bekerja dalam ruang dan waktu, bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Menurut Siregar (2015) Simulasi adalah model yang membawa situasi yang mirip dengan sesungguhnya ke dalam kelas. Misalnya simulasi sebagai seorang manajer atau pemimpin, mahasiswa diminta untuk membuat perusahaan fiktif, kemudian di minta untuk berperan sebagai manajer atau pemimpin dalam perusahaan tersebut. Simulasi ini dapat berbentuk permainan peran (role playing). Permainan-permainan simulasi dan lain-lain.

2.2.7.4 Model Game.

Menurut Nasution (2014) Model Instructional Games merupakan salah satu bentuk model dalam pembelajaran berbasis komputer, yang didesain untuk membangkitkan motivasi pada siswa sehingga dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya lebih lama konsep, pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut. Tujuan dari Instructional games adalah untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Instructional games tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang

UIB Repository(c)2015

menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Definisi Instructional games dapat terlihat dengan mengenali contoh-contoh permainan yang ada, seperti: *Decimal art, How the west was on, Ordeal of hang man, Rocky boots, Archaeology searh, Phizquis, Four Letter words* sebagainya. Keseluruhan permainan instruksional ini memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Menurut Siregar (2015) Game adalah kebutuhan dasar setiap manusia untuk menikmati hidup dan sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah definisi game: Menurut wikipedia (http://en.wikipedia.org), game adalah aktifitas yang melibatkan satu atau lebih pemain. Game dapat pula diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain dan yang tidak dapat dilakukan. Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. Pengertian game pada umumnya berarti aktifitas yang bisa berupa tindakan nyata ataupun tindakan di dalam suatu sistem/aplikasi yang dapat membawa kesenangan/hiburan bagi penggunanya. Dimana hiburan yang didapat tetap mempunyai aturan dan target.

2.2.8 Software Pendukung

2.2.8.1 *Adobe Flash Professional CS6*

Menurut Nasution (2014) yang dikutip Tay (2000) Macromedia Flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Bukan hanya itu, Macromedia Flash juga banyak digunakan untuk membuat game,

UIB Repository(c)2015

animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran Macromedia ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan flash terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan flash banyak digunakan untuk animasi pada website, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

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