

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI  
SHOOTING SEPAK BOLA DI SMA NEGERI 7 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ELWANSYAH**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061282025029**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI *CANVA* PADA MATERI  
*SHOOTING* SEPAK BOLA DI SMA NEGERI 7 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ELWANSYAH**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061282025029**

**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,



**Dr. Herri Yusfi, M.Pd**  
**NIP. 198707022024211004**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI  
SHOOTING SEPAK BOLA DI SMA NEGERI 7 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ELWANSYAH**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061282025029**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

**Mengesahkan**

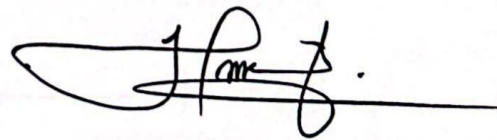
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,  
Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**Destriani, M.Pd**

**NIP. 198912012019032018**

Pembimbing,



**Dr. Herri Yusfi, M.Pd**

**NIP. 198707022024211004**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI  
SHOOTING SEPAK BOLA DI SMA NEGERI 7 PRABUMULIH**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ELWANSYAH**

**Nomor Induk Mahasiswa 06061282025029**

**Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

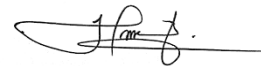
**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : SELASA**

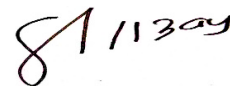
**Tanggal : 5 November 2024**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr. Herri Yusfi, M.Pd**



**2. Anggota : Silvi Aryanti, M.Pd**



Palembang, November 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



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

## HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan penulisan skripsi ini kepada:

- Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan karunia-Nya yang tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai macam kesulitan, namun Allah SWT selalu senantiasa memberikan kemudahan.
- Terima kasih kepada kedua orang tuaku Alm. Bapak Johari Syahrial dan Ibu Tri Korias Susi yang sudah memberikan dukungan dan doa sepenuh hati yang selalu mengiringi perjalanan panjang penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kelak apa yang telah diraih penulis selama menjalani perkuliahan, ilmunya dapat bermanfaat bagi keluarga, bangsa, dan negara.
- Terima kasih kepada saudari perempuanku Elwina yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam selesainya tugas akhir ini.
- Terima kasih kepada keluarga besar, bu Ika, bu Rina, bu Ita, Uda Coki, Boru Kadri dan Boru Mukhti dan seluruh saudara dan saudari persepupuanaku atas dukungan dan semangatnya yang telah diberikan dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
- Seluruh dosen Penjaskes FKIP Unsri. Terlebih kepada yang terhormat Ibu Destriani, M.Pd selaku koordinator program studi, bapak Dr. Herri Yusfi, M.Pd selaku pembimbing, dan ibu Silvi Aryanti, M.Pd selaku penguji, serta dosen lainnya. Terima kasih banyak atas ilmu, pengetahuan, dan pengalaman baik yang telah diberikan bapak dan ibu.
- Terima kasih kepada seluruh keluarga besar HMPJ (Himpunan Mahasiswa Penjaskes), teman-temanku Ahmad Sholahudin Al-Ayyubi dan M. Fathan Alfito dan seluruh teman-teman Penjaskes angkatan 2020 serta teman-temanku yang di Prabumulih Abi, Ipan, Ilham dan Valen.
- Terima kasih pasangan tersayang Ellen Puspita Sari yang menghibur dan

mensupport selama kuliah dengan senang serta susahny dia tetap mendampingi.

- Terima kasih untuk Agamaku dan Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.
- Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang sudah mau berjuang sampai sejauh dan sehebat ini. Tetap semangat dan tetap hidup untuk melanjutkan mimpi besarmu.

### **MOTTO**

“Manfaatkan waktumu sebaik mungkin”.

-----

*Elwansyah*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elwansyah  
Nim : 0606282025029  
Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi *Shooting* Sepak Bola di SMA Negeri 7 Prabumulih” ini adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan menjiplak 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 dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini ada/tidak ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2024  
Yang membuat pernyataan ini,



Elwansyah

NIM. 06061282025029

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi *Shooting* Sepak Bola di SMA Negeri 7 Prabumulih” 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.

Terima kasih kepada Bapak Dr. Herri Yusfi, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan kepada Bapak 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 Ibu Silvi Aryanti, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan, terima kasih banyak kepada peserta didik 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.

Palembang, November 2024

Penulis,



Elwansyah

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi *Shooting* Sepak Bola di SMA Negeri 7 Prabumulih”.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Palembang.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Dalam menyusun skripsi ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat arahan, dukungan, inspirasi, dan doa dari orang terdekat, khususnya kepada orang tua, sehingga penulis mampu menyelesaikannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik isi maupun penulisannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dan akan penulis terima dengan hati terbuka.

Palembang, November 2024

Elwansyah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR TELAH DIUJI DAN DILULUSKAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</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>xvi</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
1.5 Spesifikasi Produk .....	6
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Hakikat Pengembangan .....	7
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	8
2.3 Hakikat Media Pembelajaran .....	9

2.3.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	9
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.4 Hakikat Video Animasi .....	12
2.5 Aplikasi <i>Canva</i> .....	13
2.6 Hakikat Pembelajaran Sepak Bola .....	14
2.7 Penelitian Relevan .....	16
2.8 Kerangka Berpikir .....	18
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Lokasi Penelitian .....	20
3.3 Waktu Penelitian .....	20
3.4 Subjek Penelitian .....	20
3.5 Prosedur Pengembangan .....	21
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	25
3.8 Teknik Analisis Data .....	31
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	34
4.1.1.1 Kompeensi.....	33
4.1.1.2 Karakteristik Peserta Didik .....	34
4.1.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	35
4.1.2.1 Pemilihan Aplikasi .....	34
4.1.2.2 Desain Tampilan Pengembangan .....	34
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	38
4.1.3.1 Penyusunan Video .....	37
4.1.3.2 Validasi dan Revisi Media Pembelajaran.....	38
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	42
4.1.4.1 Respon Guru.....	41
4.1.4.2 Uji Tahap I.....	43
4.1.4.3 Uji Tahap II .....	44

4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	46
4.2 Pembahasan .....	48
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Subjek Penelitian.....	21
<b>Tabel 3. 2</b> Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....	26
<b>Tabel 3. 3</b> Lembar Penilaian Ahli Materi.....	26
<b>Tabel 3. 4</b> Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	27
<b>Tabel 3. 5</b> Lembar Penilaian Ahli Media .....	27
<b>Tabel 3. 6</b> Kisi-Ksi Respon Guru .....	28
<b>Tabel 3. 7</b> Lembar Penilaian Respon Guru .....	28
<b>Tabel 3. 8</b> Kisi-Kisi Respon Peserta Didik.....	30
<b>Tabel 3. 9</b> Lembar Respon Peserta Didik.....	30
<b>Tabel 3. 10</b> Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert .....	31
<b>Tabel 3. 11</b> Penilaian Validasi.....	32
<b>Tabel 3. 12</b> Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman .....	32
<b>Tabel 3. 13</b> Kriteria Kepraktisan .....	33
<b>Tabel 4. 1</b> Tujuan Pembelajaran.....	39
<b>Tabel 4. 2</b> Validasi dan Revisi Ahli Materi.....	41
<b>Tabel 4. 3</b> Validasi dan Revisi Ahli Media .....	43
<b>Tabel 4. 4</b> Respon Guru.....	44
<b>Tabel 4. 5</b> Uji Tahap I.....	46
<b>Tabel 4. 6</b> Uji Tahap II .....	47
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran .....	48
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	48

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> <i>Canva</i> .....	13
<b>Gambar 2. 2</b> Kerangka Berpikir .....	18
<b>Gambar 3. 1</b> Model Pengembangan ADDIE .....	21
<b>Gambar 3. 2</b> Slide Awal .....	23
<b>Gambar 3. 3</b> Slide Tampilan Materi <i>Shooting</i> .....	23
<b>Gambar 3. 4</b> Slide Pengertian <i>Shooting</i> .....	23
<b>Gambar 3. 5</b> Slide Cara Melakukan <i>Shooting</i> .....	24
<b>Gambar 3. 6</b> Slide Tampilan Akhir .....	24
<b>Gambar 4. 1</b> Logo Aplikasi Canva .....	35
<b>Gambar 4. 2</b> Tampilan Awal Canva .....	38
<b>Gambar 4. 3</b> Pilih Background yang Dibutuhkan .....	38
<b>Gambar 4. 4</b> Pilih Animasi Sesuai Kebutuhan .....	35
<b>Gambar 4. 5</b> Menambahkan Tulisan Menentukan Ukuran dan Warna .....	36
<b>Gambar 4. 6</b> Menambahkan Slide Baru.....	36
<b>Gambar 4. 7</b> Cara Menyimpan Video.....	36
<b>Gambar 4. 8</b> Tampilan Pembuka Video .....	37
<b>Gambar 4. 9</b> Tampilan Isi Video .....	37
<b>Gambar 4. 10</b> Tampilan Penutup Video .....	38
<b>Gambar 4. 11</b> Diagram Ahli Materi.....	39
<b>Gambar 4. 12</b> Diagram Ahli Media.....	40
<b>Gambar 4. 13</b> Respon Guru Mengenai Aplikasi.....	41
<b>Gambar 4. 14</b> Respon Guru Mengenai Angket .....	41
<b>Gambar 4. 15</b> Diagram Respon Guru .....	42
<b>Gambar 4. 16</b> Uji Tahap I.....	43
<b>Gambar 4. 17</b> Diagram Uji Tahap I.....	44
<b>Gambar 4. 18</b> Uji Tahap II .....	44
<b>Gambar 4. 19</b> Diagram Uji Tahap II.....	45
<b>Gambar 4. 20</b> Diagram Ahli Materi dan Ahli Media .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Usulan Judul Skripsi .....	57
<b>Lampiran 2.</b> Kartu Bimbingan Proposal.....	58
<b>Lampiran 3.</b> Persetujuan Seminar Proposal Penelitian .....	59
<b>Lampiran 4.</b> Bukti Perbaikan Seminar Proposal .....	60
<b>Lampiran 5.</b> Permohonan Izin Penelitian .....	61
<b>Lampiran 6.</b> Permohonan SK Pembimbing Skripsi .....	62
<b>Lampiran 7.</b> Surat Izin Penelitian dari FKIP .....	63
<b>Lampiran 8.</b> Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	64
<b>Lampiran 9.</b> Surat Keterangan Penelitian di SMA N 7 Prabumulih .....	65
<b>Lampiran 10.</b> Kartu Bimbingan Makalah Hasil Penelitian .....	66
<b>Lampiran 11.</b> Persetujuan Seminar Hasil Penelitian .....	67
<b>Lampiran 12.</b> Bukti Perbaikan Seminar Hasil.....	68
<b>Lampiran 13.</b> Kartu Bimbingan Skripsi .....	69
<b>Lampiran 14.</b> Bukti Perbaikan Skripsi .....	70
<b>Lampiran 15.</b> Surat Keterangan Pengecekan Similarity .....	71
<b>Lampiran 16.</b> SK Pembimbing Skripsi .....	72
<b>Lampiran 17.</b> Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca.....	73
<b>Lampiran 18.</b> Surat Keterangan Bebas Pustaka UPT Perpustakaan .....	74
<b>Lampiran 19.</b> Angket Ahli Materi.....	75
<b>Lampiran 20.</b> Angket Ahli Media .....	77
<b>Lampiran 21.</b> Capaian Pembelajaran PJOK Fase E .....	79
<b>Lampiran 22.</b> Alur Tujuan Pembelajaran PJOK Fase E.....	80
<b>Lampiran 23.</b> Dokumentasi Penelitian di SMA N 7 Prabumulih.....	81

## ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi shooting sepakbola dikelas X SMA Negeri 7 Prabumulih bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil validasi ahli materi yaitu 96% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media yaitu 94% dengan kategori sangat valid. Hasil dari respon guru mata Pelajaran penjaskes yaitu 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji peserta didik tahap I yaitu 83,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji peserta didik tahap II yaitu 80,3% dengan kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahawasanya, media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *canva* pada materi *shooting* sepakbola dikelas X layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran disekolah menengah atas.

**Kata kunci:** pengembangan, video animasi, aplikasi *canva*



## **ABSTRACT**

*This study developed animated video learning media based on the Canva application on soccer shooting material in class X of SMA Negeri 7 Prabumulih with the aim of determining the feasibility and practicality of the media developed. This study uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The results of the validation of the material expert were 96% with a very valid category. The results of the validation of the media expert were 94% with a very valid category. The results of the response of the physical education subject teacher were 100% with a very practical category. The results of the student test stage I were 83.6% with a very valid category. The results of the student test stage II were 80.3% with a very valid category. It can be concluded that the animated video learning media based on the Canva application on soccer shooting 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.*

*keywords : Development, Video Animation, Canva Application*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu upaya untuk mengoptimal kan kemampuan belajar. Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu penyelesaian masalah sulit nya siswa untuk aktif bergerak, Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran yang baru, lebih inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Salah satu kurikulum yang terdapat khususnya pada pendidikan formal adalah pendidikan jasmani (Ngolo & Abdul, 2018).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses kegiatan jasmani yang diatur dan disusun secara sistematis untuk merencanakan pertumbuhan serta perkembangan, menaikkan kemampuan serta keterampilan jasmani, sikap, kecerdasan membentuk watak, dan nilai yang baik bagi seluruh rakyat negara untuk mencapai tujuan Pendidikan yang baik (Sabik & Rahayu, 2022). Menurut samsudin di dalam jurnal pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Agus Lauh et al., 2022). Didalam pendidikan jasmani juga terdapat cabang olahraga salah satunya sepak bola.

Menurut Rustam E sepak bola juga merupakan cabang olahraga yang banyak digemari oleh seluruh lapisan masyarakat, baik tua maupun muda (Ngolo & Abdul, 2018). Sepak bola merupakan salah satu cabang olah raga yang banyak digemari di masyarakat. Seseorang dalam bermain mempunyai tujuan yang tidak

sama, ada yang hanya sekedar mengisi waktu luang dan adapula yang melakukannya sebagai olahraga rekreasi atau juga untuk mencapai prestasi. Untuk olahraga yang bertujuan mencapai prestasi yang maksimal, seseorang dituntut harus menguasai teknik-teknik dasar, taktik, dan mental bertanding yang baik serta memiliki kemampuan kondisi fisik yang baik (Sniku et al., 2018). Di kelas X SMA Negeri 7 Prabumulih terdapat mata pelajaran PJOK, yang di dalamnya terdapat pelajaran sepak bola.

Sepak bola adalah permainan bola besar yang di dalamnya terdapat teknik mengumpan bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*) menyundul (*heading*) dan menendang bola (*shooting*) (Model dan Kooperatif, 2019). Menurut Jiebril di dalam jurnal, shooting merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang memiliki peranan penting, yaitu untuk mencetak gol ke gawang lawan (Sinatriyo et al., 2020).

Sepak bola merupakan permainan yang di mainkan dilapangan yang ukurannya telah ditentukan, SMA Negeri 7 Prabumulih merupakan sekolah menengah atas yang ada dikota Prabumulih. Penyajian pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan menurunnya minat siswa siswi terhadap pembelajaran sepak bola. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran sepak bola akan meningkatkan daya tarik siswa siswi dalam teknik shooting tersebut.

Media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat beragam jenisnya dan serta mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. (Aryanti et al., 2023)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Hikmah & Hafiz, 2023).

Teknologi mempunyai peranan penting dalam pembelajaran proses dalam lingkup pendidikan. Teknologi dan media pembelajaran diadaptasi dan dirancang khusus sesuai dengan karakteristik siswa tersebut diajarkan sehingga mereka dapat berkontribusi untuk menciptakan yang efektif pengajaran. (Aryanti et al., 2021)

Menurut Sudatha media pembelajaran merupakan sesuatu saluran atau prantara yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Wisada et al., 2019). Menurut Munadi di dalam jurnal (Sari, 2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran yang digunakan berpengaruh signifikan terhadap kemauan siswa untuk aktif mengembangkan materi baru dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang tidak melibatkan siswa akan memperlambat mentalitas imajinasi siswa dalam mencari ide dan lebih jauh lagi guru yang hanya memberikan tugas kepada siswa tanpa memberikan pemahaman (Herri Yusfi et al., 2023)

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran sepak bola dengan salah satu guru PJOK di SMA Negeri 7 Prabumulih, ditemukan bahwa di SMA Negeri 7 Prabumulih bahwa ditemukan dalam pembelajaran sepak bola belum adanya penerapan secara media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa dan ditemukan banyak sekali siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran di lapangan sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul pengembanagan media pembelaran video animasi materi shooting berbasis aplikasi canva. Untuk menambah pengetahuan

siswa dalam pembelajaran *shooting*, Menurut Hamalik di dalam jurnal (Koderi, 2015) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu ke efektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut (Kurniawan, 2023) di dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Passing Sepak Bola di Kelas X SMAN 7 Prabumulih “penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi passing sepak bola di kelas X SMAN 7 Prabumulih bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi ahli materi yaitu 94,54% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli desain yaitu 80% dengan kategori sangat valid. Hasil dari respon guru mata pelajaran penjaskes yaitu 93,75% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji peserta didik tahap pertama yaitu 87,89% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji peserta didik tahap kedua yaitu 82,38% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil yang telah diperoleh, maka media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi passing sepakbola di kelas X layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah menengah atas.

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan pembelajaran sepak bola bisa lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi dan meningkatkan minat untuk mempraktekan sepak bola dan

kemampuannya meningkat. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Shooting Sepak Bola di Kelas X SMA Negeri 7 Prabumulih “.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah efektif pembelajaran media berbasis video animasi pembelajaran untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Prabumulih?
2. Bagaimanakah bentuk model video animasi pembelajaran untuk siswa kelas X SMA Negeri 7 Prabumulih?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada siswa di kelas X SMA Negeri 7 Prabumulih.
2. Untuk mengetahui bentuk media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi canva pada materi *shooting* sepak bola siswa di kelas X SMA Negeri 7 Prabumulih.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di harapkan mampu memberikan wawasan yang lebih dan wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas (SMA).

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai bagian shooting pada sepak bola yang telah diberikan karena media pembelajaran yang sudah dibuat tersebut berupa video animasi yang menarik, interaktif, menyenangkan dan juga efisien.

2. Bagi guru

Adapun manfaat bagi guru dalam penelitian ini yaitu dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan teknologi dan kecakapan pada kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran berbasis video animasi dan sebagai alternatif untuk mengajarkan materi shooting pada sepak bola.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menjadi refleksi sekolah untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan juga untuk menambah koleksi media pembelajaran yang ada.

4. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini, peneliti sebagai calon guru diharapkan kedepannya dapat memberikan inovasi mengenai media pembelajaran agar menjadi lebih baik lagi dalam seluruh aspek.

### **1.5 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi pada produk ini terdapat video animasi pembelajaran yang menjelaskan pengertian tehnik shooting dalam sepak bola dan terdapat suara pengisi dalam proses video pembelajaran. Dalam produk video tersebut memiliki keunggulan dalam bentuk animasi yang jelas dan tidak blur, animasi yang dibuat juga berisikan suara penjelasan agar membuat video tersebut lebih menarik minat siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, S., Destriani, Yusfi, H., Bayu, W. I., Usra, M., Syafaruddin, Nanda, F. A., Destriana, Alfarandi, R., & Prasetyo, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web D ' volleyball Learning Application Pada Guru PJOK. *Jurnal Dharma Pendidikan Dan Keolahragaan*, 3(2), 64–71.
- Aryanti, S., Hartati, Destriani, & Azhar, S. (2021). *Pre-Service Physical Teacher's Interest in Learning Nutrition Science Using E-learning*. 443–446. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.144>
- Herri Yusfi, Fachrurrozie, & Iyakrus. (2023). Pengembanganp Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teori Dan Praktik Permainan Bulutangkis. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(1), 111–120. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i1.2693>
- Aryanti, D., Resah Pratama, R., & Destriana, D. (2021). Sosialisasi Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Video Pada. *Journal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 95–99. <https://doi.org/10.24036/jba.0302.2021.14>
- Agus Lauh, W. D., Suhairi, M., & Panel. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Sepak Bola Melalui Metode Bermain Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Siding Kabupaten Bengkayang. *Journal Sport Academy*, 1(1), 17–32. <https://doi.org/10.31571/jsa.v1i1.4>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal TeknikInformatika*, 6(1),1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Diana, P., Suwena, I. K., & Wijaya, N. M. S. (2017). Peran dan Pengembangan Industri Kreatif Dalam Mendukung Pariwisata di Desa Mas dan Desa



- Peliatan , Ubud. *Fakultas Pariwisata, Universitas Udayana, Denpasar Bali*, 17(2), 84–92.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational, January*, 2–3.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hikmah, W., & Hafiz, A. (2023). *JPO : Jurnal Prestasi Olahraga AFTER 6 PT* ).6(3), 1–7.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Koderi, R. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, November*, 102–114. <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf
- Kurniawan, M. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI PASSING SEPAK BOLA DI KELAS X SMA Negeri 7 Prabumulih*.
- 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>
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia Sma. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.823>

- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Mila Roysa, R. (2019). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran*. 5(1), 68–74.
- Model, P., & Kooperatif, P. (2019). *Physical activity journal*. 1.
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. 3(2), 178–185.
- Ngolo, H., & Abdul, M. N. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Di Smp Negeri 7 Wasilei Halmahera Timur. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 30–41. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.190>
- Pendidikan, J., Madrasah, G., & Volume, I. (2017). *No Title*. 1. Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Unit Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Sabik, R., & Rahayu, E. T. (2022). Pengaruh Latihan Kebugaran Jasmani terhadap Kemampuan Teknik Dasar Shooting Permainan Sepakbola Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Gelanggan Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 194–199.

<https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3613>

- Sari, S. D. P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran, November*, 115–123. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>
- Sinatriyo, D., Kusuma, I. J., Festiawan, R., & Heza, F. N. (2020). *Keseimbangan dan Kelentukan Pergelangan Kaki : Bagaimanakah Korelasinya dengan Kemampuan Shooting Sepakbola ?10*.
- Sniku, P., Nasional, S., & Keolahragaan, I. (2018). *olahraga; sepak bola industri olahraga. 1(1)*, 98–105.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA, 11(1)*, 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1)*, 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- 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>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19(01)*, 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Inspiratif Pendidikan, 5(2)*, 274–285.

Zubaidi, Z., Syah, H., & Wibawa, E. (2021). Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Pada SSB Kembang Putra Aikmel. *Sportify Journal*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/10.36312/sfj.v1i1.5>

Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>