

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM*
VIDEO ANIMASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR PJOK SISWA KELAS IV SD**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:
Nayli Yumna
NIM 19604224024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM*
VIDEO ANIMASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR PJOK SISWA KELAS IV SD**

Oleh:
Nayli Yumna
NIM 19604224024

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan minat belajar dan (2) mengetahui peningkatan hasil belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dalam pembelajaran PJOK siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Siswa kelas IV SD Negeri Bakalan merupakan subjek dalam penelitian ini sebanyak 52 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) angket minat belajar awal dan akhir, (2) lembar pertanyaan wawancara, dan (3) soal tes pengetahuan terkait hasil belajar yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini adalah (1) pembelajaran dengan berbasis *platform* video animasi digital menghasilkan peningkatan minat belajar PJOK sebesar 4,68%, dengan kategori “sangat minat” sebesar 40,38% atau sebanyak 21 siswa, “minat” sebesar 48,08% atau sebanyak 25 siswa, dan “cukup minat” sebesar 11,54% atau sebanyak 6 siswa. (2) Penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 37,92%. Dengan kategori “tuntas” sebesar 88,46% (46 siswa) dan “tidak tuntas” sebesar 11,54% (6 siswa).

Kata kunci: media penunjang pembelajaran, video animasi, minat, dan hasil belajar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nayli Yumna

NIM 19604224024

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Platform* Video
Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar
PJOK Siswa Kelas IV SD

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 16 Juni 2023

Yang menyatakan,



Nayli Yumna
NIM. 19604224024

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
VIDEO ANIMASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR PJOK SISWA KELAS IV SD**

Disusun oleh:

Nayli Yumna
NIM 19604224024

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 21 Juni 2023

Mengetahui,
Koordinator Prodi PJSD



Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 19670701 1994121 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 1988121 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PLATFORM VIDEO ANIMASI DIGITAL DALAM PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PJOK SISWA KELAS IV SD*

Disusun oleh:

Nayli Yumna
NIM 19604224024

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 5 Juli 2023

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Ketua Penguji/Pembimbing		24.7.2023
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris		24/7/2023
Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. Penguji		20/7/2023

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dekan,

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001



MOTTO

“Apapun yang sudah tertakar dari-Nya, tak mungkin tertukar”

(Nayli Yumna)

“Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa dan jalan satu-satunya
jalani sebaik kau bisa”

(Fstvlst - Gas)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak Taufik dan Ibu Naris, keluarga, dan teman-teman yang telah mendorong serta menyemangati saya untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat karunia dan rahmat-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Platform* Video Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar PJOK Siswa Kelas IV SD” sehingga dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan, bantuan, dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah memberikan fasilitas dan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Wawan Wahyudiyanto, M.Pd. dan Bapak Hendri Budi Setyawan, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Guru PJOK SD Negeri Bakalan yang telah memberi izin dan bantuan selama penelitian Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Taufik dan Ibu Naris, keluarga, saudara, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepada Hasnathul Janah selaku sahabat saya yang telah memberikan dorongan, mendengarkan keluh-kesah saya, dan selalu menemani dalam sedih/senang dalam perjalanan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini..
7. Semua pihak, yang secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini..

Semoga bantuan yang telah diberikan dari berbagai pihak di atas menjadi amalan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Selanjutnya, Tugas Akhir Skripsi ini jauh dari kata sempurna, namun semoga dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain. Sekali lagi, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 16 Juni 2023
Penulis,

Nayli Yumna
NIM. 19604224024

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran Berbasis <i>Platform</i> Video Animasi Digital	8
2. Minat dan Hasil Belajar	22
3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar.....	27
4. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir.....	35
D. Pertanyaan Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40

D. Definisi Operasional Variabel.....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
1. Teknik Pengumpulan Data.....	42
2. Instrumen Penelitian.....	43
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	48
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan.....	63
C. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Simpulan	69
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Pikir	38
Gambar 2. Banyaknya Siswa pada Setiap Kategori Minat	56
Gambar 3. Banyaknya Siswa Berdasarkan Hasil <i>Pre-Test & Post-Test</i>	61
Gambar 4. Dokumentasi Siswa Mengerjakan Angket Awal & Soal <i>Pre-Test</i>	98
Gambar 5. Dokumentasi Siswa Melakukan Permainan Kasti.....	98
Gambar 6. Dokumentasi Siswa Pembelajaran dengan <i>Platform Video Animasi</i> .	99
Gambar 7. Dokumentasi Siswa Mengerjakan Angket Akhir & Soal <i>Post-Test</i>	99
Gambar 8. Dokumentasi Siswa ketika Melakukan Wawancara.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	26
Tabel 2. Elemen-elemen Capaian Mata Pelajaran PJOK dan Deskripsinya.....	29
Tabel 3. Capaian Pembelajaran Fase B (umumnya kelas IV) MaPel PJOK.....	30
Tabel 4. Rencana Pelaksanaan Penelitian	43
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	44
Tabel 6. Daftar Pertanyaan ketika Wawancara	45
Tabel 7. Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	47
Tabel 8. Kategori Minat Belajar Siswa.....	49
Tabel 9. Kategori Angket Minat Siswa Keseluruhan	50
Tabel 10. Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	52
Tabel 11. Hasil Belajar Siswa	52
Tabel 12. Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik	53
Tabel 13. Data Angket Minat Belajar Siswa Awal dan Akhir	55
Tabel 14. Kategori Angket Minat Siswa Keseluruhan.....	56
Tabel 15. Persentase Peningkatan Minat Belajar Siswa	57
Tabel 16. Hasil Wawancara	58
Tabel 17. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	60
Tabel 18. <i>Mean</i> dari Hasil Belajar Siswa.....	61
Tabel 19. Hasil Belajar Siswa	61
Tabel 20. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS	75
Lampiran 2. Surat Hasil Validasi	76
Lampiran 3. Lembar Angket Minat Belajar	79
Lampiran 4. Lembar Soal Tes Pengetahuan.....	81
Lampiran 5. Lembar Pertanyaan Ketika Wawancara.....	86
Lampiran 6. Surat Uji Instrumen.....	87
Lampiran 7. Surat Balasan telah Melaksanakan Uji Instrumen	88
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	89
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 10. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian	93
Lampiran 11. Data Hasil Penelitian Minat Awal	93
Lampiran 12. Data Hasil Penelitian Minat Akhir	95
Lampiran 13. Data Hasil Penelitian Soal <i>Pre-Test</i>	96
Lampiran 14. Data Hasil Penelitian Soal <i>Post-Test</i>	97
Lampiran 15. Dokumentasi.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian integral dari pendidikan yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan tertuang pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, beriman, sehat, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan jasmani lebih terfokus pada pengembangan fisik dan keterampilan motorik yaitu melalui aktivitas jasmani dengan sarana cabang-cabang olahraga, permainan tradisional, dan aktivitas bermain. Peserta didik memiliki kesempatan meningkatkan kebugaran, pengembangan fisik, kemampuan gerak, bermain, dan berolahraga melalui pendidikan jasmani yang dilakukan secara terarah serta terencana. Pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga dapat menanamkan karakter pada peserta didik berupa nilai sportivitas, jujur, kerja sama, bekerja keras, percaya diri, dan lain-lain.

Di samping itu, peserta didik juga diajarkan untuk pembiasaan dan berperilaku hidup sehat. Tujuan pendidikan jasmani tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan kognitif (mengarah pada kemampuan berpikir), afektif (berhubungan dengan perasaan atau emosional), dan psikomotorik (berhubungan pada kemampuan

motorik). Tujuan pendidikan jasmani dapat dicapai guru dengan perantara seperti pemanfaatan media pembelajaran. Daryanto (2013: 6) mengemukakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa dengan baik sehingga menunjang suasana pembelajaran yang kondusif.

Media pembelajaran membantu dalam penyampaian pembelajaran, sehingga memiliki berbagai kegunaan yaitu (1) Tidak terlalu verbalistik karena pesan lebih jelas; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; (3) Terdapat gairah belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan minat; dan (5) Memberi rangsangan yang sama terhadap peserta didik. Dari berbagai kegunaan media di atas, media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting yang dapat menunjang tujuan pembelajaran guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru penjasorkes perlu pemanfaatan media pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan situasi pembelajaran sebagai salah satu peran guru yaitu sebagai fasilitator. Guru diharap mampu memfasilitasi kegiatan belajar siswa dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

. Namun, dalam praktiknya masih banyak dijumpai guru yang belum inovatif, kreatif, dan kurang mengikuti perkembangan teknologi. Tafonao (2018: 103) menyatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa guru tidak

menggunakan media pembelajaran adalah (1) Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan; (2) Media itu barang canggih dan mahal; (3) Tidak biasa menggunakan media (gagap teknologi); (4) Media itu hanya untuk hiburan sedangkan belajar itu harus serius; (5) Di sekolah tidak tersedia media tersebut, sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk membuat media pembelajaran; (6) Guru tidak memahami arti penting penggunaan media pembelajaran; (7) Guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai cara membuat sendiri media pembelajaran; (8) Guru tidak memiliki keterampilan mempergunakan media pembelajaran; (9) Guru tidak memiliki peluang (waktu) untuk membuat media pembelajaran; dan (10) Guru sudah biasa mengandalkan metode ceramah. Padahal penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan suasana baru dan menumbuhkan minat peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PJOK.

Minat belajar merupakan suatu kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja pada akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Minat merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi usaha seseorang. Minat yang kuat akan menciptakan usaha yang gigih, fokus, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan. Jika peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran, maka muncul rasa ingin belajar lalu akan cepat menerima dan mengingatnya. Hubungannya minat dengan pemusatkan perhatian, minat memiliki peran “melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatkan perhatian serta mencegah

gangguan perhatian dari luar”, Supardi (2012: 76). Oleh sebab itu, guru memiliki peranan penting dalam memunculkan minat peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dibawakan saat proses mengajar penjasorkes, karena bila dalam penyampaian bahan pelajaran tidak sesuai minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik sebab tidak ada daya tarik baginya. Dengan demikian, siswa yang memiliki minat nantinya akan memiliki rasa suka yang tinggi dengan menjadikan materi yang disampaikan menjadi pusat utama perhatiannya,

Keaktifan siswa ketika proses pembelajaran dapat muncul serta menunjang hasil belajar kedepannya. Hasil belajar siswa merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar nantinya menjadi refleksi sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran, untuk melihat keberhasilan belajar.

Berlangsungnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam proses belajar terdiri dari penyampaian teori dan praktik di lapangan (halaman, lapangan, dan lain-lain). Penyampaian teori terkait pembelajaran terkadang kurang diperhatikan siswa karena dirasa membosankan dan membingungkan. Sedangkan penyampaian materi teori terkait pembelajaran PJOK baik materi yang bisa dilakukan di kelas ataupun sebelum melakukan praktek (materi yang kemudian dilaksanakan praktik) berguna sebagai penjelasan awal terkait pemahaman siswa, sehingga diperlukan penyampaian materi yang menarik serta menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih memperhatikan dan memahami materi PJOK yang akan

dipelajari. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan keterampilan serta inovatif saat penyampaian materi yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang diharap meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dterhadap peningkatan minat dan hasil belajar penjasorkes siswa kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa merasa bosan karena penyampaian materi yang kurang menarik sehingga kurang memperhatikan dan memahami materi.
2. Guru kurang mengembangkan kemampuan pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran
3. Meningkatkan pemahaman materi penjasorkes siswa melalui sarana media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian yang dikaji terbatas pada minat dan hasil belajar siswa saat pembelajaran penjasorkes dengan penyajiannya menggunakan media video animasi. Pada penelitian ini hasil belajar yang dilihat pada ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dapat meningkatkan minat belajar penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan?
2. Apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dapat meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan?

E. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Bakalan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi suasana baru yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa pada pembelajaran penjasorkes serta siswa dengan mudah mampu memperhatikan, menerima, dan memahami materi yang disampaikan.

- 2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi guru dalam memilih media pembelajaran sebagai media untuk mengajar yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik untuk siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

- 3. Bagi peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman bagi peneliti, sehingga di kemudian hari ketika menjadi guru dapat menerapkan dalam pembelajaran penjasorkes yang menyenangkan, menarik, dan berkesan untuk siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis *Platform* Video Animasi Digital

a. Media Pembelajaran

1) Makna Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembeharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam membantu proses belajar dan mengajar. Guru di kelas memiliki peran memotivasi, membimbing, serta memfasilitasi siswa dalam proses belajar. Salah satuya, guru dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran dengan pemnafaatan media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media merupakan alat untuk berbagi atau memberikan informasi. Media juga dapat diartikan sebagai sarana penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang bisa digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran supaya mempertinggi efektifitas dan efisensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk mengefektifkan komunikasi serta

interaksi antara pengajar (guru) dan pembelajar (siswa) dalam proses pembelajaran (Irawati, 2018: 26).

Kustandi (2016: 8) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna. Media pembelajaran juga sebagai sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar serta sebagai perantara komunikasi dan interaksi guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik maupun non-fisik. Media pembelajaran pengertian fisik atau dikenal sebagai hardware (perangkat keras) merupakan suatu benda yang dapat dilihat, diraba, didengar dengan panca indera. Media pembelajaran non-fisik atau dikenal sebagai software (perangkat lunak) merupakan kandungan pesan yang terdapat di perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa saat proses belajar baik di dalam ataupun di luar kelas.

Media pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran dan menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa. Melalui media pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, menulis, berbicara, dan berimajinasi. Pembelajaran menggunakan media dapat membantu mengatasi kebosanan belajar di kelas (Tafonao, 2018: 103).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana sebagai perantara dalam penyampaian informasi pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara baik.

Informasi berupa materi pembelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran juga dapat mengefektifkan komunikasi dan membuat interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan memfasilitasi siswa, mempermudah penyampaian pembelajaran, mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran, membuat ketertarikan siswa terhadap materi dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa berkonsentrasi ketika pembelajaran. Selain itu, pembelajaran melalui media dapat mengatasi kebosanan belajar.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi yang melibatkan guru (pemberi pesan), siswa (penerima pesan), dan pesan (materi pembelajaran). Seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi seperti yang disampaikan guru tidak sesuai dengan apa yang diterima siswa. Selain itu, penyampaian yang kebanyakan melalui bahasa (verbal), dapat menimbulkan kesalahan persepsi. Selain itu, melalui bahasa (verbal) mengurangi ketertarikan siswa untuk menangkap materi pembelajaran, sebab siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Maka guru perlu memberikan penyampaian materi pembelajaran yang menarik. Berikut manfaat media pembelajaran Wati (2016: 13-14) sebagai berikut:

- a) Lebih Menarik. Pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- b) Materi Jelas. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
- c) Tidak Mudah Bosan. Metode yang digunakan saat proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal dari penuturan seorang guru.
- d) Siswa Lebih Aktif. Siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga melakukan demonstrasi, mengamati, dan lain sebagainya.
- e) Meningkatkan Proses Belajar. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disajikan, sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- f) Memotivasi Siswa. Media pembelajaran mampu mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar.

Keuntungan praktis menggunakan media pembelajaran di dalam proses belajar di dalam proses belajar mengajar dikemukakan Kustandi (2016: 23), yaitu sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Media pembelajaran memiliki manfaat baik bagi guru maupun bagi siswa. Berikut beberapa manfaat media pembelajaran (Yulia, 2020: 24).

a) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru

- (1) Membantu guru dalam menjelaskan materi yang rumit
- (2) Penggunaan metode pembelajaran dapat lebih bervariasi
- (3) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- (4) Memfokuskan siswa pada materi yang sedang dipelajari
- (5) Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif
- (6) Siswa menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan
- (7) Kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan tercapainya tujuan

b) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa

- (1) Siswa bisa lebih memahami materi yang disampaikan
- (2) Pembelajaran lebih menyenangkan
- (3) Kualitas belajar meningkat
- (4) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja
- (5) Mendukung siswa dalam pembelajaran mandiri atau *otodidak*
- (6) Menumbuhkan motivasi, minat, dan keinginan belajar siswa

Ada beberapa manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa yang dikemukakan (Nurrita, 2018: 178):

- a) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: membantu menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis serta mampu menyampaikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
- b) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: siswa dapat berpikir, menganalisis, dan memahami materi pelajaran dengan mudah yang diberikan oleh guru dengan situasi belajar yang menyenangkan sebab meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat baik untuk guru maupun siswa. Guru dengan mudah dapat menjelaskan materi yang ingin disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga membuat efektif dan efisien baik waktu dan tenaga. Di samping itu, siswa juga lebih mudah dalam memahami materi dengan penyampaian materi yang lebih bervariasi dan menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran.

3) Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran secara fokus. Penggunaan media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran dan membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar.

Hamalik (dalam Kustandi, 2016: 19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Di samping itu, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak fungsi antara lain, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris (Wati, 2016: 10-11).

- a) Fungsi Atensi yaitu berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diterima, sehingga kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.
- b) Fungsi Afektif media pembelajaran dilihat dari tingkat kenyamanan dengan adanya teks yang bergambar, gambar, atau lambang yang ditampilkan dapat membangkitkan perasaan dan sikap siswa.
- c) Fungsi Kognitif yaitu media pembelajaran dilihat dari tampilannya.

Tampilan materi pembelajaran dapat memperlancar pencapaian tujuan

untuk memhamai dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.

- d) Fungsi Kompensatoris (memfasilitasi anak yang memiliki hambatan) yaitu media pembelajaran dapat mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memhamai isi pelajaran yang disampaikan dengan teks atau secara verbal.

Sadiman dalam (Tafonao, 2018: 107-108) menguraikan beberapa fungsi media pembelajaran di antaranya:

- a) Memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Contohnya seperti berikut:
 - (1) Obyek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, film, atau model.
 - (2) Obyek yang kecil dapat dilihatkan melalui proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - (3) Gerak yang terlalu lamban ataupun cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
 - (4) Peristiwa atau kejadian masa lampau dapat ditampilkan melalui rekaman film, video, film bingkai, foto, ataupun secara verbal.
 - (5) Obyek yang kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- (6) Konsep yang terlalu luas (seperti: gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat digambarkan (divisualisasikan) dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, karena media pembelajaran,
- (1) Menumbuhkan kegairahan belajar.
 - (2) Belajar interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - (3) Memperkenankan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d) Siswa memiliki sifat yang berbeda ditambah lingkungan serta pengalaman setiap siswa juga berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka akan banyak kesulitan bilamana diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan,
- (1) Memberikan rangsangan yang sama
 - (2) Mempersamakan pengalaman
 - (3) Menimbulkan persepsi yang sama

Dari berbagai uraian di atas, terdapat berbagai fungsi media pembelajaran sehingga berpengaruh dalam proses pembelajaran supaya tercapainya tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan.

4) Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karakteristik dan jenisnya masing-masing.

Karakteristik media yang berbeda tersebut mengharuskan guru mampu

memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan situasi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang perlu diketahui, Wati (2016: 4-8); Kustandi (2016: 57-58); Wiarto (2016: 80) menyatakan bahwa jenis media pembelajaran terdiri atas: 1) Media visual, 2) Audio visual, 3) Komputer, 4) *Microsoft Power Point*, 5) Internet, dan 6) Multimedia.

b. *Platform Video Animasi Digital*

1) Pengertian Video

Adapun jenis media pembelajaran yaitu video yang memiliki istilah yakni video berasal dari bahasa latin dari kata “*vidi atau visum*” yang berarti melihat (Hardiyanti, 2022: 25). Video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Wiarto, 2016: 136).

Nurfadhillah (2021: 77) mengemukakan bahwa video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada hakikatnya video mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang memproses rekaman dengan penayangan melibatkan teknologi tertentu.

Media video tergolong ke dalam media audio-visual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang

disampaikan secara simultan (bersamaan). Penggunaan media video membuat proses komunikasi informasi dan pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien (Pribadi, 2017: 138).

Menurut beberapa ahli, dari pengertian video di atas dapat disimpulkan bahwa video termasuk dalam media audiovisual yang mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Media video juga dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran video diharapkan motivasi siswa untuk memperhatikan dan memahami apa yang ditampilkan akan terpacu dan meningkat.

2) Animasi dalam Pembelajaran

Animasi menurut Suheri dalam (Fachri, 2019: 19) kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi digunakan untuk memberikan pergerakan bagi suatu objek. Animasi membuat suatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan seolah-olah hidup. Animasi yakni proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang dvariasikan dengan efek-efek serta filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan animasi yang dibuat. Animasi digunakan untuk menarik perhatian penonton terhadap apa yang sedang disampaikan. Penggunaan animasi membuat suasana menjadi tidak kaku dan lebih menyenangkan.

Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk menarik perhatian dan memperkuat motivasi siswa. Animasi ditampilkan dengan tulisan atau gambar yang bergerak, lucu, yang sekiranya menarik perhatian siswa.

Animasi yang digunakan dapat sesuai atau tidak dengan materi yang akan disampaikan. Kemudian, animasi menjadi sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, dikemukakan oleh (Fachri, 2019: 24). Oleh karena itu, merancang animasi memerlukan kreativitas dan keterampilan menyampaikan isi pembelajaran yang menarik. Animasi dalam pembelajaran digunakan agar suasana dalam kelas menjadi menyenangkan, tidak membosankan, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan dan dengan mudah menangkap serta memahami materi yang disampaikan.

3) *Platform* Video Animasi Digital

Platform merupakan tempat digital yang banyak digunakan oleh manusia untuk beragam keperluan. Contohnya, dalam pembelajaran dapat digunakan *platform* berbasis digitalisasi. Banyak macam-macam *platform* sebagai sarana digital untuk mendukung jalannya aktivitas belajar mengajar tersampaikan supaya tujuan pendidikan tetap bisa tercapai tanpa harus beratap muka. Pembelajaran dengan bantuan *platform* digital membuat pembelajaran menjadi lebih modern dan inovatif (Fitriani, 2022: 18). Metode pembelajaran menggunakan *platform* digital selain ramah lingkungan dengan minim penggunaan kertas, serta mengunggah siswa untuk memperhatikan, mengurangi rasa jemu, sebagai media interaktif, dan dapat diakses kembali untuk belajar mandiri siswa di luar sekolah.

Ada berbagai *platform* untuk tempat berbagai video (audio-visual) yang sering terdengar diantaranya yaitu *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram*, *Likee*, dan

Snack Video. Namun, *platform* yang cocok sebagai media ajar salah satunya *Youtube*. *Youtube* dapat menjadi salah satu pilihan untuk media ajar dengan membagikan materi berupa video. Penyampaian materi dengan adanya *platform* berbagi video ini, membuat siswa secara mandiri mampu mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan serta praktek yang lebih menarik. *Youtube* dapat memudahkan siswa dalam memahami informasi berupa informasi dalam bentuk media yang berhubungan dengan teknologi informasi seperti *youtube*, dibandingkan dengan penyampaian di kelas biasa, dan tentu saja penyampaian video melibatkan sebagian besar siswa dibandingkan dengan metode biasa seperti menggunakan buku (Hendrawan, 2022: 22). Cahyaningsih (2020: 24-25) *Youtube* merupakan salah satu media yang termasuk kedalam media audiovisual. Di samping itu, video pada *Youtube* dapat diakses baik secara *online* ataupun *offline* serta berfungsi untuk mencari, melihat, dan saling berbagi video antar pengguna.

Faiqah, dkk. (2016: 261) mengemukakan bahwa *youtube* memiliki beberapa karakteristik. Berikut karakteristik dari *Youtube* sehingga banyak digunakan oleh pengguna:

- a) Tidak ada batasan durasi ketika mengunggah video. *Youtube* membebaskan durasi unggah video, sehingga membedakan dengan aplikasi yang lain.
- b) Sistem pengamanan yang mulai akurat. *Youtube* tidak mengizinkan video yang mengandung SARA, illegal, serta memberikan petanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.

- c) *Youtube* memberikan penawaran bagi yang mengunggah video dan minimal ditonton 1000 *viewers* (penonton) maka akan mendapat honor.
- d) Sistem *offline*. Pengguna dapat menonton video dengan *offline*, namun sebelumnya video tersebut harus diunduh dahulu.
- e) Pada menu awal sebelum mengunggah video, pengguna ditawarkan untuk mengedit video terlebih dahulu berupa memotong video, filter warna, atau menambah efek perpindahan.

Platform youtube merupakan wadah digital yang tergolong ke dalam audiovisual untuk berbagi video di samping untuk mencari informasi, sehingga guru dapat memanfaatkan *platform youtube* untuk mengunggah video pembelajaran, Dengan begitu, video tersebut dapat dijangkau siswa ataupun orang lain untuk belajar, serta siswa dapat melakukan evaluasi terkait materi secara mandiri.

c. Media Pembelajaran Berbasis *Platform* Video Animasi Digital

Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu menyampaikan pesan (materi) dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu mengefektifkan komunikasi dan interaksi ketika proses pembelajaran antara guru dan siswa. Siswa juga akan lebih termotivasi untuk belajar, memperhatikan, dan senang untuk mempelajari apa yang sedang disampaikan guru. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai pemantik (memancing rasa senang siswa) sehingga mampu membangun perhatian siswa untuk mempelajari materi tersebut seterusnya. Dengan demikian, guru perlu menggunakan

media pembelajaran yang sesuai, salah satunya dengan pemanfaatan platform video animasi digital. *Platform* video animasi digital merupakan media video (audio-visual) dengan gambar (objek) bergerak di dalamnya yang telah diunggah di *platform* video (audio-visual) yaitu *Youtube*. Pemanfaatan ini diharap mampu menarik perhatian dan rasa senang siswa pada materi yang sedang disampaikan, sehingga memotivasi siswa untuk mempelajari dan memahami materi tersebut secara mendalam. Di samping itu, media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital ini tidak hanya dapat digunakan ketika proses belajar di dalam kelas saja, namun siswa dapat belajar secara mandiri di rumah atau di mana saja karena mudah diakses dan tidak asing juga yaitu dengan membuka *youtube* (wadah video animasi digital tersebut).

2. Minat dan Hasil Belajar

a. Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek yang penting bagi siswa karena merupakan langkah awal bagi anak untuk menumbuhkan motivasi dan semangat dalam mencapai prestasi hasil pelajaran yang diinginkan (Abdullah, 2019: 1.921), sehingga minat belajar pada siswa perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi prestasi belajar yang dihasilkan. Slameto (dalam Sugiarti, 2018: 889) mengemukakan bahwa minat belajar timbul dengan ditandai muncul perasaan lebih senang, ketertarikan perhatian, dan partisipasi dalam suatu aktivitas.

Minat belajar dapat timbul dengan sendirinya apabila ditandai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat datang dalam dirinya dengan dorongan kuat untuk selalu ingin tahu. Minat memberikan dorongan rasa senang, ketertarikan sesuatu karena sesuatu tersebut dapat menimbulkan rasa senang, perasaan akan haus keingin tahuun sehingga akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar (Rahayu, 2018: 214).

Pada umumnya minat seseorang akan diekspresikan melalui kegiatan yang berhubungan dengan minatnya. Oleh sebab itu, untuk mengetahui indikator minat seseorang dapat dilihat dengan kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya. Safari (dalam Septiani, 2020: 65) terdapat empat indikator minat, berikut:

- 1) Perasaan Senang, ditandai dengan siswa mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa ada rasa terpaksa. Dilihat dari respon siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 2) Ketertarikan Siswa, berhubungan dengan dorongan untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman.
- 3) Perhatian Siswa, merupakan konsentrasi atau aktivitas terhadap apa yang diamati dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu.
- 4) Keterlibatan atau Partisipasi Siswa, dilihat dari ketertarikan dan rasa senang siswa tehadap suatu objek sehingga mau melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Siswa yang tertarik pada subjek tertentu cenderung lebih memperhatikannya. Dengan demikian, bahwa minat belajar merupakan rasa suka atau senang, ketertarikan, adanya kesadaran dalam aktivitas belajar tanpa disuruh serta berpartisipasi dan memiliki perhatian yang besar dalam belajar.

Perlu diketahui bahwa minat belajar berasal dari berbagai faktor. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar pada diri seseorang, Slameto (dalam Triyono, 2020: 257) yang pertama yaitu dorongan diri. Kedua, motif sosial yaitu minat yang berasal dari lingkungan sekitar seseorang. Ketiga, faktor emosional yaitu minat memiliki hubungan yang amat dekat dengan emosional, misalnya jika seseorang mendapatkan kesuksesan dari hasil kerja kerasnya maka akan menimbulkan perasaan senang dan memperkuat minat tersebut. Namun sebaliknya, jika mendapatkan kegagalan timbul perasaan tidak senang sehingga menghilangkan minat tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa senang, dorongan dari diri, ketertarikan terhadap sesuatu sehingga dapat mendapatkan hasil yang diinginkan, dalam hal ini prestasi belajar. Misalnya siswa yang memiliki minat yang tinggi maka akan lebih banyak belajar, berpartisipasi, serta memberikan perhatian yang lebih besar dalam belajar terhadap subjek tertentu. Jadi, minat yang tinggi selaras dengan hasil belajar yang tinggi juga. Sebaliknya, minat yang rendah dapat mempengaruhi hasil belajar yang rendah pula.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pada kegiatan belajar guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar yaitu siswa yang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik, dan ranah afektif. Ranah kognitif (pengetahuan) merupakan keahlian berpikir, dimana proses berpikir menggambarkan pemahaman yang dikuasai siswa agar mampu mengaplikasikan kedalam perbuatan. Ranah psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Ranah afektif merupakan segala sesuatu yang menyangkut emosi, misalnya perasaan, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap .

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku positif dan kemampuan yang dimiliki siswa dari kegiatan belajar mengajar (meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor) dikemukakan (Loranthiningsih, 2019: 14). Hasil belajar mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena memberikan informasi terhadap guru mengenai kemajuan siswa dengan melihat perubahan berupa peningkatan atau perkembangan yang terjadi dibandingkan dengan sebelumnya.

Hasil belajar berguna merefleksi hasil dari proses pembelajaran yang nantinya menunjukkan sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan untuk melihat keberhasilan belajar. Hasil belajar dapat diartikan hasil yang diperoleh dari

nilai tes siswa setelah diterapkannya pembelajaran (Sulastri, 2020: 24). Nilai tes yang ditunjukkan sebagai hasil belajar disini untuk mengetes pemahaman siswa terkait materi yang telah diberikan, dengan kata lain mengukur ranah kognitifnya.

Hasil belajar pada penelitian ini merujuk pada pemahaman siswa terkait materi tentang variasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada permainan kasti. Hasil belajar siswa diperoleh setelah melakukan tes tertulis terkait dengan pemahaman siswa terkait materi tersebut. Hal tersebut mengacu pada Kategori Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Negeri Bakalan pada mata pelajaran penjasorkes kelas IV yaitu 70 dengan skala 1-100. Dengan nilai ≥ 70 termasuk dalam kategori “tuntas” dan nilai < 70 termasuk dalam kategori “tidak tuntas”. Dari hal tersebut, nilai akhir tes didapatkan kategori berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai Akhir (x)	Kriteria Hasil Belajar
$x \geq 70$	Tuntas
$x < 70$	Tidak Tuntas

x: nilai siswa

Hasil belajar ini bagi siswa dapat menjadi evaluasi diri sejauh mana berhasil mengikuti atau memahami pelajaran yang disajikan guru. Sedangkan bagi guru yaitu memusatkan perhatian kepada siswa yang belum memenuhi KKM, mengetahui apakah materi yang disampaikan dan strategi pembelajaran sudah tepat atau belum.

3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adam (2015: 151) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, kestabilan emosi berpikir, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pelaksanaan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang terencana. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung melalui aktivitas jasmani yang diselenggarakan secara sistematis dan bertujuan untuk meningkatkan kondisi fisik, menambah pengetahuan, membiasakan hidup sehat dan aktif serta sportif.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis seimbang (Indra, 2014: 156). Pendidikan jasmani dan kesehatan harus dilakukan dengan baik dan benar karena bagian yang penting dari sistem pendidikan dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran pendidikan jasmani untuk kelas IV merupakan pembelajaran

yang dilakukan melalui aktivitas jasmani dimana nantinya siswa dituntut untuk menguasai cabang olahraga ataupun/dan permainan tertentu. Oleh sebab itu, terdapat berbagai aktivitas jasmani yang akan dilakukan khususnya pada siswa kelas IV yang berpedoman pada kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum yang ditetapkan untuk kelas IV sekarang adalah kurikulum merdeka. Pada kurikulum tersebut mencakup materi pendidikan jasmani kelas IV.

Sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Berikut elemen-elemen capaian pembelajaran PJOK.

Tabel 2. Elemen-elemen Capaian Mata Pelajaran PJOK dan Deskripsinya

No	Elemen	Deskripsi
1.	Keterampilan Gerak	Elemen ini berupa kekhasan pembelajaran PJOK yang merupakan proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, terdiri dari sub elemen: a) Aktivitas Pengembangan Pola Gerak Dasar (<i>Fundamental Movement Pattern</i>), dan b) Aktivitas Pengembangan Keterampilan Gerak (<i>Motor Skills</i>) berupa Aktivitas Pilihan Permainan dan Olahraga, Aktivitas Senam, Aktivitas Gerak Berirama, serta Aktivitas Permainan dan Olahraga Air (kondisional)
2.	Pengetahuan Gerak	Elemen ini berupa pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, serta kreasi konsep, prinsip, prosedur, taktik dan strategi gerak sebagai landasan dalam melakukan keterampilan, kinerja, serta budaya hidup aktif pada setiap sub elemen: a) Aktivitas Pengembangan Pola Gerak Dasar (<i>Fundamental Movement Pattern</i>), dan b) Aktivitas Pengembangan Keterampilan Gerak (<i>Motor Skills</i>) berupa Aktivitas Pilihan Permainan dan Olahraga, Aktivitas Senam, Aktivitas Gerak Berirama, serta Aktivitas Permainan dan Olahraga Air (kondisional)
3.	Pemanfaatan Gerak	Elemen ini berupa pengetahuan dan keterampilan gerak serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, terdiri dari sub elemen: a) Aktivitas Pemeliharaan dan Peningkatan Kebugaran Jasmani Terkait Kesehatan dan Keterampilan, dan b) Pola Perilaku Hidup Sehat
4.	Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak	Elemen ini berupa pengembangan karakter dan internalisasi nilai-nilai gerak secara <i>gradual</i> yang dirancang melalui berbagai aktivitas jasmani, terdiri dari sub elemen: a) Tanggung Jawab Personal dan Sosial, serta b) Nilai-nilai Keriangan, Tantangan, Ekspresi Diri, dan Interaksi Sosial

(Kemendikbud, 2022: 357)

Capaian pembelajaran mata pelajaran pjok terdapat beberapa fase, untuk siswa kelas IV SD/MI tergolong pada Fase B. Fase B dimana siswa mampu menunjukkan kemampuan dalam memvariasikan dan mengkombinasikan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak secara mandiri. Berikut capaian pembelajaran pjok untuk Fase B (Umumnya Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A).

Tabel 3. Capaian Pembelajaran Fase B (umumnya kelas IV) Mata Pelajaran PJOK

Elemen	Capaian Pembelajaran
Elemen Keterampilan Gerak	Pada akhir fase B peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak secara mandiri (tanpa meniru contoh) berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Elemen Pengetahuan Gerak	Pada akhir fase B peserta didik menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Elemen Pemanfaatan Gerak	Pada akhir fase B peserta didik dapat menerapkan prosedur dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani sesuai ukuran dan intensitas aktivitas jasmani (ringan hingga sedang), menunjukkan kemampuan dalam menerapkan pola perilaku hidup sehat berupa perlunya aktivitas jasmani, istirahat,
	pengisian waktu luang, serta memilih makanan bergizi dan seimbang. Peserta didik juga dapat menunjukkan kemampuan dalam menerapkan prosedur pemeliharaan kebersihan dan kesehatan alat reproduksi, serta kesehatan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular.
Elemen Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak	Pada akhir fase B peserta didik dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab untuk belajar mengarahkan diri dalam proses pembelajaran, menerima dan mengimplementasikan arahan dan umpan balik yang diberikan guru, serta mendukung adanya keriangan di dalam aktivitas jasmani.

(Kemendikbud, 2022: 358-359)

Pada pembelajaran PJOK kelas IV materi yang akan disampaikan yaitu variasi pola gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada permainan kasti. Pola gerak dasar lokomotor yaitu gerakan atau keterampilan yang membuat tubuh berpindah tempat, ditandai dengan perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Gerakan yang termasuk kedalam lokomotor diantaranya merangkak, berjalan, berlari, melompat, guling depan, meroda, dan lain-lain, sedangkan gerak dasar manipulatif yaitu berhubungan dengan benda

dalam melakukan gerak sehingga terbentuk satu keterampilan. Keterampilannya dapat berupa melempar, menendang, menangkap, menghentikan/menahan bola, memukul dengan raket, memukul dengan pemukul softball, dan sebagainya. Sedangkan benda-benda yang dilibatkan adalah berupa bola, pemukul, raket, balon, simpai, gada, pedang, dan sebagainya. Dengan demikian, siswa akan mempelajari materi gerak dasar lokomotor serta manipulatif yang terdapat pada permainan bola kecil, yaitu permainan kasti.

4. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar memiliki rentan usia 6-12 tahun dan terbagi menjadi kelas bawah dan kelas atas. Siswa kelas IV merupakan salah satu siswa kelas atas yang memiliki rentan usia 10-11 tahun. Anitah (Putro, 2019: 21-22) pembelajaran pada kelas atas khususnya kelas IV menghadapkan siswa pada konsep dan generalisasi hingga penerapan meliputi menyelesaikan tugas-tugas, menggabungkan, menghubungkan, memisahkan, menyusun, mendesain, mengekspresikan, menderetkan, memprediksi, menyimpulkan, serta mengumpulkan data. Karakteristik siswa kelas atas selain tingginya aktivitas siswa, kemampuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti melakukan penyelidikan serta pemecahan masalah.

Hayati (2021: 1.812-1.813) mengemukakan karakteristik siswa kelas atas salah satunya kelas IV sebagai berikut:

- a. Siswa sudah menggunakan logika. Dimana siswa belajar memahami sesuatu secara logis.

- b. Memiliki daya kosentrasi yang tinggi. Siswa kelas atas mampu meluangkan waktu untuk mengerjakan apa yang mereka senangi dengan sungguh-sungguh.
- c. Siswa lebih mandiri, dapat bekerjasama dalam kelompok, serta berperilaku supaya dapat diterima di lingkungannya. Serta telah mampu melakukan permainan secara jujur.
- d. Siswa kelas atas dan guru memiliki hubungan yang lebih kompleks.

Dimana siswa lebih suka menceritakan sesuatu kepada gurunya daripada orang tuanya dan tak jarang menjadikan gurunya sebagai model. Namun, ada beberapa siswa yang melakukan pertentangan dan membantah guru secara terbuka.

- e. Siswa kelas mampu melakukan reflektivitas. Reflektivitas sebagai salah satu tanda siswa memasuki masa remaja. Reflektivitas yang dimaksud yaitu dapat berpikir tentang apa yang terjadi didalam benaknya serta melakukan pengkajian sendiri. Siswa sesudah itu berpikir mengenai kemungkinan yang terjadi. Siswa mampu menyadari bahwa adanya perbedaan antara yang mereka pikirkan, rasakan, dan apa yang mereka laksanakan, ketika di fase remaja ini.

Dengan demikian, guru diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran. Apabila guru kurang memahami

karakteristik siswa, siswa akan sulit dalam memahami materi pelajar. Oleh karena itu, guru diharap dapat memahami karakteristik siswa dalam mengembangkan pembelajaran.

A. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berguna sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam peneliti lakukan. Berikut penelitian yang relevan yang berkaitan dengan peneliti ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Magdalena Irawati tahun 2018 yang berjudul “Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui profil minat belajar siswa dan profil hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan media Kahoot. Jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran angket, observasi, wawancara, dan tes tertulis. Hasil dari penelitian ini bahwa dengan media Kahoot menunjukkan hasil yang baik terhadap hasil belajar siswa dengan perbandingan hasil *pre-test* sebanyak 7 siswa (23,34%) yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa (76,67%). Kemudian pada hasil *post-test* diperoleh sebanyak 20 siswa (66,67%) yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa (33,34%). Pembelajaran dengan media Kahoot meningkatkan minat belajar siswa dengan rata-rata persentase peningkatan 8,36% dari minat sebelumnya.

Serta meningkatkan hasil hasil belajar siswa dengan rata-rata presentase peningkatan 18,78% dari hasil belajar sebelumnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Syarif Hidayatulloh Z.C. tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Media Youtube terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui penggunaan media Youtube terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VIII di MTS N 4 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan data diperoleh dari wawancara, pengumpulan kuisioner, dan observasi. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media youtube berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih kelas VII dibuktikan dengan analisis regresi linear dengan nilai signifikan dari tabel koefisien yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ dan dari uji t diketahui thitung sebesar $4.755 >$ tabel 2.013.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sulastri tahun 2020 yang berjudul “Pengembangkan Media Audiovisual Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema 5 Subtema 3 Pengalamanku”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media audiovisual berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tema 5 subtema 3 pembelajaran 3. Metode penilitian yang digunakan yaitu metode pengembangan (R&D). Teknik analisis data kualitatif (wawancara) dan analisis kuantitatif (angket, lembar validasi, praktisi dan efektif). Hasil dari penilitian yang diperoleh

penilian dari hasil angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka diperoleh nilai 94,2% dan angket respon siswa untuk uji coba terbatas maka diperoleh 91% dikategorikan sangat praktis, dan penilaian hasil tes ketuntasan hasil belajar siswa maka memperoleh persentase 86% sangat efektif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Pebri Wendika tahun 2022 yang berjudul “Tingkat Pemahaman Materi Sepak Bola melalui Kanal Youtube E-PJOK pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Se-Kecamatan Pakem”. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas V SD tentang materi permainan sepak bola dengan menggunakan media kanal *Youtube e-PJOK*. Pengumpulan data dengan menggunakan tes soal dengan pilihan jawaban benar atau salah. Hasil dari penelitian ini bahwa tingkat pemahaman terkait materi sepak bola dengan kanal YouTube e-Pjok pada siswa kelas V SD se-kecamatan Pakem termasuk dalam kategori “sedang” dengan frekuensi 15 siswa (36,58%), “sangat tinggi” dengan frekuensi 2 siswa (4,90%), “tinggi” dengan frekuensi 11 siswa (26,82%), “rendah” dengan frekuensi 3 siswa (7,31%), dan “sangat rendah” dengan frekuensi 10 siswa (24,39%).

B. Kerangka Pikir

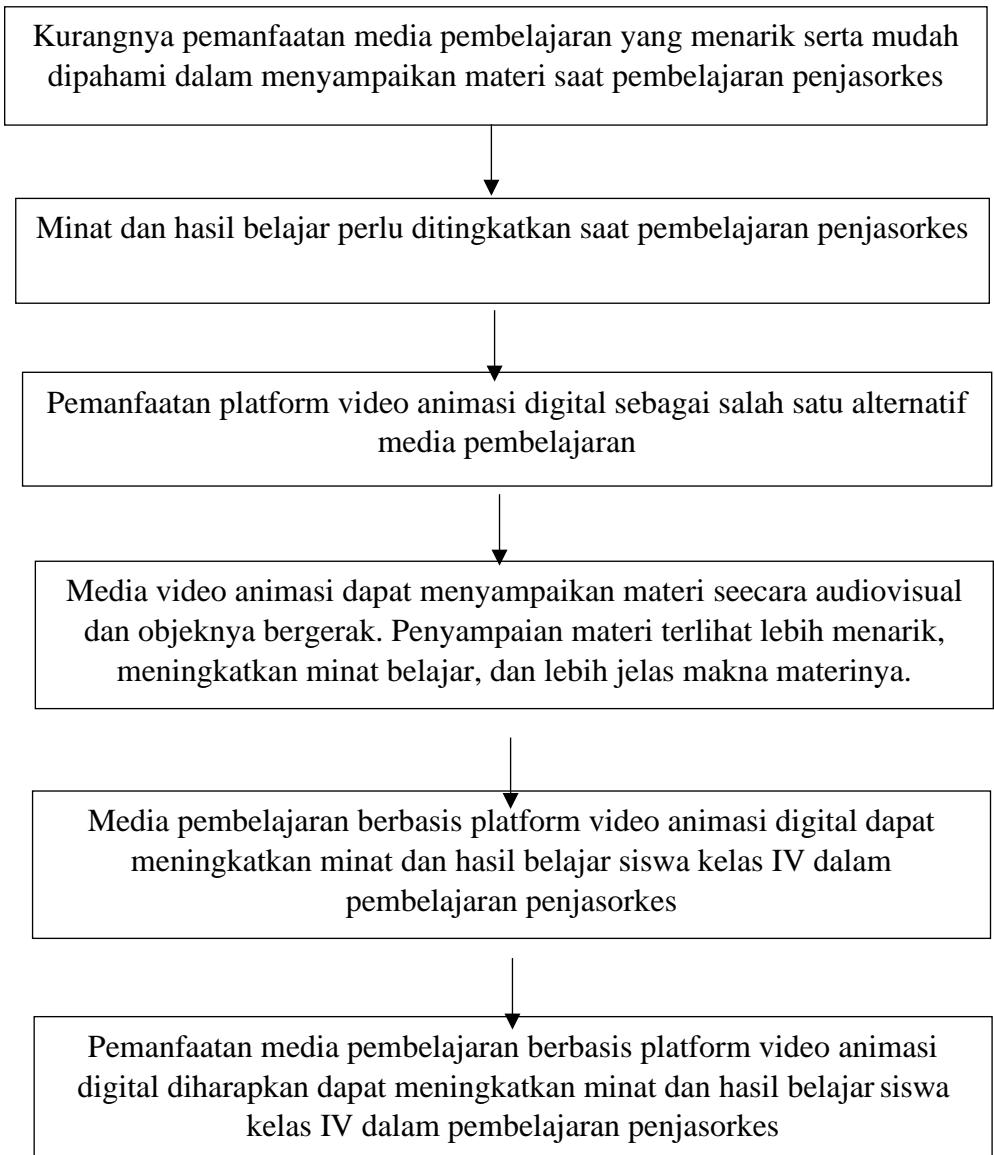
Berdasarkan pengamatan yang pernah saya lakukan dalam pembelajaran penjasorkes, siswa terkadang sulit dalam menerapkan teori kedalam tindakan (praktik), sehingga diperlukan medium sebagai

penghubung pemahaman siswa terhadap teori sebelum melakukan praktik yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* digital seperti video animasi pada *youtube*. Hal tersebut sebagai jembatan untuk memberikan gambaran sekilas sebelum siswa mempraktikkannya sendiri. Namun, dalam penyampaian materi harus tersaji dengan menarik agar menggugah ketertarikan dan pemahaman siswa terkait yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi dalam penyampaian materi untuk mengetahui minat belajar dan hasil belajar siswa dengan media tersebut. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, diawali dengan peneliti memberikan *pre-test* kepada siswa. Pemberian *pre-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa akan suatu materi yang akan diajarkan. *Pre-test* juga bermanfaat untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan.

Pada proses pembelajaran, peneliti melihat bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat menggunakan media video animasi platform youtube yang bertujuan menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, peneliti akan memberikan *post-test* kepada siswa. *Post-test* diberikan untuk menguji pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan setelah penggunaan media pembelajaran video animasi. Kemudian, hasil *post-test* ini akan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang telah dilakukan di awal sehingga akan diketahui seberapa jauh pengajaran menggunakan media yang telah dilakukan terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti menyebarkan angket dua kali yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi melalui *platform youtube* dan setelah siswa melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran video animasi melalui *platform youtube*. Angket diberikan terkait dengan bagaimana respon siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *platform digital (youtube)* berupa video animasi terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran yang telah diuraikan di atas, peneliti mencoba menggambarkan ke dalam alur kerangka pikir.



Gambar 1. Alur Kerangka Pikir

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, maka pernyataan penelitian ini yaitu:

1. Apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dapat meningkatkan minat belajar penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan?
2. Apakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dapat meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa kelas IV di SD Negeri Bakalan?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017: 14) mengemukakan bahwa metode penelitian kuantitatif berlandaskan pada positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data dengan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat kuantitatif guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Jakni (2016: 69) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan langkah pemecahan masalah secara sistematik yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan, dengan kedua variabelnya mengandung hubungan sebab-akibat (*causal-effect relationship*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian di SD Negeri Bakalan Bantul pada siswa kelas IV dengan jumlah 52 siswa. Waktu penelitian ini pada bulan Mei 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek/subjek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti, sedangkan sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi disebut sampel penelitian (Machali, 2018: 64).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bakalan..

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* (sampel dipilih tidak secara acak) yaitu *exhaustive sampling*. *Exhaustive sampling*

atau sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Penelitian menggunakan sampling jenuh bertujuan untuk membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2017: 14).

D. Definisi Operasional Variabel

Perumusan definisi operasional dari judul “ Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Platform* Video Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Penjasorkes Siswa Kelas IV SD” sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Platform* Video Animasi Digital

Media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital adalah medium untuk membantu menyampaikan materi dengan penggunaan video animasi digital pada *platform* audio-visual dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang, dorongan dari diri, ketertarikan terhadap pembelajaran tertentu sehingga memperoleh hasil yang diinginkan. Memiliki minat belajar yang tinggi dapat selaras dengan hasil yang akan diperoleh. Adapun indikator minat yaitu muncul perasaan senang, adanya ketertarikan dan perhatian, dan keterlibatan siswa.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diperoleh dari ranah kognitif (pengetahuan), ranah psikomotorik (gerak dan koordinasi), dan ranah afektif (sifat). Hasil belajar

pada penitian ini merujuk pada tingkat pemahaman siswa terkait materi yang dipaparkan (pengetahuan).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Penyebaran Angket Minat Belajar Siswa

Penyebaran angket diberikan kepada siswa dengan menggunakan kertas yang akan dibagikan. Angket minat belajar siswa ini dilakukan sebelum pembelajaran dengan *platform* video animasi digital dan setelah pembelajaran dengan *platform* video animasi digital.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan diakhir pertemuan yang bertujuan untuk memperkuat hasil angket siswa terhadap minat belajar setelah penggunaan *platform* video animasi digital sebagai media pembelajaran.

c. Tes Pengetahuan

Tes pengetahuan berupa tes tertulis dengan bentuk soal pilihan ganda. Tes ini terkait materi yang diberikan yaitu variasi gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam permainan kasti. Tes tertulis ini berupa *pre-test* sebelum menggunakan platform video animasi digital (pada pertemuan pertama) dan berupa *post-test* setelah menggunakan platform video animasi digital (pada pertemuan ketiga).

Berikut merupakan tabel rencana pelakanaan penelitian yang akan dilakukan:

Tabel 4. Rencana Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan ke-	Kegiatan	Materi
I	<i>Pre-test</i> , mengisi angket minat belajar awal, pembelajaran pertama	Perkenalan awal permainan kasti
II	Pembelajaran kedua	Permainan kasti; variasi gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam permainan kasti melalui video animasi
III	Pembelajaran ketiga, <i>post-test</i> , dan mengisi angket minat belajar akhir	Variasi gerak dasar lokomotor dan manipulatif dalam permainan kasti melalui video animasi
IV	Melakukan wawancara	-

2. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket minat belajar siswa dan lembar tes pengetahuan (*pre-test* dan *post-test*).

a. Angket Minat Belajar Siswa

Sugiyono (2017: 199) mengemukakan bahwa angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket minat belajar untuk mengetahui minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan setelah penggunaan media berbasis *platform* digital berupa video animasi.

Lembar angket akan disusun menggunakan skala pengukuran sikap yakni skala *Likert* dengan empat kemungkinan jawaban. Pernyataan yang dibuat akan dibedakan ke dalam pernyataan positif dan negative. Berikut kisi-kisi angket minat belajar siswa:

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Variabel Penelitian	Indikator Pernyataan	Jumlah	No. Soal	
				Positif	Negatif
1.	Minat Belajar	Perasaan siswa ketika mengikuti pembelajaran	5	1,9,15	5,13
		Perhatian siswa saat pembelajaran	5	6,14,19	2,10
		Ketertarikan siswa pada pembelajaran	5	3,11,20	7,17
		Partisipasi siswa pada pembelajaran	5	8,16,18	4,12
Total			20		

Berdasarkan kisi-kisi angket di atas maka akan disusun dalam lembar angket minat belajar siswa menggunakan skala *Likert* dengan empat kemungkinan jawaban. Angket ini terdiri dari 20 pernyataan dengan terbagi 12 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Indikator pernyataan mengacu pada indikator variabel yaitu variabel minat belajar.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan setelah peneliti melakukan *post-test* terhadap siswa. Wawancara ini bertujuan agar peneliti mengetahui bagaimana minat siswa pada saat proses pembelajaran.

Tabel 6. Daftar Pertanyaan Ketika Wawancara

Indikator Minat	Pertanyaan
Perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran	1. Apakah Anda menyukai pembelajaran PJOK yang disampaikan melalui video animasi? 2. Apakah Anda merasa senang menggunakan media video animasi dalam penyampaian materi PJOK? 3. Bagaimana respon Anda setelah dipaparkan materi PJOK menggunakan media video animasi?
Perhatian siswa saat pembelajaran	1. Apa yang Anda lakukan pada saat guru menjelaskan? 2. Apakah saat Anda melihat tayangan pada video animasi saat penyampaian materi PJOK membuat bosan? 3. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi?
Ketertarikan siswa pada pembelajaran	1. Apakah Anda mau memperhatikan/menonton kembali materi yang sudah disampaikan dengan video animasi melalui <i>Youtube</i> ? 2. Apakah Anda mencatat hal-hal penting terkait materi yang telah disampaikan? 3. Apakah Anda ingin mempelajari materi yang lain terkait PJOK setelah menonton video tersebut?
Partisipasi siswa pada pembelajaran	1. Apa yang Anda lakukan ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi? 2. Apa yang Anda lakukan ketika guru memberikan tugas? 3. Apa yang Anda lakukan jika terdapat materi yang belum dipahami?

c. Tes Pengetahuan (tentang Variasi Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif pada Permainan Kasti)

Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai atau memahami pelajaran yang telah disampaikan. Salah satu bentuk tes yang digunakan yaitu tes tertulis. Dimana tes tertulis ini merupakan sekumpulan butir soal bentuk pilihan ganda yang harus diselesaikan oleh siswa secara tertulis. Tes tertulis *pre-test* digunakan sebelum menggunakan media berbasis platform berupa video animasi. Sebaliknya, *post-test* digunakan setelah mengenal media berbasis *platform* berupa video animasi.

Tabel 7. Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	
				Pre-Test	Post-Test
Pengetahuan Gerak	Aktivitas Pola Gerak Dasar Lokomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui pengertian gerak dasar lokomotor (variasi) • Siswa mengetahui contoh gerak lokomotor • Siswa mengetahui gerak dasar lokomotor pada permainan bola kecil (permainan kasti) 	PG (Pilihan Ganda)	1, 13 5, 14 6, 9, 18, 20	1, 13 5, 14 6, 9, 18, 20
	Aktivitas Pola Gerak Dasar Manipulatif	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengetahui pengertian gerak dasar manipulatif (variasi) • Siswa mengetahui contoh gerak manipulatif • Siswa mengetahui gerak dasar manipulatif pada permainan bola kecil (permainan kasti) 	PG (Pilihan Ganda)	3, 11 4, 15 8, 10, 16, 19	3, 11 4, 15 8, 10, 16, 19
	Permainan Kasti	Siswa mengetahui gerak dalam permainan kasti	PG (Pilihan Ganda)	2, 7, 12, 17	2, 7, 12, 17

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.

Suatu instrumen dapat dikata valid apabila betul-betul mengukur variabel yang dimaksud untuk diukur dengan instrumen tersebut. Sehingga instrumen yang akan digunakan untuk menguji variabel harus dilakukan pengujian terlebih dahulu agar data yang didapat mempunyai kualitas yang tinggi, maka instrumen yang dibuat peneliti harus dilakukan uji validitas. Pada penelitian ini uji validitas yang digunakan yaitu validitas penilaian pakar (*expert-judgment validity*). Penelitian validitas pakar dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., dan Bapak Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. agar instrumen nantinya mampu mengukur variabel dan memperoleh data yang sesuai dengan tujuan dari kritikan dan saran yang telah diberikan.

G. Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menentukan teknik analisis data yang akan digunakan untuk menganalisis data yang akan diperoleh. Dari angket minat belajar dan tes pengetahuan siswa diperoleh data kuantitatif. Hasil dari data kuantitatif akan dikumpulkan, dianalisis, diinterpretasikan, dan disimpulkan. Berikut teknik analisis data yang dilakukan.

1. Penyebaran Angket

Penyebaran angket diberikan siswa berupa angket minat untuk mengukur minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Angket minat ini akan diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Penyebaran angket dilakukan dengan menggunakan kertas dengan mencentang pada pilihan jawaban sesuai dengan pernyataan

yang ada. Pernyataan terdiri dari 20 nomor. Pada pernyataan positif diberikan skor 4 untuk sangat setuju (SS), 3 untuk setuju (S), 2 untuk tidak setuju (TS), dan 1 untuk sangat tidak setuju (STS). Sebaliknya, pernyataan negatif diberikan skor 1 untuk sangat setuju (SS), 2 untuk setuju (S), 3 untuk tidak setuju (TS), dan 4 untuk sangat tidak setuju (STS). Sehingga skor maksimum yang diperoleh yaitu 80 dan skor minimum 20. Berikut kategori minat belajar siswa.

Tabel 8. Kategori Minat Belajar Siswa

Skor	Kategori Minat Siswa
$69 \leq x \leq 80$	Sangat Minat
$57 \leq x \leq 68$	Minat
$45 \leq x \leq 56$	Cukup Minat
$33 \leq x \leq 44$	Kurang Minat
$20 \leq x \leq 32$	Tidak Minat

x: skor yang diperoleh siswa

Penghitungan persentase banyaknya siswa dari masing-masing kategori minat belajar siswa dari masing-masing minat belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

$$PM = \frac{K}{Js} \times 100\%$$

Keterangan:

PM = Persentase banyak siswa dari tiap kategori minat belajar

K = Banyak siswa dari tiap kategori minat

Js = Banyak siswa yang mengisi angkat

Dari rumus, di dapat persentase banyaknya siswa di masing-masing kategori minat sesudah dan sebelum penelitian. Presentase banyaknya siswa dari masing-masing kategori minat sebelum dan sesudah berguna untuk mengetahui minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media video animasi.

Tabel 9. Kategori Angket Minat Siswa Keseluruhan

Kriteria/Tingkatan	Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Sangat Minat				
Minat				
Cukup Minat				
Kurang Minat				
Tidak Minat				

Menggunakan rumus berikut untuk memperoleh persentase

peningkatan minat belajar dari masing-masing siswa:

$$W_i = \frac{K_i - L_i}{L_i} \times 100\%$$

Keterangan:

W_i = Persentase peningkatan skor minat belajar siswa ke- i

K_i = Skor minat belajar akhir siswa ke- i

L_i = Skor minat belajar awal siswa ke- i

Menggunakan rumus berikut untuk mencari rata-rata persentase peningkatan minat belajar siswa keseluruhan:

$$\bar{W}_i = \frac{\sum_{i=1}^n W_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{W}_i = Rata-rata persentase peningkatan minat belajar siswa

W_i = Persentase peningkatan minat belajar siswa ke- i

n = Jumlah siswa

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui minat siswa setelah mengikuti pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan media video animasi.. Wawancara ini akan dilakukan dengan beberapa siswa yang dipilih secara acak. Hasil wawancara ini guna memperkuat pernyataan dari angket minat belajar siswa, sehingga dapat dijadakan pendukung pada bagian kesimpulan terkait minat belajar siswa.

3. Tes Tertulis

Metode tes tertulis yang diberikan berupa *pre-test* yang akan dilakukan sebelum siswa menggunakan media platform digital berupa video animasi dan *post-test* akan diberikan setelah penyampaian materi dengan media *platform* digital berupa video animasi. Hasil tes ini berupa penghitungan skor pada tiap butir pertanyaan yang telah dijawab. Skor ini nantinya akan dianalisis dengan membandingkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Skor total siswa merupakan nilai akhir dari penggerjaan tes tersebut.

Kategori Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SD Negeri Bakalan pada mata pelajaran penjasorkes kelas IV yaitu 70 dengan skala 1-100. Dengan nilai ≥ 70 termasuk dalam kategori “tuntas” dan nilai < 70 termasuk dalam kategori “tidak tuntas”. Dari hal tersebut, nilai akhir tes didapatkan kategori berikut.

Tabel 10. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai Akhir (x)	Kriteria Hasil Belajar
$x \geq 70$	Tuntas
$x < 70$	Tidak Tuntas

x: nilai siswa

Selanjutnya mencari persentase banyaknya siswa dari setiap kriteria hasil belajar siswa di atas menggunakan rumus berikut.

$$\text{PHB} = \frac{L}{Js} \times 100\%$$

Keterangan:

PHB = Persentase banyaknya siswa dari setiap kriteria hasil belajar

L = Banyak siswa dari masing-masing kriteria hasil belajar

Js = Banyak siswa yang mengikuti tes

Dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui persentase banyaknya siswa dari setiap kriteria hasil belajar siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada *pre-test* maupun *post-test* nantinya. Persentase ini digunakan dalam menentukan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media video animasi.

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa

Nilai Siswa	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
70 - 100	Tuntas				
$x < 70$	Tidak Tuntas				

x: nilai siswa

Berikut persentase hasil belajar siswa dikategorikan dengan x merupakan ketuntasan yang diperoleh pada hasil belajar siswa.

Tabel 12. Kriteria Penilaian Kecakapan Akademik

Percentase Ketuntasan (%)	Klasifikasi
$x > 80$	Sangat Baik
$60 < x \leq 80$	Baik
$40 < x \leq 60$	Cukup
$20 < x \leq 40$	Kurang
$x \leq 20$	Sangat Kurang

Sumber: Widoyoko (2017: 242)

Berikut rumus untuk mendapatkan persentase peningkatan nilai masing-masing siswa:

$$Z_i = \frac{Q_i - R_i}{R_i} \times 100\%$$

Keterangan:

Z_i = Persentase peningkatan nilai siswa ke- i

Q_i = Nilai *post-test* siswa ke- i

R_i = Nilai *pre-test* siswa ke- i

Selanjutnya, menggunakan rumus berikut untuk mencari rata-rata persentase peningkatan nilai siswa secara keseluruhan:

$$\bar{Z}_i = \frac{\sum_{i=1}^n Z_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{Z}_i = Rata-rata persentase peningkatan nilai siswa

Z_i = Persentase peningkatan nilai siswa ke- i

n = Jumlah siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Minat dan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Bakalan, Bantul terhadap pembelajaran PJOK dengan media pembelajaran video animasi melalui *Platform Youtube*. Siswa kelas IV berjumlah 52 siswa. Hasil dari penelitian yang diperoleh berdasarkan instrumen yang digunakan untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa sebagai berikut.

1. Data Minat Belajar Siswa

Data minat belajar siswa diperoleh dari angket minat belajar. Angket belajar siswa dibagi dua kali yaitu angket awal untuk mengukur minat belajar awal dan ngket akhir untuk mengukur minat belajar siswa diakhir setelah melakukan pembelajaran dengan meida video animasi melalui *platform* digital. Berikut hasil dan analisis data angket belajar siswa belajar awal dan akhir seperti pada tabel di bawah ini, dengan keterangan “SM” atau “Sangat Minat”, “M” atau “Minat”, “CM” atau “Cukup Minat”, dan “KM” atau “Kurang Minat”.

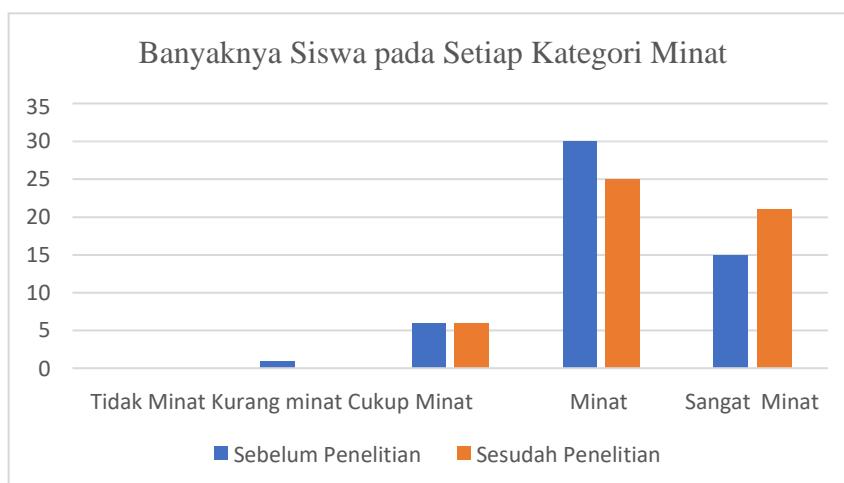
Tabel 13. Data Angket Minat Belajar Siswa Awal dan Akhir

Nama Siswa	Skor Awal	Kategori	Skor Akhir	Kategori	Nama Siswa	Skor Awal	Kategori	Skor Akhir	Kategori
Siswa 1	71	SM	75	SM	Siswa 27	56	CM	59	M
Siswa 2	71	SM	79	SM	Siswa 28	58	M	62	M
Siswa 3	61	M	68	M	Siswa 29	57	M	61	M
Siswa 4	78	SM	80	SM	Siswa 30	67	M	69	SM
Siswa 5	59	M	68	M	Siswa 31	49	CM	56	CM
Siswa 6	68	M	70	SM	Siswa 32	43	KM	55	CM
Siswa 7	77	SM	80	SM	Siswa 33	62	M	69	SM
Siswa 8	78	SM	80	SM	Siswa 34	69	SM	67	M
Siswa 9	66	M	70	SM	Siswa 35	62	M	62	M
Siswa 10	58	M	60	M	Siswa 36	55	CM	55	CM
Siswa 11	47	CM	56	CM	Siswa 37	61	M	66	M
Siswa 12	66	M	74	SM	Siswa 38	72	SM	58	M
Siswa 13	58	M	67	M	Siswa 39	66	M	68	M
Siswa 14	66	M	74	SM	Siswa 40	70	SM	67	M
Siswa 15	73	SM	76	SM	Siswa 41	63	M	69	SM
Siswa 16	64	M	69	SM	Siswa 42	68	M	68	M
Siswa 17	72	SM	76	SM	Siswa 43	69	SM	68	M
Siswa 18	62	M	64	M	Siswa 44	51	CM	51	CM
Siswa 19	64	M	68	M	Siswa 45	55	CM	60	M
Siswa 20	67	M	69	SM	Siswa 46	58	M	59	M
Siswa 21	71	SM	77	SM	Siswa 47	57	M	48	CM
Siswa 22	58	M	69	SM	Siswa 48	66	M	60	M
Siswa 23	66	M	69	SM	Siswa 49	61	M	60	M
Siswa 24	73	SM	79	SM	Siswa 50	69	SM	64	M
Siswa 25	64	M	67	M	Siswa 51	67	M	62	M
Siswa 26	62	M	66	M	Siswa 52	76	SM	76	SM

Setelah itu, menghitung persentase banyaknya siswa dari masing-masing kategori minat belajar siswa sesudah dan sebelum penelitian. Mencari persentase ini berguna untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi melalui *platform* digital.

Tabel 14. Kategori Angket Minat Siswa Keseluruhan

Kriteria/Tingkatan	Sebelum Penelitian		Sesudah Penelitian	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Sangat Minat	15	28,85	21	40,38
Minat	30	57,69	25	48,08
Cukup Minat	6	11,54	6	11,54
Kurang Minat	1	1,92	0	0,00
Tidak Minat	0	0,00	0	0,00

**Gambar 2. Banyaknya Siswa pada Setiap Kategori Minat**

Berikutnya mencari persentase peningkatan minat belajar dari masing-masing siswa, sebagai berikut.

Tabel 15. Persentase Peningkatan Minat Belajar Siswa

Nama Siswa	Skor Awal	Skor Akhir	Persentase Peningkatan Minat Belajar (%)	Nama Siswa	Skor Awal	Skor Akhir	Persentase Peningkatan Minat Belajar (%)
Siswa 1	71	75	5,63	Siswa 27	56	59	5,36
Siswa 2	71	79	11,27	Siswa 28	58	62	6,90
Siswa 3	61	68	11,48	Siswa 29	57	61	7,02
Siswa 4	78	80	2,56	Siswa 30	67	69	2,99
Siswa 5	59	68	15,25	Siswa 31	49	56	14,29
Siswa 6	68	70	2,94	Siswa 32	43	55	27,91
Siswa 7	77	80	3,90	Siswa 33	62	69	11,29
Siswa 8	78	80	2,56	Siswa 34	69	67	-2,90
Siswa 9	66	70	6,06	Siswa 35	62	62	0,00
Siswa 10	58	60	3,45	Siswa 36	55	55	0,00
Siswa 11	47	56	19,15	Siswa 37	61	66	8,20
Siswa 12	66	74	12,12	Siswa 38	72	58	-19,44
Siswa 13	58	67	15,52	Siswa 39	66	68	3,03
Siswa 14	66	74	12,12	Siswa 40	70	67	-4,29
Siswa 15	73	76	4,11	Siswa 41	63	69	9,52
Siswa 16	64	69	7,81	Siswa 42	68	68	0,00
Siswa 17	72	76	5,56	Siswa 43	69	68	-1,45
Siswa 18	62	64	3,23	Siswa 44	51	51	0,00
Siswa 19	64	68	6,25	Siswa 45	55	60	9,09
Siswa 20	67	69	2,99	Siswa 46	58	59	1,72
Siswa 21	71	77	8,45	Siswa 47	57	48	-15,79
Siswa 22	58	69	18,97	Siswa 48	66	60	-9,09
Siswa 23	66	69	4,55	Siswa 49	61	60	-1,64
Siswa 24	73	79	8,22	Siswa 50	69	64	-7,25
Siswa 25	64	67	4,69	Siswa 51	67	62	-7,46
Siswa 26	62	66	6,45	Siswa 52	76	76	0,00

Dari tabel di atas diketahui total persentase peningkatan minat belajar sebesar 243,27% dengan rata-rata persentase peningkatan minat belajar PJOK pada siswa kelas IV SD Negeri Bakalan sebesar 4,68% .

2. Data Minat Belajar Siswa dari Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada tiga pertemuan meliputi kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Wawancara dilakukan pada pertemuan keempat dengan memilih siswa berdasarkan hasil analisis angket minat belajar siswa. Siswa yang diwawancarai sejumlah 7 orang dengan mewakili setiap kategori minat. Kategori sangat minat diwakilkan S1

dan S4, kategori minat diwakilkan S9 dan S14, kategori cukup minat diwakilkan S27 dan S45, kategori kurang minat diwakilkan S32, sementara itu tidak ada satupun siswa yang mewakilkan kategori tidak minat. Berikut merupakan hasil wawancara dengan siswa.

Tabel 16. Hasil Wawancara

No	Indikator minat	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban Siswa
1.	Perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran	1. Apakah Anda menyukai pembelajaran PJOK yang disampaikan melalui video animasi? 2. Apakah Anda merasa senang menggunakan media video animasi dalam penyampaian materi PJOK? 3. Bagaimana respon Anda setelah dipaparkan materi PJOK menggunakan media video animasi?	Sebagian siswa menyatakan suka saat pemaparan materi PJOK yang disampaikan dengan video animasi karena biasanya penyampaian materi PJOK monoton. Siswa mengatakan bahwa pemaparan melalui video animasi membuatnya memperhatikan materi yang disampaikan, sehingga mempermudah dalam memahami materi. Siswa juga merasa senang sebab terdapat gambar yang bergerak dalam video. Selain itu, Siswa 4 menyampaikan bahwa penyampaian materi melalui video animasi membuat lebih jelas dalam menerima dan menjadi memiliki gambaran terkait materi karena melalui visual (gambar) dan audio (suara).
2.	Perhatian siswa saat pembelajaran	1. Apa yang Anda lakukan pada saat guru menjelaskan? 2. Apakah saat Anda melihat tayangan pada video animasi saat penyampaian materi PJOK membuat bosan? 3. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui video animasi?	Sebagian besar siswa memperhatikan ketika guru menjelaskan dan terkadang juga bertanya jika terdapat materi yang belum dipahami. Siswa 45 mengatakan bahwa terkadang juga mendengarkan namun disambi dengan melakukan hal lain seperti menggambar. Siswa 32 mengatakan bahwa kadang memperhatikan namun tergantung materi yang disampaikan. Penayangan video animasi tidak membuat bosan siswa karena terdapat gambar yang bergerak, lalu terdapat suara juga yang menjelaskan, dan terdapat tulisan sebagai penjelasan.
3.	Ketertarikan siswa pada pembelajaran	1. Apakah Anda mau memperhatikan/menonton kembali materi yang sudah disampaikan dengan video animasi melalui <i>Youtube</i> ? 2. Apakah Anda mencatat hal-hal penting terkait materi yang telah disampaikan?	Siswa akan menonton kembali materi yang disampaikan di <i>Youtube</i> karena seru dan tambah paham terkait materi. Siswa akan menyatakan kembali jika terdapat materi yang penting supaya tidak lupa. Siswa mengatakan bahwa menyukai pembelajaran PJOK untuk materi yang lain.

		3. Apakah Anda ingin mempelajari materi yang lain terkait PJOK setelah menonton video tersebut?	
4.	Partisipasi siswa pada pembelajaran	1. Apa yang Anda lakukan ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi? 2. Apa yang Anda lakukan ketika guru memberikan tugas? 3. Apa yang Anda lakukan jika terdapat materi yang belum dipahami?	Siswa akan bertanya pada pembelajaran jika terdapat materi yang belum paham. Ketika diberikan tugas siswa langsung mengerjakan sesuai perintah dan jika terdapat hal yang belum paham mencari jawaban terlebih dahulu pada sumber belajar ataupun bertanya pada teman yang dirasa sudah mengerti terhadap materi yang disampaikan.

3. Data Hasil Belajar Siswa

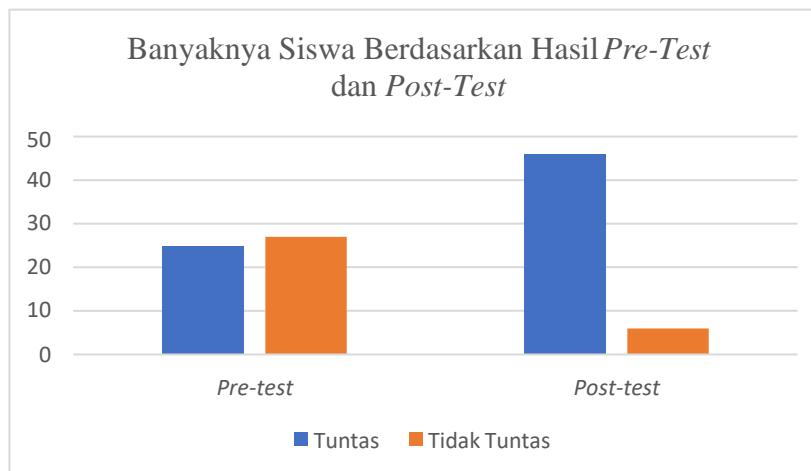
Data hasil belajar siswa berasal setelah memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan soal awal (*pre-test*) terkait materi gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada permainan kasti. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa terkait materi yang diberikan penyaji. Siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan soal *pre-test* ini dan terdiri 20 soal pilihan ganda (terdiri 4 pilihan jawaban). Soal ini dikerjakan oleh seluruh siswa kelas IV siswa SD Negeri Bakalan. Pada hasil *pres-test* diperoleh rata-rata nilai yaitu 62,21 dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 90.

Post-test dilakukan pada pertemuan kelas terakhir yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi gerak dasar lokomotor dan manipulatif pada permainan kasti yang telah diberikan oleh penyaji setelah beberapa kali pembelajaran. Pengerjaan soal *post-test* ini selama 30 menit dengan 20 butir soal pilihan ganda (terdiri 4 pilihan jawaban). Soal ini dikerjakan oleh seluruh siswa kelas IV siswa SD Negeri Bakalan. Pada hasil

post-test diperoleh rata-rata nilai yaitu 79,23 dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 100. Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Bakalan sebagai berikut, dengan keterangan “T” atau “Tuntas” dan “TT” atau “Tidak Tuntas”.

Tabel 17. Daftar Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
Siswa 1	50	TT	95	T	Siswa 27	90	T	100	T
Siswa 2	45	TT	90	T	Siswa 28	35	TT	70	T
Siswa 3	70	T	65	TT	Siswa 29	50	TT	65	TT
Siswa 4	90	T	100	T	Siswa 30	35	TT	80	T
Siswa 5	85	T	70	T	Siswa 31	45	TT	70	T
Siswa 6	70	T	90	T	Siswa 32	55	TT	75	T
Siswa 7	90	T	100	T	Siswa 33	70	T	70	T
Siswa 8	90	T	100	T	Siswa 34	35	TT	70	T
Siswa 9	85	T	100	T	Siswa 35	25	TT	55	TT
Siswa 10	70	T	80	T	Siswa 36	55	TT	70	T
Siswa 11	40	TT	30	TT	Siswa 37	85	T	95	T
Siswa 12	65	TT	90	T	Siswa 38	25	TT	70	T
Siswa 13	50	TT	90	T	Siswa 39	90	T	95	T
Siswa 14	70	T	95	T	Siswa 40	60	TT	70	T
Siswa 15	75	T	90	T	Siswa 41	80	T	95	T
Siswa 16	75	T	80	T	Siswa 42	75	T	70	T
Siswa 17	55	TT	90	T	Siswa 43	40	TT	25	TT
Siswa 18	55	TT	85	T	Siswa 44	85	T	85	T
Siswa 19	85	T	90	T	Siswa 45	75	T	90	T
Siswa 20	45	TT	75	T	Siswa 46	65	TT	80	T
Siswa 21	85	T	95	T	Siswa 47	90	T	85	T
Siswa 22	45	TT	70	T	Siswa 48	40	TT	70	T
Siswa 23	85	T	75	T	Siswa 49	70	T	80	T
Siswa 24	70	T	75	T	Siswa 50	35	TT	70	T
Siswa 25	45	TT	70	T	Siswa 51	30	TT	65	TT
Siswa 26	50	TT	90	T	Siswa 52	55	TT	70	T



Gambar 3. Banyaknya Siswa Berdasarkan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berikut rata-rata dari hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test*:

Tabel 18. Mean dari Hasil Belajar Siswa

	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah	3235	4120
Mean	62,21	79,23

Banyaknya siswa dari setiap kriteria hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan belajar menurut KKM yang ditetapkan di SD N Bakalan. Persentase ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan video animasi. Berikut persentase hasil *pre-test* dan *post-test* dilihat dari keriteria hasil belajar siswa.

Tabel 19. Hasil Belajar Siswa

Nilai Siswa	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
70 - 100	Tuntas	25	48,08	46	88,46
$x < 70$	Tidak Tuntas	27	51,92	6	11,54

Dari hasil di atas, diketahui bahwa hasil belajar pada *pre-test* untuk kategori tuntas sebanyak 48,08% dan tidak tuntas 51,92%. Selanjutnya, hasil belajar *post-test* untuk kategori tuntas sebanyak 88,46% dan tidak tuntas 11,54%.

Berikutnya mencari persentase peningkatan hasil belajar masing-masing siswa berdasarkan nilai yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 20. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nama Siswa	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	Persentase Peningkatan Minat Belajar (%)	Nama Siswa	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	Persentase Peningkatan Minat Belajar (%)
Siswa 1	95	50	90,00	Siswa 27	100	90	11,11
Siswa 2	90	45	100,00	Siswa 28	70	35	100,00
Siswa 3	65	70	-7,14	Siswa 29	65	50	30,00
Siswa 4	100	90	11,11	Siswa 30	80	35	128,57
Siswa 5	70	85	-17,65	Siswa 31	70	45	55,56
Siswa 6	90	70	28,57	Siswa 32	75	55	36,36
Siswa 7	100	90	11,11	Siswa 33	70	70	0,00
Siswa 8	100	90	11,11	Siswa 34	70	35	100,00
Siswa 9	100	85	17,65	Siswa 35	55	25	120,00
Siswa 10	80	70	14,29	Siswa 36	70	55	27,27
Siswa 11	30	40	-25,00	Siswa 37	95	85	11,76
Siswa 12	90	65	38,46	Siswa 38	70	25	180,00
Siswa 13	90	50	80,00	Siswa 39	95	90	5,56
Siswa 14	95	70	35,71	Siswa 40	70	60	16,67
Siswa 15	90	75	20,00	Siswa 41	95	80	18,75
Siswa 16	80	75	6,67	Siswa 42	70	75	-6,67
Siswa 17	90	55	63,64	Siswa 43	25	40	-37,50
Siswa 18	85	55	54,55	Siswa 44	85	85	0,00
Siswa 19	90	85	5,88	Siswa 45	90	75	20,00
Siswa 20	75	45	66,67	Siswa 46	80	65	23,08
Siswa 21	95	85	11,76	Siswa 47	85	90	-5,56
Siswa 22	70	45	55,56	Siswa 48	70	40	75,00
Siswa 23	75	85	-11,76	Siswa 49	80	70	14,29
Siswa 24	75	70	7,14	Siswa 50	70	35	100,00
Siswa 25	70	45	55,56	Siswa 51	65	30	116,67
Siswa 26	90	50	80,00	Siswa 52	70	55	27,27

Dari tabel di atas diketahui total persentase peningkatan hasil belajar sebesar 1972,07% dengan rata-rata persentase peningkatan hasil belajar PJOK pada siswa kelas IV SD Negeri Bakalan sebesar 37, 92% .

B. Pembahasan

Pada bab IV penelitian ini bertujuan menjawab rumusan masalah pada bab I yaitu untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi pada siswa kelas IV SD Negeri Bakalan, Sewon, Bantul. Penelitian ini dalam memperoleh data menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan tes pengetahuan (berupa soal *pre-test* dan *post-test*).

1. Minat Belajar Siswa

Pembelajaran PJOK dengan menggunakan media pembelajaran video animasi membuat minat siswa meningkat 4,68% dari minat belajar sebelumnya. Pada hasil analisis angket minat belajar awal sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran melalui video animasi diperoleh 1 atau 1,92% siswa masuk pada kategori kurang minat, 6 atau 11,54% siswa masuk pada kategori cukup minat, 30 atau 57,69% siswa masuk pada kategori minat, 15 atau 28,85% siswa masuk pada kategori sangat berminat, dan tidak ditemukan siswa yang masuk kedalam kategori tidak berminat. Sedangkan pada angket minat akhir siswa yang diberikan setelah beberapa kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran melalui video animasi diperoleh 6 atau 11,54% siswa masuk pada kategori cukup minat, 25 atau 48,08% siswa masuk pada kategori minat, 21 atau 40,38%

siswa masuk pada kategori sangat berminat, dan tidak ditemukan siswa yang masuk kedalam kategori kurang minat serta tidak minat. Peningkatan minat belajar siswa awal dan akhir tidak terjadi secara drastis, terlihat dari jumlah siswa atau persentasi dari hasil analisis minat sebelum dan sesudah penelitian. Ditinjau dari Tabel 14. minat belajar awal terdapat 1 siswa yang kurang minat, namun pada minat belajar akhir (setelah penelitian) tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori tersebut. Pada kategori cukup minat jumlah siswa yang masuk kedalam kategori tersebut antara minat awal dan minat akhir berjumlah sama yaitu ada 6 siswa. Pada kategori minat terdapat penurunan sejumlah 5 siswa, dimana pada minat awal terdapat 30 siswa dan pada minat akhir terdapat 25 siswa. Namun pada kategori sangat minat terdapat kenaikan sejumlah 6 siswa, dimana pada minat awal terdapat 15 siswa dan pada minat akhir terdapat 21 siswa. Sedangkan, kategori tidak berminat untuk minat awal maupun minat akhir tidak ditemukan siswa yang masuk kedalam kategori tersebut.

Peningkatan minat siswa muncul atau timbul karena adanya rasa suka terhadap aktivitas yang dilakukan seperti pembelajaran PJOK yang dilakukan dengan media pembelajaran berbasis video animasi digital. Siswa juga memiliki dorongan yang kuat disertai rasa ingin tahu yang tinggi sehingga menimbulkan minat pada aktivitas atau kegiatan yang dilakukan. Peningkatan minat yang terjadi pada siswa dapat dilihat melalui empat indikator minat, diantaranya perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran, perhatian siswa, ketertarikan siswa pada pembelajaran, dan partisipasi siswa ketika

pembelajaran. Hal tersebut seperti yang disampaikan beberapa siswa ketika melakukan wawancara setelah mengikuti pembelajaran PJOK dengan media pembelajaran berbasis video animasi digital. Beberapa siswa tersebut mewakili siswa dari setiap kategori minat.

Sebagian siswa menyatakan pembelajaran menggunakan video animasi membuat siswa senang karena terdapat gambar yang bergerak dalam video dan lebih menarik daripada pembelajaran dengan ceramah. Seperti yang disampaikan siswa 4 bahwa penyampaian materi melalui video animasi membuat lebih jelas dalam menerima dan menjadi memiliki gambaran terkait materi karena melalui visual (gambar) dan audio (suara). Selanjutnya, Sebagian siswa menyatakan juga memperhatikan guru ketika menjelaskan, sebab penayangan video animasi tidak membuat bosan siswa karena terdapat gambar yang bergerak, lalu terdapat suara juga yang menjelaskan, dan terdapat tulisan sebagai penjelasan. Oleh sebab itu, siswa akan tertarik akan menonton kembali video animasi pembelajaran yang disampaikan melalui *Youtube* dan dapat menjadi sumber belajar terkait materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menyatakan pembelajaran menggunakan media video animasi menyenangkan, menarik ketertarikaan, dan perhatian siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada post-test lebih baik daripada hasil *pre-test*, hal ini terlihat meningkatnya hasil belajar siswa pada post-test setelah pembelajaran dengan media video animasi. persentase ketuntasan hasil

belajar siswa pada *post-test* 88,64% dimana dapat dikatakan sangat baik berdasarkan ketuntasan kecakapan akademik. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa yaitu 37,92%. Walau peningkatan persentase hasil belajar siswa tidak banyak, tetapi sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar, meskipun terdapat 1 siswa yang mengalami penurunan, dan 5 siswa yang tidak mengalami peningkatan hasil belajar.

Pada Tabel 19. hasil persentase *pre-test* untuk kategori tuntas terdapat 25 siswa atau 48,08% dan kategori tidak tuntas terdapat 27 siswa atau 51,92%. Sedangkan pada hasil *post-test* untuk kategori tuntas mengalami peningkatan sejumlah 21 siswa menjadi 46 siswa atau 88,46% dan kategori tidak tuntas terdapat 6 siswa atau 11,54%. Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar siswa yaitu 37,92% dengan rata-rata pada *pre-test* 62,21% dan pada *post-test* 62,21%. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang diberikan dimana dalam hal ini merujuk pada hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan).

Dengan demikian, pembelajaran melalui penggunaan video animasi memiliki keunggulan berupa tersaji audi-visual, terdapat gambar yang bergerak, memperjelas dalam menyampaikan informasi, meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan atau memahami kembali apa yang ditayangkan, serta menimbulkan rasa senang. Pembelajaran dengan menggunakan media seperti video animasi ini juga membuat pembelajaran juga lebih menyenangkan, siswa lebih memahami materi yang disampaikan, serta menumbuhkan motivasi, minat, dan keinginan belajar siswa. Minat

yang tumbuh ditandai dengan munculnya rasa suka atau senang, ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa terhadap pembelajaran PJOK yang disampaikan dengan media pembelajaran *platform* digital video animasi seperti yang dikatakan Safari dalam (Septiani, 2020: 65) sejalan dengan meningkatnya minat siswa setelah melakukan pembelajaran dengan video animasi. Meningkatnya minat yang tinggi selaras dengan prestasi belajar (hasil belajar siswa) yang lebih baik. Terbukti hasil belajar siswa dalam kategori tuntas melebihi setengah jumlah siswa keseluruhan yaitu 46 dari 52 siswa. Hasil belajar ini dilihat dari nilai tes siswa setelah diterapkannya pembelajaran sesuai dengan pernyataan Sulastri (2020: 24). Hasil belajar lebih baik diperoleh setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *platform* digital video animasi. Jadi, hasil belajar yang lebih baik (meningkat) diperoleh sebab adanya minat (dorongan dari diri, muncul rasa senang) terhadap sesuatu, yang diamaksud yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* digital sebagai pemantik (pemancing).

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran video animasi diunggah melalui *platform* digital *Youtube*, sehingga dalam penayangannya membutuhkan koneksi internet supaya dapat ditayangkan.
2. Persiapan penggunaan media (laptop, *LCD* proyektor, *sound system*) yang terkadang terdapat gangguan teknis sehingga memerlukan waktu untuk melakukan persiapan.

3. Metode penelitian ini hanya untuk mengukur minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *platform* digital video animasi sehingga peniliti terbatas dalam melakukan perbandingan penggunaan media pembelajaran yang lain.
4. Kesimpulan penelitian berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh. Pengisian data berupa tes dan angket dimungkinkan terdapat unsur objektif sebab perihal kejujuran ataupun ketakutan siswa dalam menjawab.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Bakalan terhadap siswa kelas IV yang berjumlah 52 siswa, maka dapat disimpulkan.

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital menghasilkan peningkatan minat belajar PJOK sebesar 4,68%. Dengan kategori “sangat minat” sebesar 40,38% (21 siswa), “minat” sebesar 48,08% (25 siswa), dan “cukup minat” sebesar 11,54% (6 siswa).
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 37,92%. Dengan kategori “tuntas” sebesar 88,46% (46 siswa) dan “tidak tuntas” sebesar 11,54% (6 siswa).

B. Implikasi

Berikut implikasi terkait penelitian ini:

1. Guru PJOK mampu lebih inovatif dalam metode pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada, seperti penggunaan video animasi melalui *platform youtube* dalam menyampaikan pembelajaran.
2. Hasil belajar ini dapat sebagai memberikan informasi terhadap guru PJOK mengenai kemajuan siswa berupa peningkatan atau perkembangan yang berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan:

1. Bagi siswa agar lebih meningkatkan pemahaman dengan melakukan kegiatan belajar mandiri. Hal tersebut dilakukan dengan berbagai sumber yang telah ada, meliputi buku, LKS, ataupun melalui platform digital (*Youtube*, dll).
2. Bagi guru diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan gambaran untuk mengembangkan keterampilan dan inovatif dalam penyampaian pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa sudah berkembang pesat teknologi sehingga dapat digunakan secara baik untuk memaksimalkan proses pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat mengetahui perbandingan penggunaan media pembelajaran berbasis *platform* video animasi digital dengan pemanfaatan media pembelajaran yang lain terhadap pembelajaran PJOK, melihat keterbatasan peneliti yang hanya sebatas untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa terhadap PJOK melalui media pembelajaran berbasis platform video animasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2019). Peningkatan Minat Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Aria Hendrawan, M. A. (2022). Pemanfaatan Platform Youtube sebagai Media Pembelajaran bagi Guru-Guru Kelompok Kerja Madrasah (KKM) MA Ma'Arif Kabupaten Demak . *Jurnal Tematik*.
- Cahyaningsih, M. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Youtube Konten Listrik Dasar dan Elektronika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Piri 1 Yogyakarta. *Skripsi*.
- Cecep Kustandi, M. D. (2016). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital Edisi Kedua*. (R. Sikumbang, Ed.) Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Gava Media.
- Dr. Benny A. Pribadi, M. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Dr. Imam Machali, S. M. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif; Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Istana Agency.
- Ega Rima Wati, S. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Fachri, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station untuk Pengukuran Detail Peta pada Mata Kuliah Praktikum Geomatika II di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan. *Skripsi*.
- Fatty Faiqah, M. N. (2016). Youtube sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Makassarvidgram. *Jurnal Komunikasi KAREBA*.
- Fitri Hayati, N. I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Gervasius Adam, P. S. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Mahasiswa PGSD STKIP St. Paulus Ruteng Melalui Pendekatan taktik. *Jurnal Keolahragaan*.
- Gevi Indra, R. L. (2014). Peningkatan Hasil Pembelajaran Lari Sprint 60 Meter melalui Metode Permainan SDN 009 Teluk Pelalawan. *Jurnal Keolahragaan*, 156.

- Hardiyanti, U. (2022). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD 'Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2021/2022.
- Irawati, M. (2018). Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Vii I Smp Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*.
https://repository.usd.ac.id/31126/2/141414006_full.pdf
- Irma Septiani, A. D. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Lerning dengan Pendekatan Stem pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMA N 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Jakni, S. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Kemendikbud, R. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi no. 033 tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menen. In *Syria Studies* (Vol. 7, Issue 1).
- Loranthiningsih, M. (2019). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Gerak Dasar Lempar melalui Permainan Target pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Wanayasa Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020. *skripsi*.
- Naria Fitriani, D. M. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Platform Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru SD IT Hafizh Cendekia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa.
- Prof. Dr. S. Eko Putro Widoyoko, M. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putro, R. E. (2019). Minat Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Godean 1 Kabupaten Sleman terhadap Pembelajaran Renang. *Skripsi*.
- Rahayu, F. (2018). Pengaruh kemandirian belajar, minat belajar, disiplin belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu sosial*.
- Septy Nurfadhillah, M. A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Sugiarti, U. (2018). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar IPA melalui Multimedia Interaktif di SD Negeri 1 Pengasih. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sulastri. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tema 5 Subtema 3 Pengalamanku. *Skripsi*.
- Supardi U.S., L. H. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. 103.
- Triyono, S. F. (2020). Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Ditinjau dari Minat Belajar. *Jurnal Kependidikan*.
- Wiarto, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- Yulia, A. (2020). Modul Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 92.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAHARGAAN DAN KESEHATAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	31 Desember 2022	Revisi Bab I & II	
2.	25 Januari 2023	Revisi Bab I & III	
3.	24 Februari 2023	Lebih mengersjakan Bab III	
4.	27 Maret 2023	Revisi Bab II & III	
5.	31 Maret 2023	Revisi Bab III	
6.	3 April 2023	Selesai bimbingan proposal	
7.	5 April 2023	Konsultasi Instrumen penelitian	
8.	4 Mei 2023	Konsultasi instrumen selesai uji validitas	
9.	5 Mei 2023	Menyampaikan hasil uji validitas & menyampaikan hasil uji fituramen & memperdium kesiapan untuk melaksanakan penelitian	
10.	15 Juni 2023	Bimbingan Bab IV & V	
11.	19 Juni 2023	Dikoreksi Bab I-V	
12.	21 Juni 2023	Lembar persetujuan diterima bantuan	

Mengatahi
 Koord. Didi PJS

 Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
 NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 2. Surat Hasil Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP : 196407071988121001
Jurusan : Ilmu Keolahragaan

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Nayli Yumna
NIM : 19604224024
Program Studi: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (PJSD)
Judul TA : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Video Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hesi Belajar Penjasorkes Siswa Kelas IV SD

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 April 2023
Validator,

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

Catatan:
 Saya setuju ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.
NIP : 19670701199412100
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Nayli Yumna
NIM : 19604224024
Program Studi: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (PJSD)
Judul TA : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Video Animasi
Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pengasuhan Siswa
Kelas IV SD

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 April 2023

Validator,



Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19670701199412100

Catatan:

- Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIP : 198211292015041001
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Nayli Yumna
NIM : 19604224024
Program Studi: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (PJSd)
Judul TA : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Video Animasi
Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Penjasorkies Siswa
Kelas IV SD

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 April 2023

Validator,

Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIP. 198211292015041001

Catatan:

- Saya setuju ✓

Lampiran 3. Lembar Angket Minat Belajar

Lembar Angket Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bakalan

Nama :

No. Presensi :

Jenis Kelamin : P/L

Tujuan:

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan).

Petunjuk:

1. Tulislah nama, nomor presensi, dan jenis kelamin di atas terlebih dahulu.
2. Bacalah pernyataan di bawah secara teliti dan pilihlah satu jawaban yang sesuai.
3. Jawablah pertanyaan/pernyataan berikut dengan jujur.
4. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban, dengan ketentuan:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
5. Jika ingin menganti jawaban yang salah berilah tanda (✗), lalu pilihlah jawaban yang sesuai.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa senang ketika jam mata pelajaran PJOK dimulai				
2.	Saya berbicara dengan teman saat guru sedang menjelaskan materi PJOK				
3.	Saya akan bertanya jika terdapat materi PJOK yang belum saya pahami				
4.	Saya menghindar dari guru ketika ditunjuk untuk mempraktikkan gerakan				
5.	Saya merasa murung pada saat mengikuti pembelajaran PJOK				
6.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan				

7.	Saya tidak akan bertanya terkait materi PJOK yang disampaikan guru padahal saya belum paham				
No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
8.	Apabila guru memerintahkan saya untuk memperagakan/mencontohkan gerakan, saya melakukan perintah guru tersebut dengan sungguh-sungguh				
9.	Saya antusias mengikuti pembelajaran PJOK				
10.	Saya tidak peduli (acuh) dengan teman yang masih belum paham terkait materi PJOK yang disampaikan				
11.	Saya mencatat materi yang disampaikan jika dirasa materi tersebut penting				
12.	Saat guru memberikan kesempatan bertanya, saya memilih diam padahal belum paham tentang materi yang disampaikan				
13.	Saya merasa malas dengan pembelajaran PJOK karena merasa kesulitan saat mempraktikkan gerak				
14.	Saya peduli dan membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menerima materi PJOK				
15.	Saya merasa belajar PJOK karena seru dan menyenangkan				
16.	Saya mau mengerjakan tugas PJOK yang diberikan guru				
17.	Saya lebih sering melamun saat mengikuti pembelajaran PJOK				
18.	Saya mengerjakan tugas PJOK yang diberikan dengan sungguh-sungguh				
19.	Saya menegur siswa yang tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi PJOK				
20.	Saya akan mencoba berlatih gerakan dan belajar sendiri terkait materi PJOK yang diberikan				

Lampiran 4. Lembar Soal Tes Pengetahuan

Soal terkait Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bakalan tentang Variasi Pola Gerak Dasar Lokomotor dan Manipulatif pada Permainan Kasti

Nama : _____

No. Presensi : _____

Jenis Kelamin : P/L

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas/Semester : IV/1

Hari/Tanggal :

Waktu : _____

Petunjuk Mengerjakan Soal:

1. Periksa dan bacalah kembali soal-soal dengan seksama.
2. Kerjakanlah soal berikut secara individu dan jawablah secara sungguh-sungguh menggunakan pulpen/pensil.
3. Jumlah soal sebanyak 20 butir pilihan ganda.
4. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang Anda anggap paling benar.
5. Apabila ada jawaban yang Anda anggap salah dan ingin memperbaiknya, coretlah dengan dua garis lurus pada jawaban Anda yang salah (X). Kemudian jawablah kembali pada huruf yang Anda anggap paling benar.
6. Jangan lupa berdo'a terlebih dahulu.
7. Waktu mengerjakan 25 menit.

Selamat mengerjakan 

1. Sita sedang bermain permainan bola kecil berupa permainan kasti. Berikut contoh variasi gerak lokomotor yang dilakukan Sita ketika bermain kasti...
 - a. menekuk kaki dan tangan
 - b. memutar badan dan mengayunkan tangan
 - c. berlari lalu berjalan berkelok
 - d. menekuk lalu mengayunkan tangan
2. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan orang sedang...

- a. berjalan
 - b. berlari
 - c. melompat
 - d. meloncat
3. Variasi gerak dasar manipulatif merupakan gabungan macam-macam gerak manipulatif. Berikut contoh variasi gerak manipulatif...
- a. melompat ke segala arah
 - b. mengayunkan lengan sambil berlari
 - c. menangkap dan melambungkan bola kasti
 - d. menekuk kaki dan mengangkat tangan
4. Gerak manipulatif merupakan kemampuan gerak yang dilakukan dengan menggunakan objek atau alat. Berikut contoh yang termasuk gerak manipulatif adalah...
- a. menggiring bola basket
 - b. berjalan berkelok-kelok
 - c. berlari melewati rintangan
 - d. melompati garis-garis
5. Gerak dasar meliputi 3 yaitu gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Berikut beberapa contoh gerak dasar lokomotor yang benar yaitu...
- a. memutar badan, berlari, dan merangkak
 - b. berjalan, berguling, mengayunkan lengan
 - c. melompat, meroda, menekuk kaki
 - d. berlari, melompat, berjalan
6. Pernyataan yang benar mengenai gerak lokomotor dalam permainan kasti adalah...
- a. gerakan melambungkan bola kasti
 - b. gerakan berlari ke depan – belakang
 - c. gerakan berdiam di tempat
 - d. gerakan mengayunkan tongkat pemukul
7. Ayu berlari dan melompat karena menghindari lemparan bola dari lawan agar tidak mati dalam permainan kasti. Posisi kaki Ayu saat mendarat ...
- a. direntangkan
 - b. diluruskan
 - c. diangkat
 - d. ditekuk

8. Doni bersiap untuk memukul bola yang dilambungkan Ayu. Doni mengayunkan pemukul dari belakang ke depan hingga mengenai bola. Gerakan yang dilakukan Doni menunjukkan gerak dasar...
- manipulatif
 - nonlokomotor
 - lokomotor
 - nonmanipulatif
9. Jalu bermain kasti dengan teman-temannya. Tim Jalu merupakan tim pemenang (tim pemukul). Jalu berhasil memukul dan berlari ke tiang hinggap. Gerakan Jalu berlari ke tiang hinggap merupakan pernyataan yang menunjukkan gerak dasar...
- manipulatif
 - nonlokomotor
 - nonmanipulatif
 - lokomotor
10. Contoh gerak dasar manipulatif dalam permainan kasti yaitu...
- tinggi
 - lari berkelok-kelok
 - mengoper bola ke teman
 - berjalan pelan
11. Perhatikan gambar berikut!



- Gambar di atas merupakan aktivitas gerakan manipulatif berupa...
- lempar-tangkap bola
 - lempar-pukul bola
 - tangkap-pukul bola
 - pukul-oper bola
12. Ayu ingin mengoper bola ke temannya untuk mematikan lawan dalam permainan kasti. Ayu melempar bola kasti menyusur tanah. Gerakan Ayu merupakan lemparan bola dari...
- bawah
 - atas
 - mendatar
 - melambung

13. Gerak lokomotor merupakan gerakan yang ditandai dengan perubahan posisi/titik (berpindah tempat). Perhatikan gambar berikut!



Variasi gerak lokomotor apa yang sedang dilakukan...

- a. berjalan dan berlari
- b. berlari lalu melompat
- c. berlari lurus lalu berkelok-kelok
- d. berjalan berkelok-kelok

14. Pernyataan berikut merupakan contoh variasi gerak dasar lokomotor, *kecuali*...

- a. berlari lurus lalu berlari berkelok-kelok
- b. berjalan mundur-maju lalu lompat jinjit
- c. menggiring bola lalu menendang bola ke gawang
- d. berlari lalu berjalan menuju tiang hinggap

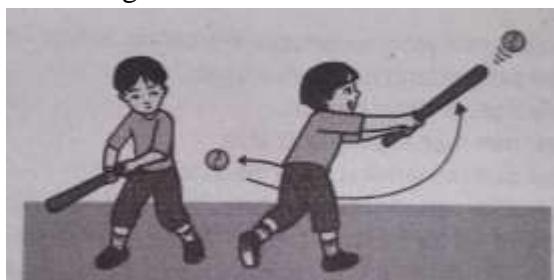
15. Pilihlah contoh-contoh gerak manipulatif yang benar adalah...

- a. melempar bola basket - memukul shuttlecock
- b. berlari kencang - menangkap bola
- c. menendang bola - berjalan di atas garis
- d. melompati rintangan – mengayunkan raket

16. Andi saat bermain kasti mendapat operan bola dari temannya dan disuruh untuk melemparkan ke arah tubuh lawan. Gerak yang dilakukan Andi pada saat bermain kasti tersebut merupakan contoh gerak dasar...

- a. manipulatif
- b. non lokomotor
- c. non manipulatif
- d. lokomotor

17. Perhatikan gambar berikut!



Setelah melakukan pukulan seperti gambar di atas, maka gerak bola akan...

- a. mendatar
 - b. menukik
 - c. menyamping
 - d. melambung
18. Gerakan berlari berkelok-kelok dan melompat dalam permainan kasti merupakan contoh variasi gerak...
- a. non manipulatif
 - b. lokomotor
 - c. manipulatif
 - d. non lokomotor
19. Gerakan melempar bola melambung, mendatar, dan ke bawah dalam permainan kasti merupakan contoh gerak dasar...
- a. lokomotor
 - b. non manipulatif
 - c. non lokomotor
 - d. manipulatif
20. Salah satu contoh gerak dasar lokomotor dalam permainan kasti yaitu...
- a. mengayunkan lengan
 - b. menangkap bola lambung
 - c. berlari ke tiang hinggap
 - d. menekuk kedua lutut

Lampiran 5. Lembar Pertanyaan Ketika Wawancara

Indikator Minat	Pertanyaan
Perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Anda menyukai pembelajaran PJOK yang disampaikan melalui video animasi? 2. Apakah Anda merasa senang menggunakan media video animasi dalam penyampaian materi PJOK? 3. Bagaimana respon Anda setelah dipaparkan materi PJOK menggunakan media video animasi?
Perhatian siswa saat pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang Anda lakukan pada saat guru menjelaskan? 2. Apakah saat Anda melihat tayangan pada video animasi saat penyampaian materi PJOK membuat bosan? 3. Apakah Anda merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi?
Ketertarikan siswa pada pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Anda mau memperhatikan/menonton kembali materi yang sudah disampaikan dengan video animasi melalui <i>Youtube</i>? 2. Apakah Anda mencatat hal-hal penting terkait materi yang telah disampaikan? 3. Apakah Anda ingin mempelajari materi yang lain terkait PJOK setelah menonton video tersebut?
Partisipasi siswa pada pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang Anda lakukan ketika guru memberikan pertanyaan terkait materi? 2. Apa yang Anda lakukan ketika guru memberikan tugas? 3. Apa yang Anda lakukan jika terdapat materi yang belum dipahami?

Lampiran 6. Surat Uji Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN
<https://admin.azservice.uny.ac.id/izin-izin-cetak-uj-instrum>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 562, 557, 0274-550826, Fax (0274)-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: fikmu_fik@uny.ac.id

Nomor : B/448/UN34.16/LT/2023 14 April 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal. : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Vth. : Kepala Sekolah SD Negeri 2 Padokan
Jl. Madukismo, Jogonalan Lor, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55184

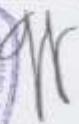
Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Tbu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama	:	Nayli Yurnia
NIM	:	19604224024
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir	:	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Video Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Penjasokes Siswa Kelas IV SD
Waktu Uji Instrumen	:	Senin, 17 April 2023

bermakna melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penilaian Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.
Atas izin dan bantuanmu diucapkan terima kasih.

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,
Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001



Lampiran 7. Surat Balasan telah Melaksanakan Uji Instrumen



Lampiran 8. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS UJI INSTRUMEN SOAL

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Soal1	0.646	0.001	Valid	Tinggi
Soal2	-0.065	0.774	Tidak Valid	
Soal3	0.615	0.002	Valid	Tinggi
Soal4	0.590	0.004	Valid	Cukup
Soal5	0.560	0.007	Valid	Cukup
Soal6	0.557	0.007	Valid	Cukup
Soal7	0.457	0.033	Valid	Cukup
Soal8	0.768	0.000	Valid	Tinggi
Soal9	0.693	0.000	Valid	Tinggi
Soal10	0.538	0.010	Valid	Cukup
Soal11	0.302	0.172	Tidak Valid	Rendah
Soal12	0.715	0.000	Valid	Tinggi
Soal13	0.480	0.024	Valid	Cukup
Soal14	0.295	0.182	Tidak Valid	Rendah
Soal15	0.664	0.001	Valid	Tinggi
Soal16	0.687	0.000	Valid	Tinggi
Soal17	0.628	0.002	Valid	Tinggi
Soal18	0.590	0.004	Valid	Cukup
Soal19	0.749	0.000	Valid	Tinggi
Soal20	0.897	0.000	Valid	Sangat tinggi

- Jika nilai sig. <0.05 maka instrumen soal tersebut dapat dikatakan “valid”

RELIABILITAS UJI INSTRUMEN SOAL

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	20

Pada tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan skor 0.897. Nilai ini berada pada rentang 0,80-0,89 sehingga masuk pada kategori *good* (baik).

RELIABILITAS UJI INSTRUMEN ANGKET

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	20

Pada tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan skor 0.901. Nilai ini berada pada rentang lebih dari atau sama dengan 0.900, sehingga masuk pada kategori *excellent* (sempurna).

UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL

No. Soal	Mean	Keterangan
Soal1	0.50	Sedang
Soal2	0.86	Mudah
Soal3	0.73	Mudah
Soal4	0.77	Mudah
Soal5	0.55	Sedang
Soal6	0.73	Mudah
Soal7	0.50	Sedang
Soal8	0.36	Sedang
Soal9	0.73	Mudah
Soal10	0.73	Mudah
Soal11	0.77	Mudah
Soal12	0.50	Sedang
Soal13	0.68	Sedang
Soal14	0.95	Mudah
Soal15	0.64	Sedang
Soal16	0.59	Sedang
Soal17	0.68	Sedang
Soal18	0.77	Mudah
Soal19	0.50	Sedang
Soal20	0.59	Sedang

UJI DAYA BEDA SOAL

No. Soal	Corrected Item-Total Corelation	Keterangan
Soal1	0.586	Baik
Soal2	-0.129	Jelek
Soal3	0.559	Baik
Soal4	0.534	Baik
Soal5	0.490	Baik
Soal6	0.495	Baik
Soal7	0.377	Cukup
Soal8	0.727	Sangat baik
Soal9	0.645	Baik
Soal10	0.474	Baik
Soal11	0.227	Cukup
Soal12	0.664	Baik
Soal13	0.408	Baik
Soal14	0.258	Cukup
Soal15	0.608	Baik
Soal16	0.633	Baik
Soal17	0.570	Baik
Soal18	0.534	Baik
Soal19	0.703	Sangat baik
Soal20	0.877	Sangat baik

VALIDITAS UJI INSTRUMEN ANGKET

No. Item	Pearson Correlation	Nilai sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Item1	0.532	0.011	Valid	Tinggi
Item2	0.587	0.004	Valid	Tinggi
Item3	0.420	0.051	Tidak valid	Cukup
Item4	0.705	0.000	Valid	Tinggi
Item5	0.802	0.000	Valid	Sangat tinggi
Item6	0.794	0.000	Valid	Tinggi
Item7	0.535	0.010	Valid	Cukup
Item8	0.511	0.015	Valid	Cukup
Item9	0.573	0.005	Valid	Cukup
Item10	0.600	0.003	Valid	Tinggi
Item11	0.585	0.004	Valid	Cukup
Item12	0.718	0.000	Valid	Tinggi
Item13	0.832	0.000	Valid	Sangat tinggi
Item14	0.296	0.180	Tidak valid	Rendah
Item15	0.616	0.002	Valid	Tinggi
Item16	0.301	0.173	Tidak valid	Rendah
Item17	0.703	0.000	Valid	Tinggi
Item18	0.456	0.033	Valid	Cukup
Item19	0.425	0.049	Valid	Cukup
Item20	0.788	0.000	Valid	Tinggi

- Jika nilai sig. <0.05 maka instrumen soal tersebut dapat dikatakan “valid”

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513692
Laman: fk.uny.ac.id E-mail: humas_fk@uny.ac.id

Nomor : B/1140/UN34.16/PT.01.04/2023 8 Mei 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Vth . Kepala Sekolah SD Negeri Bakalan
Jl. Bantul KM. 9, Bakalan, Sawahan, Pendowoharjo, Kee. Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Nayli Yunna
NIM	:	19604224024
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Video Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Penjasorkes Siswa Kelas IV SD
Waktu Penelitian	:	9 - 31 Mei 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kerjasama Mahasiswa dan Alumni,
Dik. Qumir, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 10. Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPMUDAAN DAN OLAHRAGA
SD NEGERI BAKALAN
සුදුගාධ පිහිට්තා සෙවන සියලුම ත්‍රිත්‍යාමාව
Alamat : Bakalan, Pendowoharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta 55185
Telepon : (0274) 368628, Web : www.sdbakalan.sch.id, e-mail : sdbakalansewon@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 52/SDN.BKLN/Ket/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WAWAN WAHYUDIYANTO, M.Pd.
NIP : 19750922 199903 1 002
Pangkat/ Gol. : Pembina/ IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Bakalan

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Nayli Yumna
NIM : 19604224024
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan Uji Instrumen Penelitian di SD Negeri Bakalan dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Platform Video Animasi Digital dalam Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Penjasorkes Siswa Kelas IV SD " pada tanggal 9 – 31 Mei 2023 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 11. Data Hasil Penelitian Minat Awal

Nama Siswa	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3
2	3	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3
3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
5	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	1	3	4	3	3	3	3
6	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3
7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
9	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	1	3	1	2	2	2	4	4	1	2	1	2	4	3	3	1	2	3	3
12	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
14	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4
15	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
16	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	1	2
17	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3
18	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	1	1
20	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	1	4	2	4
21	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4
22	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
23	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3
24	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4
25	4	4	4	1	1	4	2	2	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4
26	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
27	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2
28	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	4	3	3	2	4	4	2	2	1	3
29	3	1	4	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	4	4	2	3	2	3	3
30	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3
31	3	2	3	2	3	1	2	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2
32	4	2	4	1	3	3	1	2	3	1	3	1	2	1	4	2	1	1	3	1
33	3	4	4	4	4	3	1	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	1	3
34	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4
35	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1
36	3	1	3	3	4	4	1	3	3	1	3	1	4	3	4	3	4	3	3	1
37	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	4	3	3
38	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3
39	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3
40	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3
41	3	2	2	4	3	4	4	4	3	1	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3
42	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
43	4	4	2	4	1	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4
44	4	2	4	2	4	2	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2
45	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	2	2
46	4	3	3	2	4	2	2	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	1	3	3
47	4	2	4	2	4	2	2	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	4	4
48	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3
49	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3
50	4	4	3	3	3	4	4	4	4	1	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3
51	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	1	3	4	3	4	3	4	2	3
52	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4

Lampiran 12. Data Hasil Penelitian Minat Akhir

Nama Siswa	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
6	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3
10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
11	4	3	4	4	1	3	4	3	4	3	4	2	1	2	4	3	1	2	1	3
12	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3
13	4	1	1	4	3	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	3	4
14	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
16	4	4	4	2	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	1
17	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
18	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
19	4	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4
20	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4
22	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	2
23	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	1	3
24	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	1	4	3	4	3	4	3	2	3
26	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3
27	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4
28	4	3	3	2	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	1	4	2	2
29	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	1	2
30	4	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4
31	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	4	3	2	3	3	3
32	4	2	4	1	4	4	1	3	4	1	3	1	4	2	4	3	1	3	4	2
33	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3
34	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3
35	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	1	1
36	4	1	4	4	4	3	2	2	4	4	3	2	4	2	4	2	2	1	1	1
37	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
38	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	4	2	3	4	2
39	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4
40	3	4	3	4	3	4	3	4	1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4
41	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3
42	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3
43	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	1	4	3	4	4	4	4	2	4
44	3	2	2	2	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	3	2
45	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3	2	3
46	3	3	2	2	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3
47	2	2	2	1	2	4	2	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2
48	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	1	3	3
49	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3
50	4	2	4	4	2	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	3	3	4	3	1
51	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	2	3
52	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4

Lampiran 13. Data Hasil Penelitian Soal *Pre-Test*

Nama Siswa	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1
2	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0
3	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
6	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
11	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0
12	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1
13	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1
14	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0
16	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1
18	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1
19	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1
22	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0
23	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
24	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1
25	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1
26	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
28	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0
29	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1
30	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
32	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
33	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
34	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
35	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0
36	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
38	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1
39	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
41	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
43	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
44	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
45	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
46	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
48	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0
49	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
50	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
51	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
52	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1

Lampiran 14. Data Hasil Penelitian Soal Post-Test

Nama Siswa	Nomor Soal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
11	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
12	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
20	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
23	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1
24	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0
25	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
29	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
31	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
32	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
34	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
35	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
36	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
38	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
39	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
43	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
47	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
48	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
49	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
50	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
51	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0

Lampiran 15. Dokumentasi



Gambar 4. Dokumentasi Siswa
Mengerjakan Angket awal & Soal *Pre-
Test*



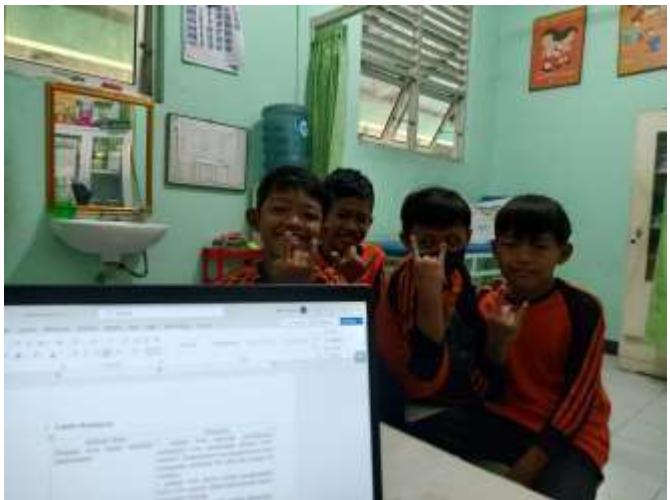
Gambar 5. Dokumentasi Siswa Melakukan
Permainan Kasti



Gambar 6. Dokumentasi Siswa Pembelajaran dengan *Platform Video Animasi*



Gambar 7. Dokumentasi Siswa Mengerjakan Angket Akhir & Soal *Post-Test*



Gambar 8. Dokumentasi Siswa ketika
Melakukan Wawancara