

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Persepsi

Ada beberapa pengertian persepsi menurut para ahli, yaitu:

Persepsi menurut Pride dan Ferrel dalam Fadila dan Lestari (2013:45), Persepsi adalah proses memilih, mengatur dan menafsirkan masukan informasi, dan menghasilkan makna melalui indera yang dihasilkan oleh penglihatan, indera, pendengaran, penciuman dan sentuhan.

Menurut Boyd, Walker dan Larreche dalam Fadila dan Lestari (2013:45), persepsi adalah proses dengan apa seseorang memilih, mengatur dan menginterpretasikan informasi. Sedangkan menurut Kotler (2013:179), Persepsi adalah tempat kita memilih, mengatur, dan menerjemahkan informasi masukan untuk membuat gambar dunia yang bermakna. Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari pengertian persepsi di atas bahwa persepsi adalah proses menggunakan apa yang diterima melalui panca indera sehingga setiap orang dapat memilih, mengatur dan menerjemahkan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang bermakna atau peristiwa tersebut.

2. Pengertian Ekstrakurikuler

a. Ekstrakurikuler

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014. Pasal 1 tentang Ekstrakurikuler adalah kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan oleh peserta didik di luar jam pelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler di bawah arahan dan pengawasan satuan pendidikan. Selain itu, Abdul Rachmad (dalam Jati 2015: 20) kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang berlangsung di luar jam sekolah dan disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, perkembangan, pembinaan dan siswa yang terbiasa memiliki latar belakang pengetahuan dasar. Menurut Novan Ardy Wiyani (2013: 108) kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar jam sekolah. Kegiatan tersebut dilakukan di dalam dan di luar lingkungan sekolah untuk memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan menginternalisasikan nilai-nilai, peraturan agama dan norma sosial. Dan ekstrakurikuler menurut ASMA ni (2011: 62) adalah Kegiatan pendidikan dan layanan konseling di luar kelas untuk membantu siswa berkembang sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minatnya melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh guru dan atau staf pengajar yang memiliki keterampilan dan kualifikasi yang sesuai di sekolah.

Lalu menurut Karim (2013: 2) Melalui kegiatan ekstrakurikuler, siswa memiliki kualitas yang abadi dan universal seperti jujur, disiplin, menghargai empati dan simpati. Semua aspek tersebut akan sangat mendukung keberhasilan siswa di masa depan.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan ekstra yang dilakukan di luar jam pembelajaran dilaksanakan pada lingkungan sekolah dan di bawah pengawasan sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler berorientasi untuk memperluas dan memperkaya wawasan dan kemampuan siswa sebagai wujud pengembangan dari bidang yang diminati, seperti olah raga, kesenian dan sebagainya.

b. Tujuan Kegiatan Ekstrakurikuler

Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler diatur dalam Pasal 81A Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2013, yaitu:

- 1) Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat meningkatkan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik siswa.
- 2) Kegiatan ekstrakurikuler harus mampu menumbuhkan bakat dan minat peserta didik, dalam upaya pengembangan diri menuju pribadi pembinaan manusia seutuhnya.

Sesuai dengan ketentuan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler ayat (2), pengembangan tujuan ekstrakurikuler yaitu kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk memaksimalkan pengembangan potensi, bakat, minat, dan kemampuan. Individualitas, kerjasama dan kemandirian dalam rangka mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa kegiatan ekstra kurikuler mempunyai tujuan yang pada dasarnya menjelaskan apa yang ingin dicapai semata-mata untuk siswa, baik dalam mengembangkan keterampilan siswa maupun mengembangkan kepribadian siswa lahir dan batin. sehat, bertakwa, memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan sosial, budaya dan alam serta menanamkan sikap warga negara yang baik dan peduli dengan berbagai kegiatan positif yang menjadi tanggung jawab sekolah juga.

3. Pengertian Bola Basket

a. Sejarah Bola Basket

Bola basket adalah permainan tim yang menggunakan bola besar dibuat oleh James Naismith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts (Kaplan, 2012: 15). Dan menurut M. Afif Dalma (2021) Bola basket diciptakan secara tidak sengaja pada tahun 1891 oleh seorang guru pendidikan jasmani bernama James Naismith. Guru pendidikan jasmani dari Kanada dan dia dituntut untuk dapat membuat permainan di ruangan tertutup agar siswa dapat memanfaatkan waktu luangnya selama liburan musim dingin. Akhirnya pada tanggal 15 Desember 1891, Naismith menciptakan game yang ia mainkan saat kecil. Permainan ini sekarang disebut bola basket.

Di masa-masa awal perkembangan bola basket, banyak orang yang menentangnya karena terlalu keras dan tidak cocok untuk dimainkan di ruangan tertutup. Naismith

pun menanggapi hal tersebut, ia memutuskan untuk menyusun beberapa aturan dasar, salah satunya adalah meletakkan keranjang di dinding ruang olahraga.

Aturan awal permainan bola basket juga mengatur bahwa setiap tim terdiri dari 9 anggota dan di permainan itu tidak menggunakan *dribble* bola untuk bermain. Satu-satunya teknik yang digunakan saat itu adalah menggerakkan bola dengan cara melempar bola tersebut. Setelah menetapkan beberapa aturan dasar, siswa diharuskan untuk memainkan permainan tersebut.

Pada tanggal 20 Januari 1892, pertandingan bola basket pertama diadakan. Kemudian salah seorang muridnya menamakan permainan ini bola basket, hingga akhirnya semua orang saat itu mulai menganggap permainan tersebut sebagai bola basket.

Dalam waktu singkat, olahraga tersebut mulai menyebar ke seluruh Amerika Serikat. Orang-orang di seluruh penjuru Amerika mulai memainkan permainan dengan semangat, bahkan menyelenggarakan kompetisi. Ini membuat permainan bola basket mudah ditemukan di semua kota negara bagian Amerika Serikat menurut M. Afif Dalma (2021).

b. Manfaat Permainan Bola Basket

Menurut M. Afif Dalma (2021) Meskipun termasuk dalam olahraga yang keras, ternyata bola basket memiliki manfaat, antarlain :

- Membakar kalori

- Melatih kekuatan tubuh
- Meningkatkan koordinasi motorik
- Mengembangkan konsentrasi
- Meningkatkan kekebalan tubuh
- Membangun mental
- Meningkatkan kepercayaan diri

c. Ketentuan Dasar Dalam Permainan Bola Basket Pemain

Dalam permainan bola basket, terdapat 2 tim yang berpartisipasi, masing-masing tim memiliki 5 pemain inti dan 7 pemain pengganti menurut M. Afif Dalma (2021).

d. Tempat Bermain

Menurut M. Afif Dalma (2021) Biasanya permainan bola basket diadakan di ruangan tertutup, namun bisa juga diadakan di luar ruangan. Lapangan bola basket harus dilengkapi dengan tiang yang dipasang ring.

e. Cara Bermain

Ada 3 jenis teknik yang harus diketahui yaitu *passing* atau mengoper, *dribbling* atau menggiring, dan menembak bola ke dalam ring atau *shooting*. Kedua tim memiliki tujuan yang sama yaitu memasukkan bola ke dalam keranjang / *ring* menurut M. Afif Dalma (2021).

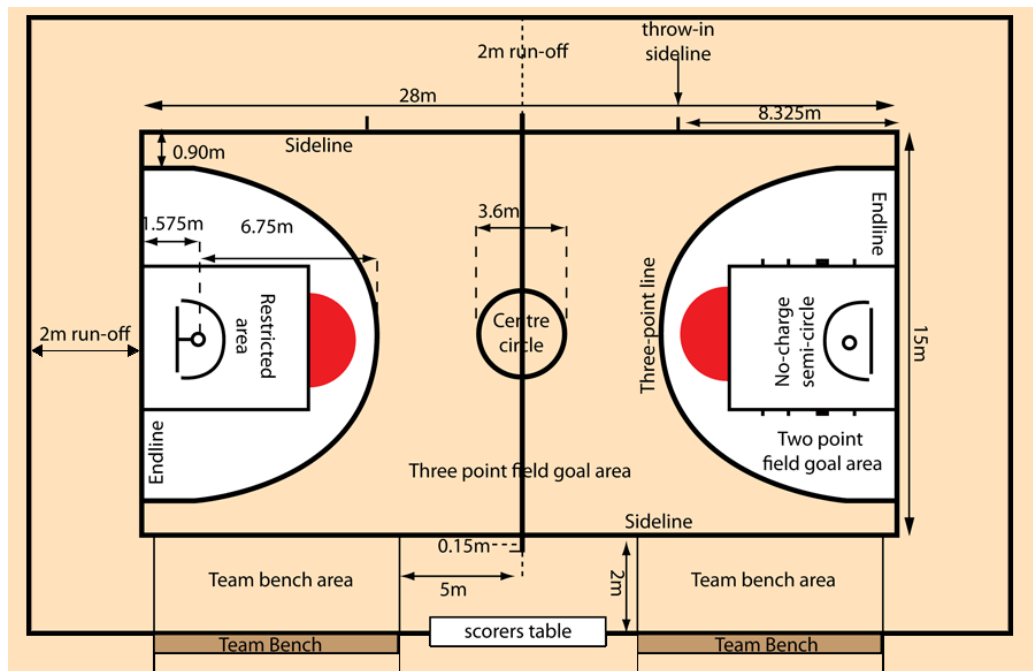
f. Wasit

Menurut M. Afif Dalma (2021) Wasit adalah juri di lapangan dan orang yang mengatur dan menilai jalannya pertandingan bola basket. Ketika wasit meniup peluit biasa di artikan ada yang terjadi di lapangan seperti pelanggaran dan bisa juga menandakan pertandingan akan dimulai atau juga pertanda pertandingan telah berakhir.

g. Angka atau Poin

Angka yang hanya akan diberikan jika salah satu tim memasukkan bola ke dalam *ring* di mana poin yang dicetak adalah 2 poin. Sedangkan melempar bola melalui bagian luar garis tiga poin akan mendapatkan 3 poin. Dan tembakan hukuman akan mendapat 1 poin menurut M. Afif Dalma (2021).

h. Ukuran Lapangan Basket Standar Internasional (FIBA)



Gambar 2. 1. Lapangan Bola Basket

Menurut Erick Ranés Akbar (2020) FIBA merupakan induk olahraga basket internasional yang sudah memberlakukan banyak aturan baku mengenai olahraga bola basket.

Standar ukuran lapangan yang dikeluarkan oleh Federasi Bola Basket Internasional FIBA dan NBA memang sedikit berbeda. Menurut FIBA lapangan bola basket mempunyai ukuran sebagai berikut:

- Panjang 28 meter dan lebar 15 meter
- Panjang diameter tengah 3,6 meter
- Jarak three point line 6,6 meter dari sisi corner dan 6,75 meter dari area tengah lapangan

4. Pengertian Aplikasi

Menurut Hartati Aplikasi adalah subkategori peralatan komputer, yang menggunakan kapabilitas langsung komputer untuk melakukan tugas yang diminta oleh pengguna. Dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai fungsi komputer tetapi tidak secara langsung menerapkan fungsi-fungsi tersebut pada tugas yang menguntungkan pengguna (Hartati et al.2017)

Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Menurut Sri Widianti Aplikasi adalah perangkat lunak yang ditugaskan pada sistem, yang digunakan untuk mengolah berbagai data, sehingga menjadi informasi yang berguna bagi pengguna dan sistem terkait.

Menurut Sutabri (2012) Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Hengky W. Pramana (2012) Aplikasi adalah unit perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas, seperti sistem bisnis, permainan, layanan komunitas, periklanan, atau hampir semua proses yang diselesaikan oleh manusia.

5. Pengertian Android

Menurut Nazaruddin (2012) Android adalah sistem operasi seluler berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai perangkat seluler. Android biasa digunakan di Smartphone dan tablet. Fungsinya sama dengan sistem operasi Symbian di iOS pada OS Nokia, Apple dan BlackBerry.

Menurut Agus Wahadyo (2013) Android adalah sistem operasi yang tertanam di gadget, termasuk ponsel dan tablet, dan sekarang juga merambah ke kamera digital dan jam tangan.

Menurut Teguh Arifianto (2011) Android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux.

Menurut Hermawan (2011) Android merupakan sistem operasi seluler yang terus berkembang di antara sistem operasi lain yang sedang berkembang saat ini. Sistem operasi lain, seperti Windows Mobile, sistem operasi i-Phone, Symbian, dan masih banyak lagi. Namun sistem operasi yang ada ini berjalan dengan mengutamakan aplikasi inti yang dibangun dengan sendirinya, tanpa melihat potensi besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, aplikasi pihak ketiga yang digunakan untuk mendapatkan data ponsel asli dan komunikasi antar proses dibatasi, dan distribusi aplikasi pihak ketiga di platformnya juga dibatasi. Berdasarkan sudut pandang di

atas, dapat disimpulkan bahwa Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dikembangkan pada OS lain.

Dan Menurut Hozeng dan Syam Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada telepon genggam seperti Smartphone dan tablet (Hozeng dan Syam, 2017). Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi sendiri untuk digunakan di berbagai perangkat seluler. Ada beberapa jenis aplikasi pengembangan android (Eko Sulistiyo Wibowo, Adhi Susanto, 2014), diantaranya:

- Game Maker Studio

Game Maker Studio adalah aplikasi yang khusus digunakan untuk membuat game 2D, dengan fitur sederhana dan mudah digunakan, cocok untuk pemula. Aplikasi ini mendukung pembuatan aplikasi Windows, iOS, HTML5, Linux dan Android

- GML (Game Maker Language)

GML adalah bahasa pemrograman yang digunakan oleh pembuat game atau aplikasi studio pembuat game. Bahasa GML memiliki banyak properti dan variabel yang dapat digunakan. Meski begitu, bahasa ini sangat sederhana dan mudah digunakan.

B. Penelitian terdahulu

1. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Andrianto (2016) yang ber judul “Pengembangan Aplikasi Panduan

Pencegahan Dan Perawatan Cedera Untuk Olahraga *Hiking* (Smartpala) Berbasis Android” di sarankan untuk pecinta alam yang baru atau pemula. masalah dari penelitian ini iyalah belum di kembangkannya aplikasi panduan pencegahan dan perawatan cedera yang layak bagi olahraga *hiking* dalam kondisi *outdoor*. Harapannya menghasilkan sebuah produk aplikasi panduan pencegahan dan perawatan cedera untuk olahraga *hiking* yang berbasis android bagi pecinta alam yang baru atau pemula yang diberi nama SMARTPALA.

Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan pecinta alam yang baru atau pemula. Pengumpulan data menggunakan angket. Data berupa penilaian kualitas dan saran perbaikan produk. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif.

Hasil dari penilaian ahli materi tersebut mendapatkan nilai rata-rata 4,725 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil dari penilaian ahli media mendapatkan nilai rata-rata 4,15 dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba terbatas mendapat nilai rata-rata 62.96 dengan kategori “Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok besar mendapatkan nilai rata-rata 165,45 dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian yang berjudul “MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID” oleh

Muhammad Najib Dwi Satria, Fajar Saputra Dan Donaya Pasha (2020). Dalam penelitian perancangan score board menggunakan kendali smartphone android ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang artinya metodologi yang berdasarkan data dari hasil pengukuran berdasarkan variabel penelitian yang ada. Pada suatu pertandingan sistem penilaian dilakukan menggunakan aplikasi yang telah dirancang pada platform android. Dengan berbasis bahasa pemrograman java dan xml, kemudian software eclipse sebagai softwarena.

Sistem aplikasi score board dirancang menggunakan beberapa alat dan bahan yaitu Arduino Uno sebagai mikrokontroler, bluetooth HC 05 merupakan alat penghubung antara sistem kendali dan smartphone, modul p10 led matrix sebagai tampilan layar skor, power supply sebagai pengatur tegangan listrik, kabel jumper dan smartphone sebagai kendali skor. Sistem aplikasi score board dibuat dengan merangkai seluruh komponen alat dengan kabel jumper dan dmd konektor sebagai penghubung antar komponen

3. Penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian yang berjudul “APLIKASI PENGENALAN RAGAM CABANG OLAHRAGA BERBASIS ANDROID” oleh Achmad Fauzi, Fiqih Ismawan, Dan Harmi Ibnu Djafar (2020). Dalam penelitian ini Metode yang di gunakan adalah Metode *Prototype* dan Struktur navigasi berfungsi untuk menggambarkan dengan jelas hubungan dan rantai kerja seluruh elemen yang akan digunakan dalam

aplikasi. Dengan menggambarkan struktur navigasi, pembuatan aplikasi dapat tersusun dengan sistematis dan mudah. Struktur navigasi yang digunakan untuk membuat aplikasi pengenalan ragam cabang olahraga ini yaitu navigasi campuran.

4. Dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini berjudul “Aplikasi kebugaran dan kesehatan berbasis android: Bagaimana persepsi dan minat masyarakat?” Muhammad Sigit Antoni dan S. Suharjana (2018). Dalam penelitian ini Metode Penelitian ini merupakan penelitian des-kriptif kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui persepsi dan minat masyarakat olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap aplikasi ponsel pintar sistem operasi android kategori kesehatan dan kebugaran. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan kuisisioner berbasis web. Skor yang diperoleh dari kuisisioner dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian serta pembahasan, dapat disimpulkan bahwa secara umum, persepsi dan minat para praktisi keolahragaan, akademisi di bidang olahraga kesehatan, serta masyarakat umum terhadap aplikasi ponsel pintar sistem operasi android kategori kesehatan dan kebugaran adalah baik. Persepsi responden terhadap aplikasi ponsel pintar sistem operasi android kategori kesehatan dan kebugaran pada kategori Baik Sekali sebesar 4,8%, Baik sebesar 37,2%, Cukup sebesar 22,6%, Kurang sebesar 30,6%, dan Sangat

Kurang sebesar 4,8%. Minat responden terhadap aplikasi ponsel pintar system operasi android kategori kesehatan dan kebugar-an pada kategori Baik Sekali sebesar 12,9%, Baik sebesar 43,6%, Cukup sebesar 29%, Kurang sebesar 11,3%, dan Sangat Kurang sebesar 3,2%.