

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI *PASSING* BOLA VOLI DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**TESIS**

**Oleh Aditya Anya Triandini NIM : 06042682327011  
Program Studi Magister Pendidikan Olahraga**



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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI PASSING BOLA VOLI DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**TESIS**

Oleh

**Aditya Anya Triandini**

**NIM 06042682327011**

**Program Studi Pendidikan Olahraga**

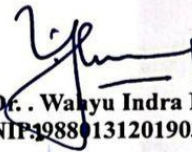
**Mengesahkan**

**Pembimbing 1**



**Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.  
NIP. 196105281987021003**

**Pembimbing 2**




**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
NIP. 198801312019031011**

**Mengetahui**

**Dekan  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya**



  
**Dr. Hartono, M.A.  
NIP. 196710171993011001**

**Ketua  
Program Studi  
Magister Pendidikan Olahraga**



**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
NIP. 198801312019031011**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI PASSING BOLA VOLI  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**TESIS**

**Oleh**

**Aditya Anya Triandini**

**NIM 06042682327011**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Sabtu**

**Tanggal : 21 Desember 2024**

**TIM PENGUJI**

**Ketua :**

1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.  
NIP. 196105281987021003

**Sekretaris :**

2. Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
NIP. 198801312019031011

**Anggota :**

3. Prof. Dr. Hartati, M.Kes.  
NIP. 196006101985032006
4. Dr. Arizky Ramadhan, M.Pd.  
NIP. 199302222019031008
5. Dr. Herri Yusfi, M.Pd.  
NIP. 198707022024211004

()  
()  
()  
()  
()

**Palembang, Desember 2024**  
**Mengetahui,**  
**KPS Magister Pendidikan Olahraga**

()  
**Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.**  
**NIP. 198801312019031011**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aditya Anya Triandini  
NIM : 06042682327011  
Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh-sungguhbahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi *Passing* Bola Voli di Sekolah Menengah Pertama” 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 tesis 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, 21 Desember 2024

A 1000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', 'METERA TEMPEL', and the serial number '2C92BAMX138362700'. The signature is written in black ink over the stamp.

Aditya Anya Triandini

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
PERNYATAAN.....	viii
PRAKATA .....	ix
PERSEMBAHAN .....	x
MOTTO .....	xii
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
2.1 Deskripsi Teori .....	8
2.1.1 Pengembangan .....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran .....	8
2.2.1 Pengertian Pembelajaran .....	8
2.2.2 Media Pembelajaran .....	9
2.2.3 Video Animasi .....	11
2.2.4 Aplikasi Canva .....	12
2.2.5 Hakikat Permainan Bola Voli .....	13
2.3 Kajian Penelitian yang Relevan .....	20
2.4 Kerangka Berpikir .....	21
3.1 Jenis Penelitian .....	23
3.2 Lokasi Penelitian .....	23
3.3 Waktu Penelitian .....	23
3.4 Subjek Penelitian .....	23
3.5 Prosedur Pengembangan .....	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	26
3.8 Teknik Analisis Data .....	32
4.1 Hasil Penelitian .....	36

4.1.1 Hasil Tahap Analisis .....	36
4.1.2 Hasil Tahap Desain .....	36
4.1.3 Hasil Tahap Development .....	38
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi .....	41
4.1.3.2 Hasil Tahap Uji coba Kelompok Kecil .....	42
4.1.3.3 Hasil Tahap Uji coba Kelompok Besar .....	43
4.1.3.4 Hasil Uji Keefektifan .....	45
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi .....	47
4.2 Pembahasan .....	47
BAB V .....	51
PENUTUP .....	51
5.1 KESIMPULAN.....	51
5.2 SARAN .....	51
5.2.1 Bagi Peserta Didik .....	51
5.2.2 Bagi Pendidik .....	51
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN I .....	56
Lampiran I Dokumentasi Penelitian .....	56
LAMPIRAN II .....	59

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. 1 Analisis Indikator Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Video .....</b>	<b>3</b>
<b>Tabel 3. 1 Subjek Penelitian .....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3. 2 Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 3. 3 Lembar Penilaian Ahli Materi .....</b>	<b>27</b>
<b>Tabel 3. 4 Kisi – kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....</b>	<b>27</b>
<b>Tabel 3. 5 Lembar Penilaian Ahli Media.....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3. 6 Kisi – kisi Respon Guru .....</b>	<b>28</b>
<b>Tabel 3. 7 Lembar Penilaian Respon Guru .....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3. 8 Kisi – kisi Respon Peserta Didik .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3. 9 Lembar Respon Peserta Didik .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3. 10 Penilaian Passing Bawah .....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3. 11 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3. 12 Penilaian Validasi.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3. 13 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 15 Kriteria Keefektifan.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3. 16 Tabel Tingkat Hasil Passing Bawah Siswa .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4. 1 Penilaian Validator Materi .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4. 2 Penilaian Validator Ahli Media .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Semua Validator .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4. 4 Hasil Tahap Respon Guru.....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Respon Guru .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4. 6 Hasil Tahap Respon Peserta didik Kel Kecil .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4. 7 Hasil Tahap Respon Peserta Didik Kel Besar .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Uji Kepraktisan .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4. 9 Hasil Uji Keefektifan (<i>Pretest</i>) .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4. 10 Hasil Uji Keefektifan (<i>Postest</i>) .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi Uji Keefektifan .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Skala Kecil Uji Keterampilan.....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4. 13 Hasil Rekapitulasi Skala Besar Uji Keterampilan .....</b>	<b>47</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Aplikasi Canva.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2 Passing Bawah Bola Voli .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1 Bagian Pembuka Video .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2 Passing Bawah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3 Passing Atas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## ABSTRAK

Penelitian ini diberi judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi *Passing* Bola Voli di Sekolah Menengah Pertama. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi *canva*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 16 Palembang. Tahapan penelitian ini dimuali dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementsasi, dan evaluasi. Kelayakan video animasi yang dikembangkan mengacu pada 3 kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif. Valid diperoleh dari validasi para ahli, praktis diperoleh oleh angket respon guru dan peserta didik, dan efektif diperoleh dari tes hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari 3 validator materi dan 3 validator media secara keseluruhan berada pada pada kriteria valid. Rekapitulasi hasil penelitian uji pengetahuan pada rekapitulasi kepraktisan yaitu menunjukkan persentase nilai 87,80% dan untuk rekapitulasi keefektifan yaitu menunjukkan persentase nilai *pretest* 67,89% dan *posttest* 87,67% , Sedangkan untuk hasil uji keterampilan pada rekapitulasi skala kecil yaitu 57% dan untuk rekapitulasi skala besar yaitu 58,36%. Untuk tes hasil belajar peserta didik telah memenuhi kriteria efektif. Olehnya itu, video animasi yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak. Adapun kertebaruan penelitian agar dapat menggunakan media video animasi berbasis aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran, selain itu diharapkan dapat melakukan inovasi terhadap media-media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**Kata Kunci:** ADDIE,Animasi,Canva

**ABSTRACT**

*This study is entitled Development of Animation Video Learning Media Based on Canva Application on Volleyball Passing Material in Junior High Schools. The purpose of this study is to produce animation video learning media using the Canva application. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The subjects of this study were students of class VIII of SMPN 16 Palembang. The stages of this research began with the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the developed animation video refers to 3 criteria, namely valid, practical, and effective. Valid is obtained from expert validation, practical is obtained by teacher and student response questionnaires, and effective is obtained from student learning outcome tests. The data obtained from 3 material validators and 3 media validators as a whole are in the valid criteria. The recapitulation of the results of the knowledge test research on the practicality recapitulation shows a percentage of 87.80% and for the effectiveness recapitulation shows a percentage of 67.89% and 87.67% pretest and posttest, while the results of the skills test on the small-scale recapitulation are 57% and for the large-scale recapitulation are 58.36%. For the student learning outcome test, it has met the effective criteria. Therefore, the animated video developed meets the very feasible category. The novelty of the research is to be able to use animated video media based on the Canva application as a learning medium that can support learning, in addition it is expected to be able to innovate learning media according to the needs of students.*

**Keywords:** ADDIE, Animation, Canva

## PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Passing Bola Voli Di Sekolah Menengah Pertama” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Program Studi Magister Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya. Untuk mewujudkan tesis ini, peneliti telah mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak dengan mengucapkan banyak terima kasih.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof.Dr. Meirizal Usra, M.Kes dan Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd sebagai pembimbing yang telah banyak membantu penulisan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen prodi Magister Pendidikan Olahraga yang senantiasa memberikan ilmu dan masukan dalam pembuatan tesis ini. Kemudian penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Universitas Sriwijaya Dr. Hartono, M.A. dan Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan tesis.

Selanjutnya penulis berterima kasih kepada SMP Negeri 16 Palembang yang telah mendukung dan membantu selama penulis melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tesis ini. Tidak lupa kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Baik kiranya tesis ini nantinya dapat bermanfaat untuk pengajaran studi Magister Pendidikan Olahraga dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Desember 2024

Penulis



Aditya Anya Triadini

06042682327011



## PERSEMBAHAN

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Alhamdulillah rabbil'alamin dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat ridho dan hidayahnya yang maha memberi segalanya berupa kebaikan sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis ini dan dari hati yang terdalam sebagai tanda cinta, sayang pada orang yang selalu mendukung terselesaikannya karya tulisan ini saya persembahkan Kepada :

- ✚ Pintu surgaku dan sosok yang penulis jadikan panutan yaitu ibunda saya Mami Saya tercinta, Sefti Sheliana , Terimakasih atas setiap semangat, ridho, perhatian, kasih sayang dan doa yang selalu terselip di setiap sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam Pendidikan sampai setinggi ini. terimakasih mami, atas berkat dan ridho mu ternyata anak bungsu perempuan yang bahu nya harus setegar karang di lautan dan menjadi harapan terbesar di keluarga, saat ini telah mampu mendapat gelar Magister Pendidikan
- ✚ Saudara-saudaraku, Kakakku tersayang Michellin Pricilia dan Abangku tercinta M.Prasetyo Fahrezi yang selalu menjadi sumber semangatku untuk menyelesaikan tesis ini.
- ✚ Bapak Prof.Dr.Meirizal Usra, M.Kes dan Bapak Dr. Wahyu Indra Bayu M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar serta ikhlas meluangkan waktunya untuk membantu selama proses penulisan tesis ini.
- ✚ Seluruh Dosen Program Studi Magister Pendidikan Olahraga FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan banyak ilmu kepada saya selama menempuh Pendidikan di kampus tercinta, dan segenap civitas akademik kampus Universitas Sriwijaya, staf pengajar, karyawan, dan seluruh Mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisis hari-harinya di kampus.
- ✚ Teruntuk Sahabatku Robbiatul Adahwiya (wiwi) yang telah membantuku, selalu ada untukku, yang selalu menemaniku mengejar dosen, menemaniku revisi setiap hari, dan membantuku untuk menyelesaikan tesis ini, yang menemaniku hingga akhirnya tesis ini selesai penulis sangat amat berterimakasih kepada wiwi tanpa nya mungkin penulis sangat bingung untuk menyelesaikan tesis ini dan telah berkontribusi banyak sampai akhir perjuangan.
- ✚ Teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Olahraga Fira, Kak Ayik, Kak Nora, Agnes, Nur, Pak Ali, Maryani, Yuk Siti, Kak Bowo, Galih, Taufik, Dimas yang sudah berjuang sampai akhir sehingga bisa mengikuti awal perkuliahan dan wisuda bersamasama.
- ✚ Untuk Sahabatku tercinta terutama puput terimakasih telah mendukung selama proses perkuliahan PPG dan S2 ini dan sahabatku Nova, Noor , Cece, Fira, Piya, Nanda, Dina, Piyol yang mendengarkan keluh kesahku, selalu menyemangatiku dan menghiburku dalam mengerjakan tesis ini
- ✚ Teruntuk diri sendiri terimakasih telah berjuang sampai akhir, telah sangat bersemangat untuk menyelesaikan studi ini, sehingga telah menyandang gelar setinggi ini, semoga berkah dan

selalu rendah hati, untuk segala hal yang telah di perjuangkan semoga di permudah dan di beri kelancaran selalu.

- ✚ Terakhir kepada seseorang yang tidak bisa dituliskan nama nya,yang telah memberikan semangat dari awal perkuliahan tetapi nyata nya tidak bisa menemani hingga akhir kelulusan penulis,terimakasih untuk semua kontibusinya selama ini, guru terbaik adalah pengalaman pendewasaan untuk belajar ikhlas,sabar, dan menerima segala ketentuannya, karena hidup setiap harinya adalah pembelajaran. Pada akhirnya setiap orang ada masa nya dan setiap masa ada orangnya
- ✚ Alamater tercinta Program Studi Magister Pendidikan Olahraga Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

**MOTTO**

***“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.”***

*(QS. Al-Baqarah 286)*

***“Only you can change your life, nobody else can do it for you”***

*(Anonim)*

***“Orang lain ga akan bisa paham struggle dan masah sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”***

*(Anonim)*



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani mampu mengembangkan pola pikir, disamping adanya aturan dan prinsip latihan yang diperoleh dalam belajar. Pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga, para peserta didik diajarkan bermacam jenis permainan olahraga yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (Hasrion dkk. 2020), salah satunya adalah permainan olahraga bola voli.

Bola voli merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh 2 regu yang berlawanan, masing- masing regu berjumlah 6 pemain dan terdapat juga pemain cadangan. Permainan bola voli adalah permainan yang bertujuan untuk mematikan bola di daerah lawan, serta salah satu permainan yang menjadi permainan yang digemari oleh masyarakat di Indonesia (Destriana *et al.*, 2021). Bola voli merupakan cabang olahraga yang dimainkan dengan melewati bola di atas net, dengan maksud dan tujuannya untuk dapat menjatuhkan bola ke dalam daerah lapangan lawan dan untuk mencari point dan kemenangan dalam bermain (Hanggara & Ilahi, 2018). Permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang digemari mulai dari anak- anak, remaja maupun dewasa. Permainan bola voli pada dasarnya mempunyai teknik-teknik dasar dalam memainkannya, salah satunya yaitu teknik *passing*.

Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai. Menurut (Ramli Abdullah, 2016) dalam hal pemanfaatan media selain kreativitas pendidik pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh seorang guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pada materi teknik dasar *passing* bola voli merupakan pembelajaran produktif atau praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pembelajaran PJOK khususnya dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Simbolon *et al.*, 2021). Media video pembelajaran

diartikan sebagai segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi dalam bentuk gambar bergerak (Destriana, 2018). Sehingga media video pembelajaran ini dapat membantu pada proses pembelajaran yang dapat diterapkan dengan baik dan membuat peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang dibahas.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran berbasis media video animasi antara lain: (1) Penelitian Nurdiana siti A (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa SDN Kedaleman pada materi gaya. (2) Ponza, Jampel, and Sudarma (2018) media pembelajaran berbentuk video animasi dapat efektif digunakan untuk siswa SD. (3) Leni (2021) media pembelajaran memungkinkan pembelajaran dimana saja, kreatif dan inovatif, sehingga dapat fleksibel digunakan serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada siswa, peneliti mendapatkan bahwa teknik *passing* atas dan *passing* bawah yang dilakukan oleh siswa masih sering salah, operan bola yang tidak pas pada teman sebangunnya dan para siswa masih sering kesakitan dalam melakukan *passing* bawah dikarenakan teknik dalam melakukannya masih salah. Peneliti juga melakukan wawancara dan mendapatkan informasi dari salah satu guru olahraga di SMP N 16 Palembang bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran olahraga berbasis ICT seperti video animasi bergerak khususnya untuk olahraga bola voli.

Hal ini tentunya membuat para siswa menjadi jenuh dengan teknik pembelajaran yang itu-itu saja sehingga para siswa tidak serius dalam belajar dan cenderung bosan pada pelajaran tersebut serta berdampak pada kurangnya pemahaman siswa. Peneliti ingin melakukan pengembangan media video pembelajaran berbasis ICT terkhusus pada materi pembelajaran *passing* olahraga bola voli di SMP N 16 Palembang agar media pembelajaran di SMP N 16 dapat lebih berkembang agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta para peserta didik lebih mudah dalam memahami teknik *passing* bola voli.

Peneliti juga memberikan kuesioner angket kepada siswa sebagai penguat dari hasil observasi yang telah dilakukan dan berisi beberapa indikator kebutuhan terhadap media pembelajaran video animasi pada materi gaya dan gerak. Indikator

pertanyaan berjumlah 7 butir pertanyaan untuk siswa. Pertanyaan ini berhubungan dengan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran dalam bentuk kuesioner angket yang dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Analisis Indikator Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Materi**

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	Persentase
1.	Apakah dalam pembelajaran saat ini pernah menggunakan media video animasi ?	a. Ya b. Tidak	a. 30,3% b. 69,7%
2.	Apakah dalam proses pembelajaran PJOK saat ini pernah menggunakan media pembelajaran ?	a. Ya b. Tidak	a. 42,4% b. 57,6%
3.	Apakah dalam pembelajaran saat ini hanya menggunakan buku seperti (LKS, Paket, dll) Tanpa menggunakan media ?	a. Ya b. Tidak	a. 69,2% b. 30,8%

---

4.	Apakah anda membutuhkan media belajar yang lain ?	a. Ya b. Tidak	a. 84,8% b. 15,2%
5.	Jika menggunakan media pembelajaran berupa video apakah anda senang bila terdapat banyak animasi ?	a. Ya b. Tidak	a. 90,8% b. 9,2%
6.	Apakah guru PJOK kalian pernah menggunakan LCD dalam kegiatan pembelajaran ?	a. Ya b. Tidak	a. 22,7% b. 77,3%
7.	Apakah anda setuju jika kegiatan pembelajaran pasing bola voli menggunakan media pembelajaran berupa video animasi ?	a. Ya b. Tidak	a. 71,2% b. 28,8%

---

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran video berbasis animasi materi pelajaran pasing bola voli tabel 1.1 menyatakan bahwa pada pertanyaan 1 siswa hanya 30,3 % yang menyatakan bahwa pada pembelajaran PJOK pernah menggunakan media video animasi. Pada pertanyaan 2 siswa menyatakan bahwa 57,6% belum pernah menggunakan video animasi pembelajaran. Pada

pertanyaan 3 sebanyak 69,2% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran PJOK hanya menggunakan media cetak seperti LKS, buku paket, dll. Pada pertanyaan ke 4 sebanyak 84,8% siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media lain seperti contoh video pembelajaran animasi dalam kegiatan belajarnya. Pada pertanyaan ke 5 sebanyak 90,8% siswa menyatakan bahwa mereka senang apabila terdapat video pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran PJOK. Pada pertanyaan ke 6 sebanyak 77,3% siswa menyatakan bahwasanya guru tidak pernah menggunakan media LCD dalam kegiatan belajar, dan pada pertanyaan ke 7 sebanyak 71,2% menyatakan bahwa mereka setuju bila pada pembelajaran bola voli khususnya pada materi passing bola voli menggunakan media video animasi pembelajaran.

Media video pembelajaran sangat perlu diterapkan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi teknik dasar *passing* bola voli yang dibutuhkan disekolah tersebut karena dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri secara *online*, mempermudah peserta didik dalam memahami materi teknik dasar *passing* bola voli sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Simbolon dkk., 2020). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis ICT berupa video animasi bergerak untuk materi pembelajaran teknik *passing* bola voli bagi siswa kelas VIII agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, serta para siswa tidak jenuh dalam belajar dan diharapkan dapat mempengaruhi dampak positif pada pemahaman siswa mengenai materi *passing* bola voli, mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang sesuai sehingga membantu siswa memahami materi, mengetahui kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran, dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran PJOK di SMP Negeri 16 Kota Palembang.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Materi *Passing* Bola Voli Pada Peserta Didik SMP N 16

Palembang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik sehingga peserta didik tidak terlalu antusias dalam belajar
2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT masih jarang digunakan oleh guru.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keefektifitasan video pembelajaran animasi berbasis aplikasi canva pada materi *passing* bola voli pada peserta didik SMP Negeri 16 Palembang yang valid dan praktis?
2. Apakah dengan menggunakan video pembelajaran animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil pembelajaran bola voli pada peserta didik SMP Negeri 16 Palembang?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran video animasi pada materi *passing* bola voli peserta didik kelas VIII yang valid dan praktis?
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi pada materi *passing* bola voli peserta didik kelas VIII yang valid dan praktis.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

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

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat membantu peserta didik dalam memahami materi mengenai bagian *passing* pada bola voli 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 *passing* pada bola voli.

### 3. 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Lantanida Journal, 4(1), 35-49. <https://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 98-107. <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbar, R.R.A. (2018) *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*. Desimal Jurnal Matematika, 1(2). 209. <http://dx.doi.org/10.24042/djm.v1i2.2343>
- Apriliani, M. A., dkk. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Sd Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 8 (2), 129-145, 2021. <https://dx.doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." Jurnal Pijar Mipa 16 (2): 170–75. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Muhammad Saiful (2022) *Pengembangan Media Boardball Dalam Pembelajaran Pjok Materi Bola Besar Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar*. Thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(2), 171–182 <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>
- Faiz Ahmad Fahrevi, Nurdin Wibisana, M. I., & Hadi, H. (2022). *Perbandingan Latihan Rondo Games dan Latihan Passing Diamond Terhadap Ketepatan Akurasi Passing Dalam Permainan Sepakbola*. Journal of Physical Activity and Sports (JPAS), 3(2), 14-21. <https://doi.org/10.53869/jpas.v3i2.116>
- Hartati, H., Destriana, D., & Silvi Aryanti, S. A. (2020). *Multimedia Development On Sports Health Subject For Third Semester Students Of Penjaskes Fkip Unsri*.
- Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018). *Macro Flash-based Multimediafor Improvement The Learning Result of Volleyball Game*. 262(Ictte), 233–236. <https://doi.org/10.2991/iccte-18.2018.41>
- Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018). *Macro Flash-based Multimediafor Improvement The Learning Result of Volleyball Game*. 262(Ictte), 233–236. <https://doi.org/10.2991/iccte-18.2018.41>



- Hidayati, D., Syahril, S., & Rahmi, R. (2020). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 21-29.
- Iyakrus, I., Bayu, W. I., Syafaruddin, S., & Yusfi, H. (2022). *Pengembangan Alat Ukur Tes Kelincahan Berbasis Teknologi Sensor Infrared*. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(4), 294-304. <http://dx.doi.org/10.32682/bravos.v10i4.2777>
- Jani, I. M. G., Wahjoedi, W. W., & Dartini, N. P. D. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas Vii Di Smp*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jiku.v10i2.43085>
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10. <http://dx.doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kurniawan, A., Hariyanto, E., & Subiantoro, A. G. (2014). *Pengembangan Variasi Latihan Passing yang Dikombinasikan dengan Dribbling dan Controlling dalam Permainan Sepakbola untuk Siswa Usia 10-12 Tahun di Sekolah Sepakbola*. *Jurnal Sport Science*, 4(1), 38-42. <https://dx.doi.org/10.17977/jss.v4i1.4989>
- Mahadewi. (2014). "Media Vidio Pembelajaran." *Media Vidio Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Mukmin, Bagus Amirul. (2016). "Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 1(02): 44-52. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v1i02.170>
- Mutia Rita, dkk. (2017) *Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5 (2), 108-114, 2017. <http://dx.doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Novita, L., dkk. (2019) *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Indonesian Journal of Promary Education* 3 (2), 64-72. <http://dx.doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Pamungkas, I.A & Dwiyoogo, W.D (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Aktifitas Kesegaran Jasmani Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. *Sport Science and Health Jurnal* 2 (5). 272-278. <http://dx.doi.org/10.17977/um062v2i52020p272-278>
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. (2018). "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6(1): 9-19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Putri, Kharisma Eka. (2015). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Networked Terintegrasi Scientific Approach Di Sd Kelas IV." : 25-34. <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.488>
- Putri, S., Nur, H., & Widodo, A. (2022). Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 32-41.

- Rahayu, S., Anwar, H., & Taufik, M. (2019). Validasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran olahraga. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(3), 123-130.
- Rahmawati, R. (2021). Efektivitas video pembelajaran animasi pada siswa SMP. *Jurnal Media Pembelajaran*, 5(2), 47-54. <http://dx.doi.org/10.22437/edufisika.v5i02.10700>
- S. M., & Ulya, C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat Smp*. LINGUA FRANCA, 1(1), 53-66. <https://dx.doi.org/10.26858/jnp.v10i1.33512>
- Safwan, E. (2022). *Fungsi Landasan Ilmiah Dalam Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Economica Didactica*, 3(1), 18-28. Sriwijaya University). <https://doi.org/10.17529/jed.v3i1.24703>
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 116–123. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>
- Sugiyono. (2015). “Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.” In *Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, Wina Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. cet 1. Jakarta: Jakarta Prenada Media Group.
- Yusuf, M., & Amri, D. (2020). Pengaruh media video animasi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 3(1), 67-74. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i5.424>