ABSTRAK

PENERAPAN TEKNOLOGI WEB3D BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GERAKAN DASAR BOLA BASKET

OLEH

PUTRA IRAWAN
13312324

Media pembelajaran dalam dunia olahraga memungkinkan dibutuhkan untuk mempelajari hal-hal dalam bidang olahraga khususnya pembelajaran gerakan yang ada dalam salah satu cabang olahraga. Media pembelajaran gerakan dasar bola basket, berbasis android dengan menerapkan teknologi *Web3D* sebagai alat peraga yang dapat menampilkan animasi gerakan dasar permainan bola basket dengan tiga dimensi *(3D)* yang dapat dilihat dari segala sisi dan terdapat *sound*.

Pada penelitian ini dilakukan pengembangan sistem model *waterfall* dengan perancangan *Use Case Diagram.* Pemodelan pembuatan karakter *3D* untuk aplikasi menggunakan *software* Blander. File karakter 3D yang sudah dibuat nantinya akan di *export* menjadi *file* berekstensi *.blend, yang berguna untuk mempermudah pada saat proses peng-*import*-an ke *coppercube*.

Hasil penelitian ini yaitu sebuah aplikasi pembelajaran gerak dasar bola basket yang menggunakan teknologi *Web3D.* Berdasarkan hasil pengujian aplikasi menggunakan pengujian *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan 4 persepsi, didapatkan hasil bahwa pada persepsi kegunaan memiliki nilai 82% dengan kriteria persentase tanggapan responden bernilai Baik, pada persepsi kemudahan penggunaan bernilai 83% dengan kriteria persentase tanggapan responden bernilai Baik, pada persepsi intensi 76,4% dengan kriteria persentase tanggapan responden bernilai Baik, dan 76,20% responden untuk penilaian terhadap persepsi pengguna sesungguhnya yang memiliki kriteria persentase tanggapan responden yang bernilai Baik.

Kata Kunci : *Web3D, Gerakan Dasar Bola Basket, TAM.*