

**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI DITINJAU DARI HASIL BELAJAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Oleh

Anres Gunawan Sianturi

1605000

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAH RAGA  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAH RAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI DITINJAU DARI HASIL BELAJAR**

Oleh: Anres Gunawan Sianturi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Olahraga Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan  
Rekreasi

© Anres Gunawan Sianturi 1605000

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak sebagian atau seluruhnya,  
dengan dicetak ulang dengan di-photocopy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ANRES GUNAWAN SIANTURI**

**1605000**

**PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI DITINJAU DARI HASIL BELAJAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:  
Pembimbing I

Dr. Helmy Firmansyah, M.Pd  
NIP. 197912282005011002

Pembimbing II

Sufyar Mudjianto, M.Pd  
NIP. 197503222008011005

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani  
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Dr. Yusuf Hidayat, M.Si  
NIP. 196808301999031001

## **ABSTRAK**

### **PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DITINJAU DARI HASIL BELAJAR**

**Oleh: Anres Gunawan Sianturi**

**Skripsi ini dibimbing oleh:**

**Dr. Helmy Firmansyah, M.Pd dan Sufyar Mudjiyanto, M.Pd.**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani dan dampak pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani ditinjau dari hasil belajar. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan evaluatif. Populasi penelitian ini adalah SMA Negeri 15 Bandung dan sampel penelitian ini seluruh Guru Pendidikan Jasmani sebagai informan utama dan Siswa sebagai informan pendukung. Penentuan populasi dan pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani masih kurang karena hanya satu guru yang menggunakan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani dan dampak pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani ditinjau dari hasil belajar adalah baik karena, jika video animasi yang dibuat dengan baik akan memberikan semangat dan motivasi kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

**Kata kunci :** Pemanfaatan, Media, Video Animasi, Pendidikan Jasmani, Hasil Belajar.

## **ABSTRACT**

### ***THE UTILIZATION OF ANIMATED VIDEO MEDIA IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING ASSESSED FROM LEARNING RESULTS***

**By: Anres Gunawan Sianturi**

***This script is guided by:***

**Dr. Helmy Firmansyah, M.Pd and Sufyar Mudjianto, M.Pd.**

*The purpose of this study was to determine how the use of animated video media in physical education learning and the impact of using animated video media on physical education learning in terms of learning outcomes. This research method is a descriptive study with an evaluative approach. The population of this research is SMA Negeri 15 Bandung and the sample of this research is all Physical Education Teachers as main informants and students as supporting informants. Determination of population and sampling is using purposive sampling technique. Based on the results of descriptive analysis, it shows that the use of animated video media in physical education learning is still lacking because only one teacher uses animated video media on physical education learning and the impact of using animated video media on educational learning physical in terms of learning outcomes is good because, if the animated video is made properly it will provide enthusiasm and motivation to students to take part in the learning process.*

**Keywords:** Utilization, Media, Video Animation, Physical Education, Learning Outcomes.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>2</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>4</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>5</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>7</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>8</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Stuktur Organisasi Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Pemanfaatan Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Animasi Dalam Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Hakikat Pendidikan Jasmani.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1 Pengertian Pendidikan Jasmani .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2 Tujuan Pendidikan Jasmani .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Hakikat Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Penelitian yang Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Kerangka Pemikiran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Metode Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Instrument penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Subjek penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Teknik pengumpulan data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Teknik analisis data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Temuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Wawancara dengan guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Wawancara dengan siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Pemanfaatan Media Video Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Dampak dari Pemanfaatan Media Video Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Hasil Belajar ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 .....	46
-----------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Pendidikan Jasmani .....	54
Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa .....	55
Dokumentasi Wawancara Guru Pendidikan Jasmani .....	56
Dokumentasi Wawancara Siswa .....	58
Data Hasil Belajar Semester Siswa .....	60
Surat Keputusan .....	72
Surat Izin Penelitian .....	78
Surat Pelaksanaan Penelitian .....	79

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus. (2001). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK –UNY.
- Arif, S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Azhar, Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Balazinski, M. & Przybylo, A. (2005). *Teaching manufacturing processes using computer animation*. [ Online ]. Diakses dari [https://doi.org/10.1016/S0278-6125\(06\)80013-0](https://doi.org/10.1016/S0278-6125(06)80013-0).
- Bungin, Burhan. (2013). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Eveline. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Faridah, Eva. (2016). *Mengajar Pendidikan Jasmani melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis”*. [ Online ]. Diakses dari <https://doi.org/10.24114/jik.v15i2.6138>
- F, J., & Williams. (1961). *The Principles of Physical Education and Recreation: Introduction to Professional Preparation for Leadership*. New York: Macmillan
- Gora, S. Wirastwan. (2005). *Membuat CD Multimedia dan Interaktif untuk bahan ajar E- learning*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Hamalik, Oemar. (1982). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Isharyanto, Toto (2008). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY*. [Skripsi]. Yogyakarta: FIK UNY.
- James, A., Baley, & Field, a. D. (1976). *Physical education and the physical Educator*. Boston: Allyn & Bacon.
- Junaedi, Anas & Wisnu, Hari. (2015). *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se Kabupaten Gresik*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Vol. 3. No. 3.

- Kemendikbud. 2020a. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 19 Tahun 2020 Tentang Perubahan Atas Permendikbud Nomor 8 Tahun 2020 Tentang Juknis BOS Reguler.”
- Kemendikbud. 2020b. “Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).”
- KemenPAN-RB. 2020. “Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi (MenPAN-RB) Nomor 19 Tahun 2020 Tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara Dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Di Lingkungan Instansi Pemerintah.”
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. “Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020.”
- Kemp, J. E. & Dayton, D. K. (1985) *Planning & producing instructional media*. New York: Harper & Row, Publishers.
- Klein, S. B. (2002). *Learning: principles and applications* (4th ed.). New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Lapau, Buchari. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*.
- Lee, W.W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instruction design: computer-based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York
- Lutan, Rusli & dkk. (2004). *Supervisi Pendidikan Jasmani: Konsep dan Praktik*. Jakarta: Bagian proyek Pembinaan Kelas Olahraga.
- Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.
- Mahendra, A. (2014). *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.
- Margono. (1997). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). *Animation as an aid multimedia learning. educational psychology review*, Vol. 14, No.1.

- Muri, A Yusuf. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Nugrahani, F & Hum, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: *CakraBooks*
- Nuryana. (2020). *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*.
- Qomarrullah, Rif'iy. (2014). *Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan Sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani*.
- Rahmat, P.S. (2009). *Penelitian Kualitatif Equilibrium*,5(9), 1-8.
- Rohmah & Carsiwan. (2015). *Sport History and Philosophy*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*.
- Sari. Made D.K. (2008). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Media Pembelajaran di SMP 2 Wonosari*. [ Skripsi ]. Yogyakarta: FIK UNY
- Saryono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Alfabeta, Bandung.
- Siedentop. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Field.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistik Nonparametris untuk Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sudjana, Nana* . (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryobroto, Agus. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Surahni. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Suryobroto, B. (1986). *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah dan Pendekatan Baru*

*Dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Amarta

Supriyadi. (2018). *Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar*. [ Online ]. Diakses dari doi: 10.31539/JPJO.V11I2.136

Stolz, S. A. (2013). *Educational Philosophy and Theory: Phenomenology and Physical Education*. [ Online ]. Diakses dari <https://doi.org/10.1080/00131857.2013.785355>

Ulfatin, Nurul. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Bayumedia Publishing.

Undang-Undang. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*.

Wena, Made. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/manfaat> Diakses pada tanggal 5 Desember 2020