

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA  
VIDEO BERBASIS APLIKASI ANIMAKER MATERI  
PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA SMA 8  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**AMELIA AGUSTINA**

**06061082025087**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO  
BERBASIS APLIKASI ANIMAKER MATERI PERMAINAN BOLA  
VOLI PADA SISWA SMA 8 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Amelia Agustina**

**NIM 06061082025087**

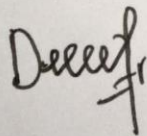
**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Mengesahkan**

Mengetahui,

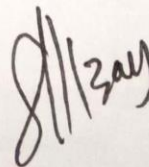
Koordinator Program Studi Pendidikan  
Jasmani dan Kesehatan

Pembimbing Skripsi,



**Destriani, M.Pd**

**NIP. 198912012019032018**



**Silvi Aryanti, M.Pd**

**NIP. 19910721201510221**



Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA  
VIDEO BERBASIS APLIKASI ANIMAKER MATERI  
PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA SMA 8  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

AMELIA AGUSTINA

NIM: 06061082025087

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

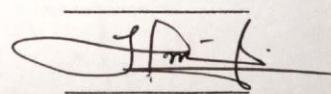
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 3 November 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Silvi Aryanti, M. Pd
2. Anggota : Dr. Herri Yusfi, M. Pd

*Silvi Aryanti*  


Palembang, 5 November 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

*Destriani*

Destriani, M. Pd

NIP. 198912012019032018

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA  
VIDEO BERBASIS APLIKASI ANIMAKER MATERI  
PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA SMA 8  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Amelia Agustina**

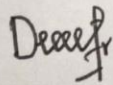
**Nomor Induk Mahasiswa 06061082025087**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

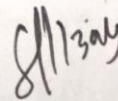
Mengetahui,

Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**Destriani, M.Pd**  
**NIP. 198912012019032018**

Pembimbing,



**Silvi Aryanti, M.Pd**  
**NIP. 19910721201510221**



Universitas Sriwijaya

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia Agustina

NIM : 06061082025087

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Berbasis Aplikasi *Animaker* Materi Permainan Bola Voli Pada Siswa SMA Negeri 8 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 09 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Amelia Agustina

NIM. 06061082025087

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Berbasis Aplikasi Animaker Materi Permainan Bola Voli Pada Siswa SMA 8 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Silvi Aryanti, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri dan Ibu Destriani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Herri Yusfi, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (*Ministry of Youth and Sport of Republic of Indonesia*) yang telah memberi beasiswa penuh sehingga penulis dapat mengikuti pendidikan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sekolah SMA Negeri 8 Palembang yang telah mendukung dan membantu selama penulis melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa kepada semua pihak yang telah memberi bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 09 Oktober 2023

Penulis,

Amelia Agustina

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi sang pencipta manusia, semesta, serta seisi langit dan bumi, Allah SWT. Dzat yang selalu ada untuk hambanya. Lantunan sholawat dan salam penenang hati dan jiwa kupanjatkan kepada baginda Nabi Muhammad saw.

Alhamdulillah, dengan rasa bahagia dan penuh syukur yang mendalam, bahwa telah diselesaikannya skripsi, saya persembahkan kepada:

1. Saya persembahkan karya ini untuk seseorang yang saya panggil bapak, terimakasih telah sabar dan bangga membesarkan putri bungsunya serta melangitkan doa-doa baik, bapak Agus Suyanto, saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk bapak.
2. Seseorang yang saya panggil ibu, saya persembahkan karya dan gelar ini untukmu (Almh) ibu Titi Komalasari. Terimakasih sudah melahirkan dan menjadi ibu terhebat saya. Tenanglah di Surga Allah ya bu.
3. Mbah Kung dan Mbah Uti tersayang, Samarsono Pawiro dan Tarwiyah, sehatlah selalu dan terimakasih atas nasihat indah serta arti kekuatan yang tidak akan pernah saya lupakan.
4. Saudara kandung saya Bunga Angelia Sagita yang telah menjadi bagian besar dari hidup ini, terimakasih sudah menjadi saudara terbaik yang selalu menemani saya dalam meniti pahitnya kehidupan hingga sekarang, teruslah kuat dan berbahagia dan untuk kakak laki-laki saya (Alm) Muhammad yang selalu saya rindukan hadirnya, terimakasih telah menjadi kakak untuk saya. Saya persembahkan karya dan gelar ini untuk kalian.
5. Keluarga besar yang menjadi pendukung dan selalu memotivasi saya.
6. Untuk yang terkasih, Tuan pemilik senyum termanis yang setia membersamai saya pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan, jikalau boleh semoga kita bisa saling bersandar sampai akhir.
7. Untuk beatrix kucing-ku yang sangat baik serta selalu menemani saat hari-hari membosankan datang.

8. Ucapan terimakasih kepada Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (*Ministry of Youth and Sport of Republic of Indonesia*) memberikan beasiswa penuh sehingga saya dapat mengikuti pendidikan dan menyanggah gelar Strata Satu (S1) dan ucapan Terimakasih terkhusus kepada Bapak Gatot Sulistianoro Dewa Broto selaku Seskemenpora yang telah berhasil menyelamatkan saya dan rekan yang lain untuk tetap menyelesaikan perjuangan kita ini sampai selesai.
9. Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Ibu Destriani, M.Pd yang telah memfasilitasi dan memberikan ilmu sehingga dapat membuat saya bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi dengan baik.
10. Dosen pembimbing saya ibu Silvi Aryanti, M.Pd yang telah meluangkan waktu, telah memberi bimbingan dan bantuan kepada saya selama perkuliahan saya, serta sudah berkenan memberikan arahan dalam mengerjakan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik.
11. Dosen Penguji saya bapak Dr. Herri Yusfi, M.Pd yang telah memberikan waktunya dan nasihat dalam proses pengerjaan skripsi saya hingga menjadi karya.
12. Kepada seluruh dosen Penjaskes yang telah memberikan ilmu sehingga dapat membuat saya bisa menyelesaikan perkuliahan dan skripsi dengan baik dan admin Penjaskes Pak Angga yang telah banyak membantu saya dalam kelancaran dalam menyelesaikan administrasi selama perkuliahan dan selamapenyusunan skripsi ini.
13. Untuk sahabatku, Meita Hardina Pratiwi, terimakasih sudah ada saat saya butuh didengarkan serta semua doa dan dukungan sampai saat ini.
14. Untuk teman-teman bimbingan saya yang selalu memotivasi dan membantu saat saya membutuhkan, kelak saya akan merindukan kalian.
15. Untuk teman-teman yang selalu memotivasi saya untuk terus menyelesaikan Karya ini, sampai berjumpa lagi di lain waktu.
16. Dan untuk almamaterku tercinta Universitas Sriwijaya, terimakasih atas



dukungan, doa, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan.

17. Terakhir, saya persembahkan untuk diri saya sendiri Amelia Agustina, terimakasih untuk selalu tangguh dan tetap melanjutkan perjuangan seberapa-pun beratnya dan maaf untuk waktu-waktu yang pernah terasa menyakitkan. Terimakasih untuk selalu berusaha dan tidak menyerah oleh keadaan walaupun dititik yang paling menyakitkan sekalipun. Tenanglah, Allah pasti akan terus memberikan kebahagiaan di dunia dan akhirat serta terus memberikan kejutan terbaik dan akhir yang indah untukmu selalu. Hormat untuk diriku sendiri, terimakasih sudah bertahan.

## MOTTO

Ketika sesuatu mengganggu kedamaian hatimu, tinggalkanlah—Nabi Muhammad Saw

Kita semua punya titik terendah. Kalau orang menyebutnya luka, saya menyebutnya pelajaran. Sesuatu yang saya jadikan pegangan hidup saya tanpa rasa malu. Mungkin setelah kita bisa menerima itu semua sebagai bagian dari diri kita, barulah kita bisa melihat ke depan—Dasiyah, Gadis Kretek.

Berusalahlah bangkit sebanyak apapun badai menerpa, sebanyak apapun ujian yang datang, jangan pernah tumbang, tetaplah tangguh, bawalah mimpimu kemanapun kamu melangkah— Amelia Agustina

Merdekakanlah dirimu sendiri, pergilah keluar, bebaskan dirimu, lihatlah langit yang menjulang tinggi itu, lihatlah burung-burung terbang bebas tanpa ragu, semesta, dia akan mengantarkan pada jawaban-jawaban yang selama ini kita cari— Amelia Agustina

*Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that is knowing what things to keep and what things to release. You can't carry all things, all grudges, all updates on your ex, all enviable promotions your school bully got at the hedge fund his uncle started. Decide what is yours to hold and let the rest go— Taylor Swift*

**DAFTAR ISI**

<b>JUDUL SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>18</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>18</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	18
1.2 Permasalahan Penelitian.....	23
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	23
1.2.2 Batasan Masalah.....	23
1.2.3 Rumusan Masalah .....	23
1.3 Tujuan Penelitian .....	24
1.4 Karakteristik Produk .....	24
1.5 Manfaat Hasil Penelitian .....	24
1. Manfaat Bagi Peserta Didik .....	24
2. Manfaat Bagi Guru.....	25
3. Manfaat Sekolah.....	25
<b>BAB II .....</b>	<b>26</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>26</b>
2.1 Hakikat Pembelajaran .....	26
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	26
2.2 Hakikat Media Pembelajaran .....	26

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	27
2.2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	28
2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	29
2.3 Video Animasi .....	31
2.3.1 Pengertian Video Animasi .....	31
2.3.2 Manfaat video animasi bagi pendidikan .....	33
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Animaker</i> .....	35
2.5.4 Kesalahan Dalam Melakukan Servis Bola Voli.....	39
2.6 Kerangka Berpikir.....	40
<b>BAB III.....</b>	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Lokasi Penelitian.....	41
3.3 Waktu penelitian .....	41
3.4 Subjek Penelitian.....	42
3.5 Prosedur Pengembangan .....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	45
3.8 Teknik Analisis Data.....	49
3.9 Uji Produk .....	51
<b>BAB IV .....</b>	<b>53</b>
<b>HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	53
4.2 Pembahasan.....	70
<b>BAB V.....</b>	<b>73</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Diagram Kerangka Berpikir.....	40
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 3.3 Lembar Penilaian Ahli Materi.....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3.5 Lembar Penilaian Ahli Media.....	46
Tabel 3.6 Kisi-kisi Respon Guru.....	47
Tabel 3.7 Lembar Penilaian Respon Guru.....	47
Tabel 3.8 Kisi-kisi Respon Peserta Didik.....	48
Tabel 3.9 Lembar Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 3.10 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert.....	49
Tabel 3.11 Penilaian Validasi.....	50
Tabel 3.12 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman.....	50
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 4.1 Desain Tampilan Pengembangan <i>Animaker</i> .....	55
Tabel 4.2 Daftar Nama Validator.....	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.5 Keterangan Validator.....	63
Tabel 4.6 Hasil ResponkGuru Mata Pelajaran Penjaskes.....	64
Tabel 4.7 Responden Pengisian Angket Skala Kecil.....	66
Tabel 4.8 Hasil Angket Peserta Didik Uji CobaSkala Kecil.....	67
Tabel 4.9 Responden Pengisian Angket Skala Besar.....	68
Tabel 4.10 Hasil Angket Peserta Didik Skala Besar.....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teknik dasar servis bawah .....	38
Gambar 2.2 Teknik dasar servis atas.....	39
Gambar 2.3 Teknik dasar <i>jump serve</i> .....	39
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model Borg & Gall .....	42
Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Video.....	59
Gambar 4.2 Tampilan Isi Video.....	59
Gambar 4.3 Tampilan Penutup Video.....	59
Gambar 4.4 Uji coba skala kecil .....	65
Gambar 4.5 Uji coba skala besar.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup.....	79
Lampiran 2. Lembar Usulan Judul Skripsi .....	80
Lampiran 3. Lampiran Buku Bimbingan Skripsi .....	81
Lampiran 4. SK Pembimbing.....	83
Lampiran 5. Lembar Persetujuan Seminar Proposal.....	85
Lampiran 6. Bukti Perbaikan Proposal Penelitian .....	86
Lampiran 7. Bukti Perbaikan Seminar Hasil Penelitian.....	87
Lampiran 8. Bukti Perbaikan Skripsi .....	88
Lampiran 9. Surat Tugas Validator.....	89
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	90
Lampiran 11. Hasil Angket Validasi Ahli Media .....	91
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Guru.....	92
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 14. SK Dinas Pendidikan.....	94
Lampiran 15. Surat Selesai Penelitian .....	95
Lampiran 16. Data Hasil Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran .....	96
Lampiran 17. Data Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran.....	97
Lampiran 18. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil .....	98
Lampiran 19. Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	99
Lampiran 20. Surat Perjanjian Jurnal.....	100
Lampiran 21. Dokumentasi.....	101

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO BERBASIS APLIKASI ANIMAKER MATERI PERMAINAN BOLA VOLI PADA SISWA SMA 8 PALEMBANG**

Oleh

Amelia Agustina

NIM 06061082025087

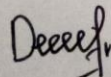
Pembimbing : Silvi Aryanti, M.Pd

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Animaker* pada materi servis bola voli di kelas X SMA Negeri 8 Palembang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Hasil validasi ahli materi yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli media yaitu 94% dengan kategori sangat valid. Hasil dari respon guru mata pelajaran penjasokes yaitu 93,75% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji peserta didik tahap pertama yaitu 90,41% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji peserta didik tahap kedua yaitu 86,30% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil yang telah diperoleh, maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Animaker* pada materi servis bola voli di kelas X layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah menengah atas. Penelitian dan pengembangan ini telah menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis aplikasi video materi pembelajaran bola voli di kelas X SMA sangat penting karena dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Guru dapat membantu dalam penyampaian materi, dan siswa dapat mendapat manfaat karena materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

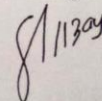
**Kata Kunci :** Pengembangan, Video Animasi, Aplikasi *Animaker*

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Penjasokes



**Destriani, M.Pd**  
NIP. 198912012019032018

Pembimbing Skripsi



**Silvi Aryanti, M.Pd**  
NIP. 19910721201510221

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA IN THE FORM OF VIDEO BASED ON THE ANIMAKER APPLICATION VOLLEYBALL GAME MATERIAL FOR SMA 8 PALEMBANG STUDENTS**

By

Amelia Agustina

NIM 06061082025087

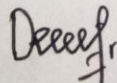
Supervisor : Silvi Aryanti, M.Pd

**ABSTRACT**

*This research developed animated video learning media based on the Animaker application on volleyball service material in class X SMA Negeri 8 Palembang with the aim of determining the feasibility and practicality of the learning media developed. This research uses the Borg and Gall development model. The material expert validation results were 90% with a very valid category. The validation results from media experts were 94% with a very valid category. The results of the physical education teacher's response were 93.75% in the very practical category. The results of the first stage of the student test were 90.41% in the very practical category. The results of the second stage of the student test were 86.30% in the very practical category. From the results obtained, the animated video learning media based on the Animaker application on volleyball service material in class X is feasible and practical to use in learning. Furthermore, it is hoped that this learning media can be used in learning in high schools. This research and development has shown that the development of P.JOK learning media based on video applications for volleyball learning materials in class X SMA is very important because it can have a positive impact on teachers and students. Teachers can help in delivering the material, and students can benefit because the material becomes easier for students to understand and increases their interest in learning.*

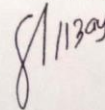
**Keyword :** *Development, Animation Video, Animaker Application*

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Penjaskes



**Destriani, M.Pd**  
NIP. 198912012019032018

Pembimbing Skripsi



**Silvi Aryanti, M.Pd**  
NIP. 19910721201510221

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sistem, dan aktivitasnya terdiri dari beberapa komponen, seperti pendidik, siswa, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Semua komponen ini saling menentukan dan berhubungan satu sama lain. Setiap bagian melakukan tugasnya sendiri untuk mencapai tujuan pendidikan. Jika semua komponen ini bekerja sama, aktivitas pendidikan akan berjalan dengan baik. Menyediakan fasilitas yang memungkinkan pendidikan berjalan lancar secara struktural dan institusional adalah fungsi pendidikan sebenarnya. Struktur organisasi diperlukan untuk mengatur proses pendidikan secara struktural. Secara institusional, ini berarti bahwa proses pendidikan diatur dalam struktur organisasi untuk lebih menjamin bahwa proses pendidikan berjalan secara konsisten dan berkesinambungan mengikuti kebutuhan dan perkembangan manusia dengan kecenderungan untuk mencapai tingkat kemampuan terbaik (Sulaiman, 2015). Pendidikan adalah proses pembelajaran antara guru dan siswa dengan tujuan memperoleh pengetahuan, pertumbuhan, dan pemahaman nilai baru.

Pembelajaran adalah proses komunikasi di mana guru menyampaikan pemikiran dan idenya kepada siswa dengan cara yang dimodifikasi sehingga siswa dapat memahami dan menguasai ide-ide tersebut. Media diperlukan dalam penyampaian agar pesan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu siswa belajar dan memperjelas informasi. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan sempurna. Media dalam proses belajar mengajar sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media memungkinkan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan memungkinkan mereka belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun mereka mau (Kuswanto, 2019).



Media pembelajaran adalah perantara atau saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Wisada et al., 2019). Banyak jenis media pembelajaran, termasuk video, dapat membantu guru menyampaikan materi.

Penggunaan media pembelajaran, seperti CD, video, gambar, dan media lainnya, mendukung proses pembelajaran (Ar-Rahmanet al., 2021). Media video adalah segala sesuatu yang terdiri dari *software* (bahan) dan *hardware* (perangkat keras/alat) yang dapat dilihat, didengar, atau diraba oleh panca indera. Media pembelajaran video berfokus pada konten visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran ke individu atau kelompok siswa. Media video juga memiliki kemampuan untuk menangkap, memproses, dan mendidik pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar (Maya & Siagian, 2013). Salah satu opsi yang tersedia bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran video untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran video memungkinkan siswa mengulang pelajaran kapan saja dan di mana saja. Video animasi adalah media pembelajaran yang sangat penting karena memungkinkan siswa melihat dan memahami materi yang tidak dapat mereka lihat atau bayangkan. Dengan menggunakan media ini, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi. *Animaker* diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan media audio visual. Ini diharapkan akan berdampak pada hasil belajar siswa SMA tentang materi servis dan meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka.

Media pembelajaran ini sangat baik karena dapat membuat berbagai materi sesuai dengan kebutuhan setiap orang dari tingkat PAUD hingga SMA. Menurut (Mashuri, D. K., 2020) *Animaker* memiliki produk yang disebut *Animaker whiteboard*, dan layanan mereka tersedia secara gratis dan berbayar. Background dan karakter yang dibutuhkan sudah ada di aplikasi ini. *Animaker* didirikan oleh R. S. Ranghavan, CEO dan Founder, pada tahun 2014 (Maharani Ika Fajarwati, 2021). *Animaker* adalah salah satu aplikasi media berbasis audio-visual atau media video yang sangat bagus untuk pengembangan media pembelajaran. Dengan

pengembangan aplikasi video yang menggunakan *Animaker* ini, diharapkan dapat membantu guru membuat pelajaran lebih menarik.

Aplikasi *Animaker* membuat media pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Beberapa keuntungan menggunakan aplikasi ini termasuk kemampuan untuk mengunduh video yang telah dibuat secara gratis, ketersediaan berbagai fitur menarik, dan kemampuan untuk menyimpan hasil media yang dihasilkan dalam format video berdurasi hingga 30 menit. *Animaker* juga berguna dalam pembelajaran karena mereka dapat menyimpan dan membagikan video di akun media sosial seperti YouTube, Facebook, Instagram, dan lainnya. Dengan mengutamakan gerak sebagai media utama untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, video pembelajaran sangat cocok untuk digunakan sebagai alat pendukung dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang menggambarkan sifat positif peserta didik.

Mata pelajaran pendidikan jasmani ada di SD, SMP, dan SMA. Pendidikan jasmani adalah proses yang melibatkan latihan dan aktivitas fisik dengan tujuan meningkatkan kebugaran fisik, ketrampilan motorik, keterampilan atletik, kecerdasan emosi, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat (Aryanti et al., 2021). Penelitian oleh (Pambudi, M. E. Winarno, 2020) yang menyatakan bahwa PJOK merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui kegiatan fisik untuk mengembangkan dan memelihara tubuh manusia. Hasil penelitian oleh (Koc, 2017) menunjukkan bahwa PJOK memiliki dampak positif pada kegiatan pembelajaran di sekolah dan berdampak signifikan pada pertumbuhan siswa. Selain itu menurut (Wang, 2017) Selain itu, Wang (2017) menyatakan bahwa PJOK meningkatkan perkembangan intelektual, gaya hidup sehat, pencapaian estetika, dan karakter moral. Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui olahraga. Permainan bola besar bola voli adalah bagian dari pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama.

Permainan bola voli adalah permainan di mana dua tim bermain di satu lapangan yang dipisahkan oleh net. Tujuan permainan adalah untuk mengumpulkan poin dengan menjatuhkan bola ke lapangan tim lawan (Yusfi, H,

Sastra, I., Sukirno, S., 2019). Permainan bola voli adalah permainan beregu yang dimainkan oleh enam pemain di lapangan dan enam pemain cadangan. Ini adalah permainan yang menyenangkan, menarik, dan tidak mahal untuk dimainkan. Bola voli adalah jenis permainan yang termasuk dalam kategori olahraga permainan, dan dapat dimainkan baik di dalam maupun di luar lapangan. Voli berarti memukul bola langsung ke udara sebelum bola jatuh ke tanah (Rukmana et al., 2021). Salah satu perkembangan teknologi terbaru yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi *Animaker*, media pembelajaran materi permainan bola voli yang dapat menambah wawasan peserta didik.

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia pendidikan secara dramatis. Seiring dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran, dan proses pembelajaran juga mengalami perkembangan yang signifikan. Sebuah inovasi yang sangat membantu mengubah proses pembelajaran. Sekarang siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan aktivitas seperti melihat, melakukan, menunjukkan, dan sebagainya. Untuk memenuhi keperluan pendidikan, banyak aplikasi teknologi informasi dan komunikasi tersedia untuk digunakan. Pada akhirnya, teknologi informasi dan komunikasi akan menjadi gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah, dan infrastruktur pendidikan (Achmad Yuhdi, 2016).

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi guru adalah menggunakan teknologi pembelajaran. Keberhasilan pembangunan suatu negara dipengaruhi oleh tingkat pendidikan di negara tersebut, dan tingkat pendidikan di negara tersebut dipengaruhi oleh kualitas gurunya. Sebab, dalam situasi ini, pendidik memiliki kemampuan untuk memberikan warna baru pada inovasi baru dalam dunia pendidikan. Proses belajar yang merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar. Jika teknologi pengajaran digunakan dengan benar, itu dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Namun, jika teknologi tidak digunakan dengan baik, itu bisa menghalangi siswa untuk masuk ke dunia teknologi. Oleh karena itu, terbukti bahwa salah satu sarana penunjang yang dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar adalah penggunaan teknologi

pembelajaran (Mochamad Ridwan, Kolektus Oky Ristanto, I Dewa Made Aryanandha, Eva Ferdita Yuhantini, 2020). Oleh karena itu, media berbasis aplikasi diperlukan.

Sebagai hasil dari observasi yang dilakukan di lapangan selama pembelajaran bola voli di SMA Negeri 8 Palembang, diketahui bahwa guru hanya menyampaikan materi dengan kata-kata dan penjelasan secara teoritis. Karena itu, interaksi dan pembelajaran menjadi monoton. Media pembelajaran yang digunakan adalah gambar. Oleh karena itu, media yang berbasis aplikasi *Animaker* diperlukan.

Menurut (Aryanti et al., 2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa video dapat membantu siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan mereka (Sarnoko, 2016). Dia juga menyatakan bahwa video sebagai media pembelajaran berdampak positif pada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian (Gandamana, 2021) menemukan bahwa media video animasi audiovisual berbasis *Animaker* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa belajar lebih baik.

Diharapkan pembelajaran di kelas tidak membosankan dan siswa lebih tertarik untuk belajar dengan bantuan media video animasi yang dibuat oleh aplikasi *Animaker*. Dengan kata lain, belajar menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi. Hal ini sesuai dengan sifat siswa usia sekolah menengah atas yang senang bermain dan aktif bergerak, jadi akan lebih mudah untuk menyampaikan pelajaran dengan media yang tepat.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, peneliti bermaksud untuk menggunakan aplikasi *Animaker* untuk membuat media video animasi materi permainan bola voli yang akan membantu proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Palembang. Dari perspektif ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang terdiri dari video animasi yang memiliki kisah pembelajaran yang menarik. Tujuan pembuatan media video animasi ini adalah untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang subjek dan meningkatkan hasil belajar mereka.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Di SMA Negeri 8 Palembang, belum ada media pembelajaran video untuk permainan bola voli, sehingga pembelajaran masih bergantung pada media pembelajaran lama yang terdiri dari penjelasan dan gambar. Kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan media pembelajaran baru untuk kegiatan belajar.
2. Media yang selama ini yang diterapkan dalam pembelajaran servis bola voli sering kali membuat siswa mudah bosan dan tidak menarik perhatian.
3. Media pembelajaran bola voli berbasis aplikasi harus terus mengikuti kemajuan teknologi.
4. Kurangnya kemampuan guru pjok untuk mendesain dan membuat video animasi untuk pembelajaran.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, pembahasan penelitian lebih fokus dengan pertimbangan segala keterbatasan penulis, maka penelitian masalah dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Berbasis Aplikasi *Animaker* Materi Permainan Bola Voli Pada Siswa SMA Negeri 8 Palembang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi *Animaker* materi permainan Bola Voli pada siswa SMA Negeri 8 Palembang?
2. Apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* lebih efektif dan efisien?



### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video pembelajaran pada materi servis bola voli berbasis aplikasi *Animaker* pada siswa SMA Negeri 8 Palembang
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *Animaker* ini lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran pokok materi servis pada siswa SMA Negeri 8 Palembang

### **1.4 Karakteristik Produk**

Karakteristik produk aplikasi pada permainan bola voli adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi bisa diakses secara *online*
2. Pada aplikasi *Animaker*, *background* dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia.
3. Mudah digunakan karena hasilnya berupa video serta kemudahan dalam membuat animasi yang menarik minat siswa dan mudah diakses kapan dan di mana pun
4. Di dalam Video Pembelajaran aplikasi *Animaker* disajikan materi tentang Teknik dasar servis pada permainan bola voli.
5. Daftar isi yang ada dalam video pembelajaran adalah Pengertian Bola Voli, materi yang terdiri dari, pengertian servis, macam-macam servis, cara melakukan, kesalahan, video pembelajaran, dan kesimpulan dari materi.

### **1.5 Manfaat Hasil Penelitian**

Peneliti berharap produk ini dapat memberikan manfaat bagi :

1. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang servis pada bola voli yang telah diberikan karena media pembelajaran yang sudah dibuat tersebut berupa video pembelajaran yang menarik, interaktif, menyenangkan dan efisien.

## 2. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru meningkatkan kemampuan teknologi dan kecakapan dalam kegiatan belajar mengajar berbasis video animasi. Mengajar materi servis bola voli juga jauh lebih fleksibel dan mudah.

## 3. Manfaat Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah untuk mengembangkan lebih banyak inovasi media pembelajaran. Ini akan memungkinkan sekolah untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas dan menambah koleksi media pembelajaran yang sudah ada.

## 4. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini, peneliti diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran baru untuk meningkatkan semua aspek.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Yuhdi, N. A. (2016). *Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra*. 2, 1–23.
- Ar-Rahman, Z., Hartati, H., & Aryanti, S. (2021). Media Latihan Berupa Video terhadap Penguasaan Gerakan Poomsae Taegeuk 1 Beladiri Taekwondo pada Atlet Pemula. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 97. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.5033>
- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Solahuddin, S. (2021). *Jurnal Patriot*. 3, 329–339. <https://doi.org/10.24036/patriot.v>
- Damar Pamungkas, bambang kusananto. (2021). *Buku Ajar Pendidikan jasmani Dan Kesehatan Untuk SMA Kelas 10*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fatmawati, Yusrizal, & Marhamah Hasibuan, A. (2021). (2021). *ESJ (Elementary School Journal) Volume 11 No. 2 Juni 2021 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA*. 11(2).
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12.
- Gandamana, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKERPADA PEMBELAJARAN TEMA 3 SUB TEMA 1 BAGAI MANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN DI KELAS 5 SD NEGERI 10 RANTAUPRAPAT. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKERPADA PEMBELAJARAN TEMA 3 SUB TEMA 1 BAGAI MANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN DI KELAS 5 SD NEGERI 10 RANTAUPRAPAT*, 11(3).
- Husin Umar Saleh. (2013). *Pengaruh Latihan Leg Press Terhadap Peningkatan Kemampuan Lompatan Dalam Melakukan Jump Serve Pada Permainan Bola*

*Voli Di Sma Negeri 4 Kota Gorontalo.*

- Irfandi, M. O. (2015). *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli*.
- Kemdikbud. (2017). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Untuk SMP/MTs Kelas VII. In *Kemdikbud*.
- Koc, Y. (2017). The Effect of “Physical Education and Sport Culture” Course on the Attitudes of Preservice Classroom Teachers towards Physical Education and Sports. *International Journal of Higher Education*, 6(4), 200. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n4p200>
- Kuswanto, J. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Model Game Mata Pelajaran Penjaskes Kelas V. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2(1), 103–108. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i1.3315>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Maharani Ika Fajarwati, S. I. (2021). *Pengembangan media animaker ....(maharani ika fajarwati) 1. 5*, 1–11.
- Majidah Khairan, D. F. (2016). *Jurnal ipteks terapan. d*, 95–102.
- Mashuri, D. K., & B. (2020). (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V Delila Khoiriyah Mashuri Abstrak*. 1–11.
- Maya, D., & Siagian, S. (2013). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PANGKAS RAMBUT LANJUTAN BERBASIS KOMPUTER PROGRAM STUDI TATA RIAS RAMBUT*. 6(1), 1–15.
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/585>
- Mochamad Ridwan, Kolektus Oky Ristanto, I Dewa Made Aryanandha, Eva Ferdita Yuhantini, M. D. F. (2020). Jurnal Pengabdian Olahraga di Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Olahraga di Masyarakat*, 2(40), 10–12.
- Munadi, Y. (2013). M. P. J. R. (n.d.). *Media Pembelajaran. 2013*.
- Nisa khairun. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 8 Aceh Besar. *Skripsi UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aeh*, 1–120. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun Nisa%20160209088%20FTK%20PGMI%20082267176003.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17703/1/Khairun%20Nisa%20160209088%20FTK%20PGMI%20082267176003.pdf)
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil*

- Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pambudi, M. E. Winarno, W. D. D. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>
- Pratama, A., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Pokok Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Jemundo Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(1), 1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/24133>
- Rasagama. (2020). <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPKIMIA>. 8(2), 91–101.
- Rukmana, A. W., Abduloh, A., & Hidayat, A. S. (2021). Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Bola Voli di SMPN 2 Majalaya. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 10–18. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4359>
- Sainal. (2018). *Buku Ajar Pendidikan jasmani Dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X Semester 1* (F. Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*.
- Sari, V. . (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VIII*.
- Sarnoko, dkk. (2016). *PENERAPAN PENDEKATAN SAVI BERBANTUAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN SISWA KELAS IV SDN I SANAN*. 1235–1241.
- Satria, Y. (2019). *PRODUKTIVITAS PENGGUNAAN FLOATING SERVICE, JUMP FLOAT SERVICE DAN JUMPING SERVICE TOP SPIN PADA FINAL FOUR PEMAIN PUTRA PROLIGA 2019*.
- Sri Wahyuni, S. dan P. (2010). *Buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 1 Kurikulum KTSP 2006*. Wangsa Jatra Lestari.
- Sugiyono. (2015). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD* , (Bandung:2015), 297 22. 22–29.
- Sugiyono. (2019). *metode penelitian Kuantitatif*. Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan, 67.
- Sulaiman. (2015). Faktor-Faktor Deteminan dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna dan Kedudukannya dalam Pendidikan). *Jurnal Ta'dib*, 8(2), 1–17. [ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407](http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407)



- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tiessen, R. (2018). *Improving Student Reflection in Experiential Learning Reports in Post-Secondary Institutions*. 7(3), 1–10. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n3p1>
- Utama, D. P., Kartikasari, D., Hati, S. W., Hendrawan, B., Handayani, Y., Wirawan, A., Mulyana, A. E., Syafrina, M., Puspitasari, A., & Harlan, F. B. (2020). Sosialisasi Antisipasi Penyebaran Covid-19 melalui Buku Panduan dan Vidio Animasi Sebagai Penunjang Stabilitas Perekonomian Masyarakat di Kota Batam. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (AbdiMas)*, 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.30871/abdimas.v2i2.2218>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wang, R. F. (2017). Research on physical education problems and management reform of chinese colleges and universities. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(10), 7057–7069. <https://doi.org/10.12973/ejmste/78730>
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26740/jossae.v4n1.p1-6>
- Wijaya, N., & Aryanti, S. (2021). *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Tahun 2021 Pengembangan Buku Ajar Administrasi dan Manajemen Pembelajaran penjaskes berbasis android Development of an Android-based health and h*. 435–443.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, M. P. (2019). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. 3(2), 264–274.
- Yaumi, M. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 1–21.
- Yulianti, R. dan E. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs Kelas VIII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Yusfi, H, Sastra, I., Sukirno, S., & (2018). (2019). Hubungan Power Otot Lengan

Dan Kelentukan Togok Dengan Hasil Smash Open Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 7(1). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i1.8125>