

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI
MELALUI VIDEO ANIMASI DI SMP PALEMBANG**

TESIS

Oleh:

DIMAS KOESWARA

06042682327001

Program Studi Megister Pendidikan Olahraga



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI
MELALUI VIDEO ANIMASI DI SMP PALEMBANG**

TESIS

Oleh

DIMAS KOESWARA

NIM. 06042682327001

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

Mengesahkan:

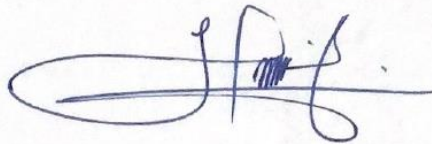
Pembimbing I



Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.

NIP. 196105281987021003

Pembimbing II

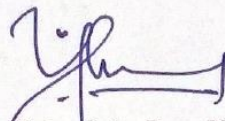


Dr. Herri Yusfi, M.Pd.

NIP. 198707022024211004

Mengetahui,

KPS Magister Pendidikan Olahraga



Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

NIP. 198801312019031011

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI
MELALUI VIDEO ANIMASI DI SMP PALEMBANG**

TESIS

Oleh :
DIMAS KOESWARA
06042682327001

Telah diujikan dan lulus pada :
Hari : Jum'at
Tanggal : 03 Januari 2025

TIM PENGUJI

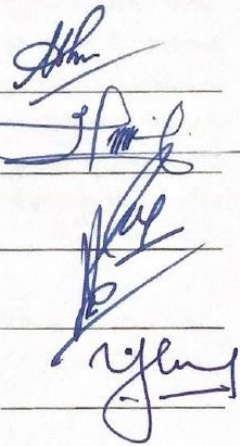
Ketua : Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.

Sekretaris : Dr. Herri Yusfi, M.Pd.

Anggota : Prof. Dr. Hartati, M.Kes.

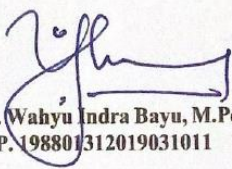
Anggota : Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes.

Anggota : Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.



Handwritten signatures of the examiners: Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes.; Dr. Herri Yusfi, M.Pd.; Prof. Dr. Hartati, M.Kes.; Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes.; and Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

Palembang, Januari 2025
Mengetahui,
KPS Magister Pendidikan Olahraga



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Koeswara

NIM : 06042682327001

Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli Melalui Video Animasi di SMP 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 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- sungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 17 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Dimas Koeswara

NIM. 06042682327001

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepadaku dengan dikirimkannya orang-orang yang telah mendukung, mendo'akan, dan membantu menyelesaikan Tesis ini.

Tesis ini kupersembahkan untuk:

- Terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak M. Kosim, dan Ibu Asmara yang selalu mendukung, membimbing, menasehati, mendo'akan, serta telah mengorbankan semua demi anakmu ini sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Semua usaha yang saya lakukan itu hanyalah untuk membahagiakan serta membanggakan mereka untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana, Profesi, dan Magister. Semoga selalu diberikan kesehatan.
- Wanita terhebatku, Shera Margaretha S.P, M.Si yang selalu menemani saya dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana, Profesi dan Magister. Semoga selalu diberikan rezeki melimpah, kesehatan dan kesuksesan selalu.
- Terima kasih semua dosen Magister Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya, terutama Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes dan Dr. Herri Yusfi, M.Pd. selaku pembimbing tesis, Kemudian Prof. Dr. Hartati, M.Kes, Prof. Dr. Iyakrus, M.Kes dan Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. selaku penguji tesis yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasihat dan motivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
- Terima kasih teman seperjuangan mulai dari jenjang Sarjana, Profesi, dan Magister yang selalu bersama untuk berkomunikasi sang Trio Pengejar masa depan bersama Muhammad Taufik Rahman, S.Pd., Gr., M.Pd dan Galih Yoki Haryanto, S.Pd., Gr., M.Pd, .

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli Melalui Video Animasi di SMP Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Taufik Marwa, SE. M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Dr. Hartono, M.A. Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Olahraga Universitas Sriwijaya Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes selaku Pembimbing I dan Dr. Herri Yusfi, M.Pd selaku Pembimbing II. yang mengarahkan dan membimbing penulis selama penyusunan tesis ini dari awal hingga selesai.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sekolah SMP Negeri 3 Palembang yang telah mendukung dan membantu penelitian dalam rangka menyelesaikan Tesis ini. Tidak lupa juga kepada kedua orang tua saya Bapak M. Kosim dan Ibu Asmara yang selalu memberikan doa, bantuan, dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini serta Shera Margaretha, S.P., M.Si. yang telah menemani saya dalam menempuh rangkaian proses Pendidikan ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan berkat kepada kita semua.

Palembang, Januari 2025

Penulis,



Dimas Koeswara

NIM. 06042682327001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbilalamin, banyak nikmat yang Allah berikan, tetapi sedikit sekali yang kita ingat. Segala puji hanya layak untuk Allah SWT atas segala berkat, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya yang tiada terkira besarnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bola Voli Melalui Video Animasi di SMP Palembang”.

Dalam penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak, karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kedua orang tua, teman-teman dan segenap keluarga besar yang telah memberikan dukungan, kasih, dan kepercayaan yang begitu besar. Dari sanalah semua kesuksesan ini berawal, semoga semua ini bisa memberikan sedikit kebahagiaan dan menuntun pada langkah yang lebih baik lagi.

Meskipun penulis berharap isi dari tesis ini bebas dari kekurangan dan kesalahan, namun selalu ada yang kurang. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar karya tulis ini dapat lebih baik lagi. Akhir kata penulis berharap agar tesis ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Palembang, Januari 2025

Penulis,



Dimas Koeswara

NIM. 06042682327001

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	ii
PRAKATA	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan penelitian.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah.....	3
1.2.3 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	4
1.6.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.6.2 Manfaat Bagi peserta didik	4
1.6.3 Manfaat Guru	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
2.1 Hakikat Pembelajaran	5
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	5

2.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2.1 Jenis-jenis media pembelajaran	6
2.2.2 Fungsi media pembelajaran.....	7
2.2.3 Manfaat media dalam pembelajaran	8
2.3 Pengertian video pembelajaran animasi.....	9
2.3.1 Manfaat media animasi	10
2.4 Pengertian Permainan bola voli	11
2.4.1 Teknik permainan bola voli	12
2.5 Penelitian Relevan.....	13
2.5 Kerangka berfikir	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	15
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	15
3.4 Langkah-Langkah Penelitian	16
3.5 Desain Uji coba Produk	18
3.6 Subjek Uji Coba	18
3.7 Instrumen Pengumpulan data.....	18
3.8 Teknik Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1 Hasil	22
4.1.1 Identifikasi potensi dan masalah	22
4.1.2 Pengumpulan Bahan dan Informasi	22
4.1.3 Desain Produk	24
4.1.4 Validasi Produk.....	25

4.1.4. 1 Data Validasi Ahli Materi tahap pertama.....	25
4.1.4.2 Data Validasi Ahli Media tahap pertama	26
4.1.4.3 Data Validasi Ahli Materi tahap kedua.....	28
4.1.4.4 Validasi Media Tahap Kedua.....	29
4.1.5 Perbaikan Desain.....	31
4.1.6 Uji coba tes skala kecil.....	31
4.1.7 Revisi Produk Produk	35
4.1.8 Uji coba Tes Skala Besar	35
4.1.9. Revisi Produk.....	38
4.1.10 Hasil Produk Akhir	39
4.2 Pembahasan.....	42
4.2.1 Analisis Evaluasi Kelebihan Dan Kekurangan Produk.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi angket validasi materi	19
Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket validasi media	19
Tabel 3. 3 Kategori persentase kelayakan.....	21
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Produk	23
Tabel 4. 2 Hasil waawancara	24
Tabel 4. 3 Skor Validasi Materi Tahap Pertama	26
Tabel 4. 4 Skor Validasi Media Tahap Pertama	27
Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Produk	28
Tabel 4. 6 Skor Validasi Materi Tahap Kedua.....	29
Tabel 4. 7 Skor Validasi Media Tahap Kedua	30
Tabel 4. 8 Saran setelah revisi produk	31
Tabel 4. 9 Hasil Tes Pengetahuan skala kecil (Sebelum)	32
Tabel 4. 10 Hasil Tes Pengetahuan skala kecil (Sesudah).....	32
Tabel 4. 11 Hasil Hasil deskriptif data passing atas (sebelum).....	33
Tabel 4. 12 Hasil deskriptif data passing atas (sesudah).....	33
Tabel 4. 13 Uji Normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test SPSS.....	34
Tabel 4. 14 Uji T Paired Samples Test skala kecil	34
Tabel 4. 15 Hasil Tes Pengetahuan skala besar (sebelum)	35
Tabel 4. 16 Hasil Tes Pengetahuan skala besar (sesudah).....	36
Tabel 4. 17 Hasil Tes passing atas skal besar (sebelum)	36
Tabel 4. 18 Hasil Tes passing atas skala besar (sesudah)	37
Tabel 4. 19 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test SPSS	37
Tabel 4. 20 Uji T Paired Samples Test skala besar.....	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	14
Gambar 4. 1 Desain awal kegiatan pembuka	25
Gambar 4. 2 Desain awal kegiatan inti materi.....	25
Gambar 4. 3 Desain awal kegiatan penutup	25
Gambar 4. 4 Video animasi passing bawah, jump servis dan passing atas	40
Gambar 4. 5 Video animasi blok, smash dan servis atas.....	40
Gambar 4. 6 Video animasi servis bawah dan sarana prasaranan bola voli	41
Gambar 4. 7 Hasil akhir produk media pembelajaran berbasis video animasi yang telah layak dan divalidasi pada materi servis atas bola voli.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Angket Anlisis kebutuhan	54
Lampiran 2 Angket dan Hasil Data Validasi Materi.....	55
Lampiran 3 Angket dan Hasil Data Validasi Media	56
Lampiran 4 Data analisis kebutuhan	58
Lampiran 5 Data pretest uji pengetahuan skala kecil.....	59
Lampiran 6 Data postest uji pengetahuan skala kecil	60
Lampiran 7 Data pretest tes uji pengetahuan skala besar	61
Lampiran 8 Data posttes tes uji pengetahuan skala besar	62
Lampiran 9 Hasil prestes passing atas skala kecil	63
Lampiran 10 Hasil posttes passing atas skala kecil	64
Lampiran 11 Hasil pretes passing atas skala besar	65
Lampiran 12 Hasil postes passing atas skala besar	66
Lampiran 13 Lembar Jawaban analisis kebutuhan	67
Lampiran 14 Lembar Jawaban LKPD peserta didik.....	68
Lampiran 15 Data mentah hasil pretes dan postes passing atas skala kecil pada Aplikasi SPSS	70
Lampiran 16 Data jadi hasil pretes dan postes passing atas skala kecil pada Aplikasi SPSS	70
Lampiran 17 Data mentah hasil pretes dan postes passing atas skala besar pada Aplikasi SPSS	71
Lampiran 18 Data jadi hasil pretes dan postes passing atas skala kecil pada aplikasi SPSS	71
Lampiran 19 LKPD.....	72
Lampiran 20 Surat izin Dinas pendidikan.....	74
Lampiran 21 Surat Izin Kesbangpol	75
Lampiran 22 Dokumentasi.....	76

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI VIDEO ANIMASI DI SMP PALEMBANG

Oleh :

Dimas Koeswara

NIM 06042682327001

Pembimbing :

- 1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes**
- 2. Dr. Herri Yusfi, M.Pd**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran bola voli melalui video animasi di SMP Negeri 3 Palembang agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan 10 langkah borg and gall oleh sugiyono yaitu Identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan bahan dan informasi, desain produk, validasi produk, perbaikan desain, uji coba skala kecil, revisi produk, uji coba skala besar, revisi produk, produk akhir. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 90 orang siswa uji coba skala besar dan 30 orang siswa uji coba skala kecil. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa aplikasi pembelajaran yaitu “Video animasi pembelajaran bola voli”. Hasil dari penelitian ini mengenai kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi mendapatkan skor persentase 85% pada validasi tahap 1 dan 90% pada tahap 2 dengan kategori layak. Kemudian validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase 93% pada validasi tahap 1 dan 95% pada tahap 2 dengan kategori layak. Pada tahap uji coba tes pengetahuan media pembelajaran video animasi ini juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada skala kecil dengan persentase keberhasilan 86% yang awalnya sebelum menggunakan video pembelajaran hanya mendapatkan nilai 67% dan skala besar dengan keberhasilan 81% yang sebelumnya hanya 44%. Media pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan hasil passing bola atas peserta didik di SMP Negeri 3 Palembang dengan menggunakan analisis data Uji Paired sample T tes dengan memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan video pembelajaran bola voli berbasis video animasi memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil passing atas peserta didik.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Permainan bola voli, Video animasi

ABSTRACK

DEVELOPMENT OF VOLLEYBALL LEARNING MEDIA THROUGH VIDEO ANIMATION IN PALEMBANG JUNIOR HIGH SCHOOL

By :

Dimas Koeswara

NIM 06042682327001

Supervisor :

- 1. Prof. Dr. Meirizal Usra, M.Kes**
- 2. Dr. Herri Yusfi, M.Pd**

ABSTRACT

This study aims to develop volleyball learning media products through animated videos at SMP Negeri 3 Palembang so that students do not get bored in the learning process. This study uses the 10-step research and development method of Borg and Gall by Sugiyono, namely Identification of potential and problems, collection of materials and information, product design, product validation, design improvement, small-scale trials, product revision, large-scale trials, product revision, final product. The subjects in this study were 90 students in large-scale trials and 30 students in small-scale trials. The product produced in this study is a learning application, namely "Volleyball learning animation video". The results of this study regarding the feasibility of the product assessed by material experts obtained a percentage score of 85% in validation stage 1 and 90% in stage 2 with a feasible category. Then validation by media experts obtained a percentage score of 93% in validation stage 1 and 95% in stage 2 with a feasible category. In the trial stage of the knowledge test, this animated video learning media was also effective in improving learning outcomes on a small scale with a success rate of 86%, which initially before using the learning video only got a score of 67% and on a large scale with a success rate of 81%, which previously was only 44%. Learning media is also effective in improving the results of passing the ball above students at SMP Negeri 3 Palembang using Paired sample T test data analysis by obtaining a sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05) so it can be concluded that animated video-based volleyball learning videos have an influence on improving students' passing results.

Keywords: Learning media, Volleyball games, Animated videos

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang melibatkan aktifitas gerak tubuh dan fisik yang diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga sekolah menengah atas PJOK merupakan bagian penting dari kurikulum 2013 yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional (Hartati et al., 2019). PJOK memiliki pengaruh yang tak tergantikan dalam pembentukan karakter moral, perkembangan intelektual, pencapaian estetika, dan gaya hidup sehat (Tampubolon et al., 2024). Menurut Iyakrus *et al*, (2022), dalam proses pembelajaran bola voli harus dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat tercapai. Salah satu sarana dan prasarana pembelajaran di kelas yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara penyampaian materi yang digunakan guru untuk memberikan materi kepada peserta didik. Menurut (Tafonao, 2018), media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan merangsang minat, pikiran, dan perasaan mereka. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan mempermudah guru dalam proses pengajaran.

Media pembelajaran penjaskes yang digunakan di SMP Negeri 3 Palembang menggunakan media tulisan berupa buku cetak, metode ceramah, dan praktek lapangan. Pembelajaran penjaskes di sekolah seringkali kurang menarik karena guru lebih fokus pada praktek dan hanya menggunakan media buku cetak yang sudah dimiliki peserta didik. peserta didik kadang tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru di kelas, hal ini dapat menghambat proses pembelajaran penjaskes. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya mencakup tiga aspek penting yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. peserta didik cenderung menghabiskan waktu dengan menonton hal-hal yang menarik. Hal itu dapat menjadi peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang praktis dan menarik perhatian peserta didik. Salah satu

teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah video pembelajaran animasi. Menurut Nugraha *et al.*, (2021) Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan keterampilan pendidikan dalam mendukung pembelajaran penjas kes di era globalisasi. Pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu peserta didik dalam mencari bahan pelajaran (Widianto *et al.*, 2021). Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan ialah salah satu mata pelajaran yang bisa memanfaatkan teknologi di dalam proses pembelajarannya (Kartika *et al.*, 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan cepat (Andika *et al.*, 2024).

Pengembangan video animasi sebagai media visual bertujuan untuk menarik minat dan fokus peserta didik pada materi yang disampaikan guru. Keunggulan video pembelajaran animasi pada materi bola voli terletak pada kemudahan penggunaan dan akses yang praktis. Peserta didik dapat menyimpan video secara offline untuk dipelajari kapan saja dan dimana saja. Video pembelajaran menyajikan penjelasan singkat dan jelas melalui kombinasi tulisan dan narasi suara, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video pembelajaran perlu dikembangkan di SMP Negeri 3 Palembang untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Pengembangan ini dilakukan agar media yang diberikan lebih interaktif dan praktis dan bervariasi. Penggunaan cara mengajar yang lama dianggap terlalu monoton dan membuat siswa bosan seperti penyampaian dengan menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan dengan buku cetak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bola voli berbasis video animasi di SMP Negeri 3 Palembang. Hasil analisis kebutuhan pada pembelajaran bola voli yang dilakukan oleh peneliti disekolah melalui metode wawancara kepada peserta didik menunjukkan bahwasanya media yang digunakan disekolah masih berupa metode konvensional seperti power poin dan metode ceramah, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru untuk mengembangkan media harus digiatkan lagi agar media yang digunakan bervariasi dan menarik minat siswa salah satunya adalah media pembelajaran video animasi

yang saat ingin dikembangkan oleh peneliti untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik.

1.2 Permasalahan penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam latar belakang sebelumnya dapat kita analisis sebagai berikut:

1. Media yang diterapkan dalam permainan bola voli sering kali terlalu monoton dan membuat peserta didik bosan.
2. Kemajuan teknologi yang harus selalu diikuti terutama dalam pengembangan media pembelajaran bola voli yang berbasis android pada.
3. Banyak guru yang masih bergantung pada media pembelajaran yang monoton dan enggan untuk berinovasi dalam menciptakan media baru dalam kegiatan pembelajaran.

1.2.2 Batasan Masalah

Sesuai dengan masalah diatas, pada penelitian ini peneliti akan membatasi dan hanya akan berfokus pengembangan video animasi pembelajaran bola voli.

1.2.3 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana cara mengembangkan video animasi pada pembelajaran bola voli di SMP Palembang ?
2. Apakah video animasi pembelajaran bola voli valid untuk digunakan peserta didik?
3. Apakah video animasi tersebut efektif untuk pembelajaran bola voli?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk :

1. Untuk mengembangkan video animasi pada pembelajaran bola voli di SMP Palembang.
2. Untuk mengetahui kevalidan video animasi pembelajaran bola voli.
3. Untuk mengetahui efektivitas video animasi pembelajaran bola voli.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti memberikan manfaat pada beberapa pihak yaitu:

1.6.1 Manfaat Bagi Peneliti

Mengasah kemampuan peneliti dalam mengembangkan media video animasi pada pembelajaran bola voli

1.6.2 Manfaat Bagi peserta didik

Pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik akan jauh lebih menarik serta lebih menyenangkan.

1.6.3 Manfaat Guru

Adanya media pembelajaran video animasi pada pembelajaran bola voli dapat membuat pekerjaan guru dalam menyampaikan materi jauh lebih fleksibel dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abizar, M., Sapulete, J. J., & Fauzi, M. S. (2021). Pengembangan Model Permainan Bola Voli “Voli Target (Vorget)” Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kuaro. *Borneo Physical Education Journal*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.30872/bpej.v2i2.699>
- Andika, D., Hartati, & Syafaruddin. (2024). DEVELOPMENT OF DIGITAL-BASED PJOK SUBJECT TEACHBOOKS. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 7(Ii), 498–508.
- Anugrarista, E., & Arisman, A. (2019). Pengaruh Metode Latihan dan Koordinasi Mata-tangan Terhadap Keterampilan Smash Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jm.v4i1.28>
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). *Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon Keyword : Learning Media ; SPLDV ; Powtoon*. 2(2), 85–96.
- Destriana, D., Destriani, D., & Muslimin, M. (2021). Efektivitas teknik pembelajaran drills smash permainan bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 115–121. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.44976>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatimah, W., Malik Iskandar, A., Abustang, P. B., Rosarti, M. S., Iskandar, M., & Abustang, B. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9325–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>
- Fatmawati, E., Karmin, & Sulistiyawati, R. S. (2018). Cakrawala Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Hakim, L., & Lia, L. (2020). *PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN FISIKA*

TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMP. 1(1), 37–44.

- Harahap, M. A. M., Harahap, N. A., & Irmayantil. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa . *Jomas, 1(1), 9–11.* %5C
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 4(4), 1104–1113.*
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hartati, H., Destriana, D., & Junior, M. (2019). Latihan Dot Drill One Foot Terhadap Kelincahan Tendangan Sabit Dalam Ekstrakurikuler Pencak Silat. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan, 8(1).*
<https://doi.org/10.36706/altius.v8i1.8486>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan, 7(2).*
<https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Kartika, M., Iyakrus, I., Bayu, W. I., Usra, M., Syafaruddin, S., & Yusfi, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani berbasis android pada materi pencak silat. *Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan, 10(4), 274.*
<https://doi.org/10.32682/bravos.v10i4.2779>
- Keswando, Y., Septi Sistiasih, V., & Marsudiyanto, T. (2022). Survei Keterampilan Teknik Dasar Atlet Bola Voli. *Jurnal Porkes, 5(1), 168–177.*
<https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.4996>
- Kuncoro, A. D., Studi, P., Olahraga, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Surakarta, M. (2021). *Hubungan Kekuatan Otot Lengan Dan Panjang Lengan Dengan Hasil Servis Atas Bola Voli. 4(2), 118–125.*
- Kurniawan, Y., Subandowo, & Rohman, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 8(1), 231–236.*
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya*

Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, 1(1), 3. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-

- Maghfiroh, & Shofia Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561. .
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Muhammad Haq, S. (2019). *Tingkat Kemampuan Passing Atas Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli Di Smp Negeri 2 Tempel Level of Overhead Passing Ability of Volleyball Extracurricular Participant in Smp Negeri 2 Tempel*. 1–8.
- Pangestuti, N. H., Handono, S., Prastowo, B., & Supriadi, B. (n.d.). *PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN*. 5, 10–15.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpppp.v5i1.32509>
- Purnomo Adi, F. A., & Indarto, P. (2021). Pengaruh Latihan Drill Bola Pantul Terhadap Peningkatan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4620>
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- Sari, W. N., W, S. S., & Fajrie, N. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Materi Pembelajaran Ekosistem untuk Kelas V SD di Kecamatan Winong Kabupaten Pati Jawa Tengah. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2472–2480. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1594>
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, H., & Snyanawati, N. L. P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI PASSING BOLAVOLI SMP KELAS VII. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 116–123.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video Di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.251>
- Sudarso, E. S. (2020). *Mengungkap Tren dan Efek Media Pembelajaran di Kelas Pendidikan Jasmani Berbasis Online: Systematic Literature Review*. 5(1), 182–190. <http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/291>
- Sukmana, J. (2018). Metode 2D Hybrid Animaton Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx. *Pseudocode*, 5(1), 29–36. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.5.1.29-36>
- Sundari, S., & Wahyuningsih, D. (2015). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Bentuk Bangun Datar Pada Siswa Kelas 1 SDN 5 Parittiga Berbasis Android. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 4(1), 56–60. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v4i1.204>
- Susila, L. (2021). *Pengaruh Metode Latihan High Intensity Interval Training (HIIT) dalam Meningkatkan Power Otot Tungkai dan kelincahan pada Permainan Bola Voli*. 2(2014), 230–238.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>

- 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>
- Tampubolon, K. B., Hartati, & Destriani. (2024). Implementation of Physical Test Results Measurement Using a Volleyball Sports Web Application. *Journal of Physi-Cal Education*, 13(1), 125–131. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Wahyuningtyas, N., Rohmah Adi, K., Ratnawati, N., Gebryna, M., Nantana, R., Sari, N. Y., Andini, F., & Rosita, D. (2022). Pelatihan Pengembangan Media 4.0 Untuk Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Widya Laksana*, 11(1), 138–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jwl.v11i1.38772>
- Widhiasto, R. W. W., Alsaudi, A. T. B. D., & Suyatno, S. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Mini melalui Pembelajaran Secara Bertahap. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 11(2), 181–188. <https://doi.org/10.37640/jip.v11i2.158>
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. (2020). *IMPLEMENTASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN*. 04(02), 16–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v4i2.607>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yange, N. A. P., & Prihanto, J. B. (2018). Hubungan Penggunaan Teknologi Informasi Dan Keaktifan Olahraga Terhadap Aktivitas Fisik Siswa Kelas X Sma Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2), 246–249. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/23316>
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>

Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>