

DISERTASI

**MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK DASAR UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**



Oleh:
WIDATI AMALIN ULFAH
NIM. 22609261002

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian
persyaratan untuk mendapatkan gelar Doktor Pendidikan Jasmani

**PROGRAM DOKTOR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

ABSTRAK

Widati Amalin Ulfah

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta 2025

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menciptakan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar; (2) menganalisis kelayakan media video animasi materi kombinasi gerak dasar; (3) menganalisis kepraktisan media video animasi materi kombinasi gerak dasar; (4) mengevaluasi efektivitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik kelas bawah.

Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian R & D dari *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 langkah yaitu *research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation*. Tempat penelitian di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Gerunggang Pangkalpinang berjumlah 10 sekolah. Subjek berjumlah 530 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen menggunakan angket/kuesioner untuk penilaian produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar. Secara kualitatif digunakan instrumen pada rubrik penilaian observasi dan wawancara. Penilaian kelayakan produk menggunakan validasi konten yang dilaksanakan oleh 7 orang ahli (*expert judgement*). Teknik delphi dan validasi Isi-Lawshe's CVR (*content validity ratio*) untuk mengukur hasil akhir kesepakatan antara penilai atau ahli. Penilaian kepraktisan produk menggunakan metode ICC (*intraclass correlation coefficients*). Uji normalitas menggunakan *Uji Mann Whiney*, Uji homogenitas menggunakan *Uji Leaven*. Penilaian efektivitas digunakan *Uji Normalized Gain* (N-Gain). Teknik Analisis data menggunakan program SPSS 22.0 for windows.

Hasil penelitian diperoleh hasil yaitu (1) validasi media produk video animasi materi kombinasi gerak dasar didapat hasil sebesar 88,00%, validasi materi 98,97%, dan validasi IT 82,00%. Nilai rata-rata kelayakan produk media video animasi sebesar 90,16% mendapat kriteria sangat layak; (2) hasil uji skala kecil sebesar 85,9% mendapat kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan; (3) hasil uji skala besar diperoleh hasil 89,33% mendapat kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan; (4) hasil uji efektivitas media video animasi terhadap kemampuan gerak didapat nilai *Mann-Whitney U* sebesar 3304,000,

Wilcoxon W sebesar 8354,000, nilai *Z* sebesar -4,147, nilai *p-value (Asymp. Sig. 2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$; (5) hasil uji efektivitas media video animasi terhadap motivasi didapat nilai *Mann-Whitney U* sebesar 2301,500, *Wilcoxon W* sebesar 7351,500. Nilai *Z* sebesar -6,602, Nilai *p-value (Asymp. Sig. 2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan $0,000 < 0,05$ H_0 ditolak H_a diterima, maka ada peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi dan kemampuan gerak

Kata Kunci: media, video animasi, kombinasi gerak dasar, motivasi, kemampuan gerak

ABSTRACT

Widati Amalin Ulfah

ANIMATION VIDEO MEDIA FOR THE MATERIAL OF BASIC MOTOR COMBINATION FOR IMPROVING THE MOTIVATION AND BASIC MOVES OF JUNIOR STUDENTS OF ELEMENTARY SDCHOOL

This research aims to: (1) create animated video media products for basic moves combination materials; (2) analyze the feasibility of animated video media for basic moves combination materials; (3) analyze the practicality of animated video media for basic moves combination materials; and (4) evaluate the effectiveness of animated video media for basic moves combination materials to improve the motivation and motor skills of junior students.

The research method was R & D research from Borg and Gall which consisted of 10 steps: research and information collecting, planning, developing preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, dissemination and implementation. The research location was in elementary schools located in Gerunggang District, Pangkalpinang, totaling 10 schools. The research subjects were for about 530 students. The data collection techniques were quantitative and qualitative data. The instrument used a questionnaire for assessing animated video media products for basic moves combination materials. Qualitatively, the instrument used the observation and interview assessment rubric. The product feasibility assessment used content validation carried out by 7 experts (expert judgment). Delphi technique and Content-Lawshe's CVR (content validity ratio) validation were used to measure the result of agreement between assessors or experts. The assessment of product practicality used the ICC (intraclass correlation coefficients) method. The normality test used the Mann Whiney Test, the homogeneity test used the Leaven Test. The effectiveness assessment used the Normalized Gain (N-Gain) Test. The data analysis technique used the SPSS 22.0 for Windows program.

The research findings obtain the following results: (1) validation of animated video product media for basic moves combination material obtaining results at 88.00%, validation of material at 98.97%, and validation of IT at 82.00%. The average value of the feasibility of animated video media products is at 90.16% in the very feasible criteria; (2) the results of small-scale tests are at 85.9% in the very practical criteria and it can be used without improvement; (3) the results of large-scale tests obtain results at 89.33% in the very practical criteria and it can be used without improvement; (4) the results of the effectiveness test of animated video media on motor skills obtain a Mann-Whitney U value of 3304.000, Wilcoxon W of 8354.000, Z value of -4.147, p-value (Asymp. Sig. 2-tailed) of 0.000<0.05; (5) The results of the effectiveness test of animated video media on motivation obtain a

Mann-Whitney U value of 2301.500, Wilcoxon W of 7351.500. Z value of -6.602, p-value (Asymp. Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Thus, it can be concluded that there is effectiveness of animated video media on basic moves combination material to improve motivation and motor skills.

Keywords: *media, animated video, basic moves combination, motivation, motor skills*



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Jalan Colombo I, Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 565500;

Laman: <http://www.uny.ac.id> e-mail: humas@uny.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Widati Amalin Ulfah
Nomor mahasiswa : 22609261002
Program studi Fakultas/Sekolah : S3 Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Doktor di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam disertasi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 31 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan,



Widati Amalin Ulfah
NIM. 22609261002

LEMBAR PENGESAHAN

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

WIDATI AMALIN ULFAH
NIM. 22609261002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 15 Mei 2025

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Soni Nopembri, Ph.D. (Ketua)		15-05-2025
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. (Sekretaris)		15-05-2025
Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. (Promotor)		15-05-2025
Dr. Nurhadi Santosa, M.Pd. (Kopromotor)		15-05-2025
Prof. Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd. (Penguji I)		15-05-2025
Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. (Penguji II)		15-05-2025
Prof. Dr. Ngatman, M.Pd. (Penguji III)		15-05-2025

Yogyakarta, 15 Mei 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Hedi Ardianto Hermawan, S.Pd., M.Or
NIP. 19870218 200801 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

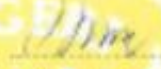
MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK DASAR
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

WIDATI AMALIN ULFAH
NIM. 22609261002

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Pengaji Sidang Promosi
Doktor Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri
Yogyakarta

Tanggal: 30-04-2025

TIM PEMBIMBING

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Subagyo, M.Pd. (Promotor)		30/04/2025
Dr. Nurhadi Santosa, M.Pd. (Kopromotor)		30/04/2025

Yogyakarta, 30 April 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

Koordinator Program Studi,

Dr. Hedi Andiyanto Hermawan, S. Pd., M. Or
NIP. 19770218 200801 1 002

Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kepada Allah SWT atas karunianya. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua bapak Giyono, ibu Susilah, dan ibu Martini (Mertua) yang selalu mengingatkan, mendukung, memotivasi serta mendoakan untuk kelancaran dan memudahkan dalam menyelesaikan studi sampai titik ini.
2. Suami ayah Dedy Putranto yang terus memberikan doa dan dukungan semangat untuk terus melangkah sehingga terselesaikannya tugas akhir sesuai target yang diharapkan.
3. Anak-anakku tersayang Salwa Ramdhanesa dan Abinaya Aristawidya yang selalu menjadi penyemangat disaat raga ini sudah mulai lelah menjalani aktivitas yang luar biasa menguras tenaga dan pikiran.
4. Kakaku Dhiyah Prawati, Adikku Fathunah Nur Rochmah, dan Aladinata Al-Aqraf yang sudah membantu tenaga dan pikiran selama proses pelaksanaan tugas akhir disertasi.
5. Seluruh keluarga besar yang sudah mendukung dan memberikan semangat untuk tetap berdiri tegak dengan begitu banyaknya problematika kehidupan berusaha menyelesaikan tugas akhir ini dengan maksimal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan karunia dan kasih sayang-Nya, sehingga disertasi yang berjudul “Media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah” dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bisa menyelesaikan studi S3 Prodi Pendidikan Jasmani di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or, FIKK Universitas Negeri Yogyakarta, yang memberikan segala kemudahan selama menjalankan studi S3 Prodi Pendidikan Jasmani.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed, Koordinator Program Studi S3 Pendidikan Jasmani FIKK Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan studi pada Prodi S3 Pendidikan Jasmani.
4. Bapak Prof. Dr. Subagyo, M.Pd., Promotor disertasi yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberi arahan dan kesungguhan hati untuk berkenan membimbing selama proses penyusunan disertasi.

5. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd., Co. promotor disertasi yang telah banyak memberi arahan dan kesungguhan hati untuk berkenan membimbing selama proses penyusunan disertasi.
6. Bapak Ir. Fadillah Sabri, S.T., M.Eng. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah memberikan kesempatan dan izin melaksanakan tugas belajar.
7. Bapak/Ibu dosen FIKK Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berguna dan bermanfaat bagi penulis serta memberikan fasilitas yang baik.
8. Seluruh Civitas Akademika Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah mendukung dan membantu dalam kelancaran studi S3.
9. Alumni dan Mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah bekerjasama membantu proses pelaksanaan penyelesaian tugas akhir.

Sangat disadari bahwa disertasi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, April 2025
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KEASLIAN KARYA	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Pengembangan	13
H. Asumsi Pengembangan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Belajar	17
2. Pembelajaran	19
3. Pendidikan Jasmani	21
4. Media	26
5. Media Pembelajaran	30

6. Video Animasi	35
7. Kombinasi Gerak	42
8. Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar	49
9. Motivasi	50
10. Kemampuan Gerak	59
B. Kajian Penelitian yang Relevan	72
C. Kerangka Pikir	73
D. Pertanyaan Penelitian	76
BAB III METODE PENELITIAN	77
A. Model Pengembangan	77
B. Prosedur Pengembangan	78
C. Desain Uji Coba Produk	83
1. Desain Uji Coba	84
2. Subjek Uji Coba	94
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	84
4. Teknik Analisis Data	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	103
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	103
B. Hasil Uji Coba Produk	123
C. Revisi Produk	140
D. Kajian Produk Akhir	141
E. Keterbatasan Penelitian	143
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	145
A. Simpulan tentang Produk	145
B. Deseminasi dan Pengembangan produk lebih lanjut	146
DAFTAR PUSTAKA	155

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Instrumen Ahli Materi.....	85
Tabel 2. Instrumen Ahli Media	86
Tabel 3. Instrumen Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik.....	88
Tabel 4. Instrumen Tes Kemampuan Gerak	89
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan	97
Tabel 6. Kriteria Kepraktisan Produk	98
Tabel 7. Standar Ukuran Efektivitas	100
Tabel 8. Catatan Validasi Ahli	114
Tabel 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=30)	124
Tabel 10. Grafik Hasil Nilai Uji Kecil	124
Tabel 11. Hasil Uji Coba Skala Besar (N=100).....	126
Tabel 12. Grafik Hasil Nilai Uji Besar	127
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Gerak	130
Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Gerak.....	131
Tabel 15. Skor Uji Efektivitas Media terhadap Kemampuan Gerak	131
Tabel 16. Uji Normalitas Motivasi.....	134
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas Motivasi	135
Tabel 18. Hasil Uji Efektivitas Media terhadap Motivasi.....	135
Tabel 19. Skor Uji Normalitas N-Gain Motivasi	136
Tabel 20. Skor Uji Homogenitas N-Gain Motivasi	137
Tabel 21. Skor Uji N-Gain Peningkatan Media terhadap Motivasi	137
Tabel 22. Skor Uji Normalitas N-Gain Kemampuan Gerak	138
Tabel 23. Skor Uji Homogenitas N-Gain Kemampuan Gerak	139
Tabel 24. Skor Uji N-Gain Peningkatan Media terhadap Kemampuan Gerak	140

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Development basic movement combinations</i>	44
Gambar 2. Berjalan	64
Gambar 3. Berlari.....	65
Gambar 4. Melompat	65
Gambar 5. Meloncat.....	66
Gambar 6. Menggayun.....	67
Gambar 7. Membungkuk	67
Gambar 8. Jongkok	68
Gambar 9. Melempar	69
Gambar 10. Menangkap	69
Gambar 11. Menendang.....	70
Gambar 12. Permainan 1 “Jari Patcat”	70
Gambar 13. Permainan 2 “Yun KukJong”	71
Gambar 14. Permainan 3 “Boseka”	72
Gambar 15. Kerangka Pikir.....	75
Gambar 16. Grafik hasil data kuesioner observasi peserta didik	104
Gambar 17. Berjalan	106
Gambar 18. Berlari.....	107
Gambar 19. Melompat	107
Gambar 20. Melompat	108
Gambar 21. Menggayun.....	108
Gambar 22. Membungkuk	109
Gambar 23. Jongkok	109
Gambar 24. Melempar	110
Gambar 25. Menangkap.....	110
Gambar 26. Menendang.....	111
Gambar 27. Permainan 1 “jari patcat”	111
Gambar 28. Permainan 2 “Yun KukJong”	112
Gambar 29. Permainan 3 “Boseka”	112
Gambar 30. Grafik hasil Validasi Ahli	113
Gambar 31. Grafik hasil <i>pr-tes</i> data eksperimen tes kemampuan gerak dasar	129
Gambar 32. Grafik hasil <i>post-tes</i> data eksperimen tes kemampuan gerak dasar	129
Gambar 33. Grafik hasil <i>pre-tes</i> data kontrol tes kemampuan gerak dasar	129

Gambar 34. Grafik hasil <i>post-tes</i> data kontrol tes kemampuan gerak dasar	130
Gambar 35. Grafik hasil <i>pre-tes</i> data eksperimen tes motivasi	133
Gambar 36. Grafik hasil <i>post-tes</i> data eksperimen tes motivasi	133
Gambar 37. Grafik hasil <i>pre-tes</i> data kontrol tes motivasi	133
Gambar 38. Grafik hasil <i>post-tes</i> data kontrol tes motivasi	134

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	168
Lampiran 2. Surat Ijin Permohonan Validasi Produk	169
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Produk.....	176
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	197
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian	198
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	208
Lampiran 7. Hasil Analisis Uji Kecil.....	218
Lampiran 8. Hasil Analisis Uji Besar	220
Lampiran 9. Hasil Uji Efektivitas	225
Lampiran 10. Hasil Uji N-Gain.....	235
Lampiran 11. Contoh Produk Media Video Animasi Materi Kombinasi Gerak .	241
Lampiran 12. Dokumentasi.....	249

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempengaruhi peserta didik untuk mengembangkan dan mewujudkan sebagian potensi individu dengan baik. Menurut (Amaliyah & Rahmat, 2021) pengembangan potensi peserta didik diberikan melalui pendampingan dan mengajak peserta didik melaksanakan kegiatan atau aktivitas di sekolah. Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan memaksimalkan komponen kemampuan gerak tubuh peserta didik (W.Fitriani., 2018). Aktivitas pendidikan jasmani memberikan rangkaian gerakan teratur dan terencana untuk memelihara gerak dan meningkatkan mobilitas pada peserta didik. Hasil penelitian (Lipowski, 2021) menunjukkan hasil bahwa 98,3% pengenalan tubuh peserta didik yang dirancang dengan baik memiliki akurasi pengenalan yang dapat memberikan umpan balik waktu yang tepat dan efektif keadaan gerak peserta didik pada pembelajaran pendidikan jasmani. Pada pembelajaran pendidikan jasmani materi kombinasi gerak dasar di Sekolah Dasar kelas bawah sangat penting dipelajari selain untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran juga berperan dalam menunjang kebugaran dan memaksimalkan komponen kemampuan gerak tubuh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

Kompetensi yang diharapkan yaitu mengembangkan pola gerak dasar dan keterampilan gerak yang dilandasi dengan penerapan konsep serta memperkuat nilai motivasi dan minat peserta didik di sekolah dasar khususnya kelas bawah. Pola gerak dasar sendiri meliputi gerak lokomotor, non lokomotor, manipulatif, dan

kombinasi gerak yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan konsep masing-masing gerak dasar. Menurut (Gandotra et al., 2020) kemampuan gerak dasar adalah pola gerak kemampuan gerak kasar yang dapat diamati yang melibatkan otot-otot batang tubuh yang besar dan menghasilkan tenaga, lengan, dan kaki. Selanjutnya (Wälti et al., 2022) menggambarkan kemampuan gerak berorientasi pada tujuan yang mencakup keterampilan dan aktivitas motorik kasar, koordinasi motorik, dan gerakan seluruh tubuh. Menurut (Barnett et al., 2010) kemampuan gerak berhubungan dengan olahraga dan aktivitas fisik dan kompetensi motorik sebagai kapasitas individu untuk berkoordinasi dan mengendalikan pusat massa (Herrmann & Seelig, 2017).

Berdasarkan wawancara pada tanggal 6 Mei 2022 sebanyak 10 guru pendidikan jasmani didapatkan hasil yaitu: (1) pembelajaran materi kombinasi gerak dasar sudah pernah diajarkan oleh guru tetapi terbatas pada gerak lokomotor dan non lokomotor saja, peserta didik belum belajar menghubungkan konsep yang benar dengan gerakan yang sebenarnya yang harus dilakukan pada saat proses mencoba dan memperbaiki gerakan serta memberikan instruksi yang jelas dan spesifik tentang gerakan yang ingin dilakukan, (2) pembelajaran belum mengarah pada capaian akhir pembelajaran yang diinginkan yang tertuang dalam silabus yaitu dapat memperagakan dan mempraktikkan gerak kombinasi dasar dalam beberapa aktivitas pembelajaran, (3) pemahaman guru akan konsep pembelajaran kombinasi gerak dasar masih minim sehingga mengakibatkan pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan dan capaian yang diharapkan yaitu belum memberikan umpan balik yang konstruktif tentang gerakan peserta didik memahami kesalahan dan

memperbaikinya, (4) Guru belum mengerti tentang konsep dan teori gerakan bagaimana peserta didik melakukan gerakan dan memahami instruksi yang melibatkan proses berpikir saat melakukan gerakan secara mandiri dan otomatis tanpa perlu banyak berpikir, (5) waktu yang diberikan guru dalam mengajarkan materi kombinasi gerak dasar sangat terbatas dan tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ada didalam silabus yang seharusnya alokasi waktu empat jam pembelajaran (@ 35 menit) per minggu. Lamanya waktu pembelajaran berpengaruh juga dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan rencana pembelajaran yang telah ada dan alokasi waktu yang telah ditentukan sebelumnya (H.Widyaningsih et al., 2023). Selanjutnya pembelajaran materi kombinasi gerak dasar sendiri belum pernah menerapkan media pembelajaran sehingga berpengaruh pada 77% peserta didik belum termotivasi mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada materi kombinasi gerak dasar karena pembelajaran pendidikan jasmani akan meningkat dan peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran ketika guru mampu menawarkan beberapa inovasi pada saat memberikan materi khususnya gerak dasar sehingga beberapa masalah yang muncul dapat diselesaikan dengan baik.

Peningkatan waktu yang direncanakan untuk aktivitas fisik terstruktur merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dan menawarkan strategi bagi pembuat kebijakan dan praktisi untuk mencapai implementasi. Melalui peningkatan frekuensi dan durasi pembelajaran lebih komprehensif yang melibatkan tidak hanya pada pendidikan jasmani, tetapi juga memanfaatkan waktu istirahat (Cyrene et al., 2020). Pada pembelajaran materi

kombinasi gerak dasar capaian pembelajaran yang diharapkan pada jenjang sekolah dasar kelas bawah yaitu dapat menunjukkan kemampuan menirukan dan mempraktikkan berbagai pola gerak dasar dan kombinasi gerak secara mandiri.

Hasil observasi dilapangan melalui angket oleh 150 peserta didik pada tanggal 13 Mei 2022 didapatkan hasil yaitu: (1) 77% peserta didik belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar yang dicapai pada materi kombinasi gerak dasar dikarenakan minimnya pengembangan sumber belajar oleh guru, (2) 70,58% guru mempunyai persepsi yang baik terhadap materi kombinasi gerak dasar, (3) 61,67% peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran kombinasi gerak dasar, (4) 73,3% materi pembelajaran kombinasi gerak dasar membosankan, (5) 75,00% pembelajaran materi kombinasi gerak dasar lebih disukai oleh peserta didik, (6) 80,00% peserta didik setuju materi gerak dasar dikemas menggunakan inovasi media pembelajaran, (7) 76,6% peserta didik menyukai pembelajaran dengan metode permainan.

Pada pembelajaran saat ini yang dilaksanakan belum mengikuti alur tujuan pembelajaran dan memilih untuk menggunakan alur sesuai dengan keinginan dan keadaan sarana prasarana yang ada pada sekolah tersebut. Sedangkan alur pembelajaran ini sangat penting karena dengan adanya alur ini guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik kelas bawah. Guru hanya melakukan pembelajaran sebatas kemampuannya saja sedangkan unsur yang harus dipenuhi dalam pembelajaran yaitu karakteristik sasaran peserta didik yang diajar seperti apa harus benar-benar diketahui. Dalam konteks pemenuhan dan pemahaman peserta didik dalam mengikuti pembelajaran seharusnya guru sudah

mampu mengkatagorikan dan menilai materi kombinasi gerak dasar yang harus dipelajari dan dipraktikkan. Kurikulum yang digunakan pada Sekolah Dasar di Kecamatan Gerunggang yaitu menggunakan kurikulum K.13. Menurut (Budi, 2021) dalam mengajar perhatian harus diberikan pada perubahan keterampilan atau kemampuan kondisi peserta didik agar dapat membantu mendorong peserta didik beradaptasi dengan pembelajaran gerak atau belajar melalui gerak.

Abad 21 menjadi tantangan bagi para guru pendidikan jasmani dimana teknologi digital mendominasi membuat anak-anak rentan terhadap kemalasan fisik yang berujung pada obesitas dan memberikan tantangan sekaligus peluang untuk membuat proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi guru (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Dalam menghadapi tantangan global dimana guru dituntut mempersiapkan peserta didik untuk memiliki daya saing dan peningkatan kualitas pembelajaran melalui digital. Multimedia untuk pengajaran dan pembelajaran menjadikan solusi terhadap konten subjek yang diminati (Abdulrahman et al., 2020), selain itu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi berbantuan animasi (Ho et al., 2019). Meningkatnya minat peserta didik mempelajari video animasi dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih baik dan media video animasi sudah teruji keefektifannya dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya kelompok eksperimen (Bello-bravo et al., 2017). Selanjutnya (Hanif, 2020) media video gerak interaktif yang dikembangkan layak dan terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian (L. Liu & Wang, 2021) menyimpulkan animasi berbasis video memiliki inovasi dan dapat diandalkan dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan media audio visual animasi yang mampu memberikan kejelasan materi yang sedang dipelajari (Rahayu et al, 2021). Menurut (Cyrine et al., 2020) bahwa untuk pembelajaran keterampilan gerak menggunakan video lebih bermanfaat bagi pelajar daripada hanya pemberian model biasa. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa menggunakan penyajian gambar merupakan pilihan yang menarik untuk mengkomunikasikan konten yang melibatkan keterampilan motorik manusia. Selanjutnya (Nia Rahmawati et al., 2022) menyatakan bahwa media animasi ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar karena dapat mengontrol perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Saat ini pemahaman guru dalam mengembangkan dan mendesain media pembelajaran sangat minim sehingga hampir semua materi pun belum pernah diajarkan inovasi baru khususnya pembelajaran dengan media, sedangkan saat ini pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam memberikan materi dan memudahkan peserta didik mempelajari materi. Hasil data observasi pada peserta didik menunjukkan hasil 80,00 peserta didik setuju jika pembelajaran materi kombinasi gerak dasar dikemas dengan media pembelajaran dan dengan pemberian permainan. Guru harus dapat menggunakan pendekatan inovatif dalam mengajar keterampilan gerak karena strategi yang ada telah terbukti kurang berhasil dan tidak kompetitif (Jurka et al., 2020). Idealnya apabila peserta didik belum mampu menirukan gerakan,

maka guru dapat mencontohkan gerakan tersebut melalui gambar atau video pembelajaran tentang materi tersebut.

Dalam beberapa wawancara yang dilaksanakan hasil pendapat juga sama dengan hasil riset yang dilakukan oleh (Bayu Nugraha et al., 2022) bahwa guru telah mempelajari gerakan kombinasi gerak dasar tetapi masih terbatas pada kapasitasnya yang rendah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mengelola peserta didik dalam proses pembelajaran. Hanya sedikit peserta didik yang menyukai kegiatan pendidikan jasmani berbasis permainan (18,89%). Sebagian besar guru menunjukkan persepsi yang baik terhadap gerakan kombinasi gerak dasar (70,58%). Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata 88,8% dengan kriteria sangat layak atau sangat baik bahwa perkembangan gerak dasar bagi peserta didik sekolah dasar penting karena bersifat kombinasi gerak dasar (Putranto et al., 2015). Diperkuat kembali hasil penelitian (Lumintuarso, 2020) bahwa pembelajaran kombinasi gerak dasar merupakan strategi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk memberikan solusi yang lebih baik bagi pelaksanaan pendidikan jasmani sebagai landasan pengembangan kehidupan masa depan baik yang berkaitan dengan kesegaran jasmani dan keterampilan mobilitas olahraga.

Dengan adanya media video animasi materi kombinasi gerak dasar dapat memberikan dampak lebih baik bagi meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga permasalahan yang timbul dapat terselesaikan dengan hasil yang maksimal. Melalui penerapan media video animasi materi kombinasi gerak dasar dapat membantu peserta didik lebih termotivasi untuk lebih semangat mengikuti

pembelajaran. Selain itu dengan pondasi dasar yang kuat kebugaran peserta didik dapat meningkat dari sebelumnya. Guru diberikan kemudahan saat memberikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan dan data yang didapatkan, maka peneliti akan mengembangkan media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah. Selanjutnya penelitian ini memiliki kebaharuan yaitu (1) media video animasi materi kombinasi gerak dasar belum pernah diberikan oleh peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sementara yang sudah pernah dilaksanakan kombinasi gerak hanya diterapkan untuk pembinaan atlet berbakat saja dan tidak menggunakan media pembelajaran; (2) terdapat hubungan positif teknologi digital dan motivasi yang bisa diterapkan dalam pembelajaran gerak dasar sehingga akan mempengaruhi kemampuan gerak peserta didik sendiri; (3) media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat memiliki konten kemenarikan yang dibuat menggunakan karakter sesuai karakteristik anak dan mudah dipelajari karena dibuat sesuai dengan alur langkah kompetensi dan capaian pembelajaran yang diharapkan dalam silabus dengan melihat karakteristik peserta didik sekolah dasar kelas bawah sendiri.

B. Identifikasi Masalah

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, perlu dilakukan identifikasi masalah yang akurat untuk menemukan solusi yang tepat. Dari beberapa permasalahan yang sudah dijumpai, maka diidentifikasi beberapa permasalahan

yaitu:

1. Kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah belum menunjukkan hasil yang maksimal sesuai data 61,67% peserta didik mengalami kesulitan mempelajari materi kombinasi gerak dasar;
2. Rendahnya motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK yang dibuktikan pada hasil angket dan diperoleh data 77% peserta didik kurang termotivasi mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi kombinasi gerak dasar dan 80,00% peserta didik setuju jika pembelajaran kombinasi gerak dasar dikemas dengan media pembelajaran.
3. Didapatkan hasil data bahwa 57% peserta didik belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hasil belajar yang dicapai pada materi kombinasi gerak dasar;
4. Hasil wawancara oleh guru bahwa dalam materi kombinasi gerak dasar belum pernah diberikan kebaharuan inovasi dan belum sepenuhnya peserta didik memahami proses berpikir dan instruksi serta konsep dan teori gerakan tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukan gerakan tersebut secara mandiri dan otomatis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu pengembangan media video animasi materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah yang belum pernah dikembangkan dalam pembelajaran materi kombinasi gerak dasar. Pentingnya inovasi guru pendidikan jasmani dalam mengemas materi

pembelajaran dengan media video animasi materi kombinasi gerak dasar sehingga peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kemampuan gerak peserta didik dalam menghubungkan konsep dengan gerakan yang sebenarnya sesuai dengan melibatkan proses mencoba dan memperbaiki gerakan serta dapat menunjukkan peningkatan yang baik khususnya materi kombinasi gerak dasar sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan bahwa rumusan masalah dapat disusun sebagai langkah penting untuk membantu memfokuskan perhatian pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimanakah kepraktisan media video animasi materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
4. Apakah media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif terhadap peningkatan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah?

E. Tujuan Pengembangan

Dalam upaya mencapai hasil yang optimal, tujuan pengembangan yang jelas dan spesifik diperlukan penyelesaian proses pengembangan dengan menyusun tujuan pengembangan yang tepat, tujuan dapat memfokuskan perhatian pada hasil

yang ingin dicapai dan meningkatkan efektivitas proses pengembangan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menciptakan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
2. Menganalisis kelayakan media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
3. Menganalisis kepraktisan media video animasi materi kombinasi gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
4. Mengevaluasi keefektifan media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar dikemas dalam bentuk video animasi. Dalam penelitian pengembangan ini yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah dikemas dalam bentuk video animasi yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif dalam mengikuti pembelajaran;
2. Dalam produk ini terdapat tahapan yaitu “stimulus” peserta didik yang dapat merespon dan memberdayakan semua indera penerima saat diberikan perintah yang benar;
3. Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan dengan bantuan guru atau instruktur

dengan belajar menghubungkan konsep dengan gerakan yang sebenarnya sehingga peserta didik terlibat proses mencoba dan memperbaiki gerakan;

4. Peserta didik dapat melakukan gerakan secara mandiri dan otomatis dengan menguasai gerakan dan dapat melakukannya tanpa perlu banyak berpikir proses pengulangan dan penguatan gerakan;
5. Produk ini berisi materi tentang kombinasi gerak dasar untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah yang memenuhi standar mutu pengembangan, silabus pembelajaran, dan media pembelajaran;
6. Produk media dalam bentuk video animasi sangat interaktif, dengan fitur-fitur seperti klik, animasi responsif, dan integrasi dengan platform lain sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep kompleks. Produk ini digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik maupun media pembelajaran pada materi kombinasi gerak oleh guru;
7. Produk ini berupa gambar, animasi video, suara, dan teks penjelas sesuai dengan silabus yang sudah ada tentang materi kombinasi gerak dan memiliki karakteristik yang unik, seperti menggabungkan gambar, tulisan, suara, dan animasi yang bergerak. Hal ini membuat media video animasi dapat digunakan untuk mempresentasikan konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
8. Media pembelajaran berupa video animasi memiliki komponen-komponen yang memudahkan peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar, karena disertai dengan petunjuk penggunaan, pendahuluan yang terdiri dari standar kompetensi dan kompetensi dasar, apersepsi, materi pembelajaran;

9. Media pembelajaran berbentuk video animasi ini merupakan bahan pendamping pembelajaran materi kombinasi gerak dasar karena tidak semua materi pembelajaran dimasukan ke dalamnya. Di dalam produk ini hanya memuat masalah pokok saja dan hanya terbatas pada kebutuhan pembelajaran.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian berupa produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar dalam bentuk video animasi ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dapat dijadikan kajian penelitian selanjutnya sehingga hasilnya lebih mendalam dan sempurna;
- b. Fleksibilitas konten media yang telah dibuat disesuaikan dengan perubahan kurikulum, sehingga tetap relevan dan dapat digunakan meskipun kurikulum berubah. Konsep dasar dan prinsip-prinsip yang diajarkan tetap sama sehingga media yang dibuat masih relevan dengan teknologi yang ada dan penggunaannya tidak tergantung pada kurikulum tertentu.
- c. Kemampuan adaptif media yang dibuat dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan kurikulum baru sehingga tetap dapat digunakan dan fokus pada keterampilan generik yang dibuat dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan generik, seperti berpikir kritis, problem-solving, dan komunikasi, yang tetap relevan dalam kurikulum baru;

- d. Secara tidak langsung membantu guru dan peserta didik mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan terbaru dalam menghadapi era digital saat ini.

2. Praktis

a. Bagi guru

- 1) Memperoleh gambaran terbaru tentang media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang lebih variatif dan inovatif dalam mengikuti perkembangan jaman di era digital ini;
- 2) Video animasi dapat membantu guru dalam mengajar materi kombinasi gerak dasar dengan lebih efektif;
- 3) Video animasi dapat menghemat waktu guru dalam menjelaskan konsep dan memungkinkan mereka untuk fokus pada aspek lain dari pembelajaran;
- 4) Video animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan materi yang lebih menarik dan interaktif. Memotivasi peserta didik lebih untuk bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital;
- 5) Informasi ini nantinya bisa dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang lebih baik.

b. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi;
- 2) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam praktek pembelajaran lapangan;
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat dan mendesain media pembelajaran

yang berbasis digital;

- 4) Menambah pengetahuan dan melatih kemampuan kerja ilmiah atau praktek penelitian karena aplikasi dari penelitian ini mengarah pada sebuah penelitian tindakan;
- 5) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran;
- 6) Sebagai media untuk mengimplementasikan ilmu dan teori-teori yang telah didapatkan selama proses belajar.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Video animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep kombinasi gerak dasar dengan lebih baik dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik;
- 2) Video animasi dapat membantu peserta didik memvisualisasikan gerakan dan memahami konsep dengan lebih mudah dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan;
- 3) Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama pada materi gerak;
- 4) Media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sebagai sumber belajar mandiri;
- 5) Media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang dipergunakan dalam penelitian pengembangan media video animasi materi kombinasi gerak dasar yaitu:

1. Media video animasi materi kombinasi gerak dasar ini sudah mengikuti alur penelitian dan pengembangan;
2. Media video animasi materi kombinasi gerak dasar ini dapat menjadi sumber belajar mandiri sehingga dapat memacu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan meningkatkan pengetahuan peserta didik;
3. Produk akhir media video animasi materi kombinasi gerak dasar ini hanya terbatas pada mata pelajaran PJOK (Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan) materi gerak;
4. Penilaian layak tidaknya produk ini hanya dilakukan dalam tiga tahapan yaitu validasi ahli materi, media, dan IT, ujicoba kelompok kecil, dan uji coba lapangan;
5. Tampilan dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan tampilan visual misalnya gambar, animasi, dan audio.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi di dalam tubuh manusia dan berlanjut sepanjang hidup dari dalam kandungan hingga liang lahat. Tanda seseorang telah belajar adalah perubahan perilaku. Menurut (Padangsidimpuan, 2017) belajar adalah proses yang mengubah tingkah laku dan pengetahuan dan proses pembelajaran menjadi sebuah sistem pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan pengetahuan dan keterampilan, serta perubahan yang berkaitan dengan nilai dan sikap (Evelne Siregar et al., 2019, p.3). Belajar bukan hanya sebuah tindakan membaca, mendengarkan tapi perubahan perilaku melalui hasil pembelajaran di mana di dalamnya ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan itu permanen (Siti Ma'rifah et al., 2018). Belajar dihasilkan dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang telah belajar sesuatu ketika mereka dapat menunjukkan perubahan perilaku mereka dan yang penting dalam belajar adalah masukan berupa stimulus dan hasil berupa respon.

Dalam pengertian secara umum belajar adalah kegiatan yang menghasilkan atau dapat menghasilkan perubahan sebagai hasil usaha seseorang. Menurut Singer dalam (Evelne Siregar et al., 2019, p.4) mendefinisikan bahwa belajar sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen yang dihasilkan dari latihan atau pengalaman dalam situasi tertentu. Menurut (Aunurrahman et al., 2018, p.35) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu yang

tujuannya untuk mencapai perubahan tingkah laku yang baru secara total dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya (Dimiyati., 2020, p.5) menjelaskan bahwa perubahan mental terjadi pada peserta didik saat mereka belajar. Belajar adalah mencoba untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan, praktik, perubahan perilaku atau reaksi yang ditimbulkannya (Arfani et al., 2016).

Menurut (Slametto., 2017, p.2) belajar psikologi adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya. Belajar adalah proses mencari, memahami dan menganalisis suatu keadaan sehingga terjadi perubahan tingkah laku karena keadaan yang bersifat sementara. Perubahan dalam belajar bersifat terus menerus dan fungsional yaitu perubahan terus-menerus terjadi pada diri seseorang sebagai hasil belajar. Menurut (Donnelly et al., 2016) terdapat hubungan antara prestasi akademik dengan aktivitas fisik yaitu dengan pendidikan jasmani terdapat peningkatan kognisi dan prestasi akademik. Aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani dikelas dapat memberikan kesempatan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani secara bersamaan pada peningkatan hasil terkait akademik (Watson et al., 2017).

Dukungan empiris pada pembelajaran juga diberikan pada aspek partisipasi yang diidentifikasi bagi peserta didik yang memberikan arahan kepada guru tentang jenis pendidikan jasmani dan pengalaman olahraga yang harus mereka fasilitasi untuk memprioritaskan keterlibatan yang bermakna (Beni et al., 2017). Dalam belajar pengabungan terdiri dari pengembangan struktur kognitif yang dikenal sebagai program motorik melalui proses pemberian informasi didalamnya (Raiola,

2017). Dari sudut pandang guru, pembelajaran peserta didik ini diklasifikasikan diintegrasikan ke dalam kurikulum (Sri Suyati, Endang, 2021). Termasuk kegiatan belajar Penjadwalan guru saat peserta didik belajar di daerah-daerah tersebut mengerjakan pekerjaan rumah. Dari pengertian belajar yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar mencakup semua perubahan dalam berpikir, pengetahuan, pengetahuan, kebiasaan, sikap penghayatan dan pengertian, sehingga belajar dapat dipandang sebagai hasil perubahan tingkah laku dari pengalaman disebabkan oleh upaya individu berlangsung lama.

2. Pembelajaran

Pembelajaran yaitu terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani adalah “instructus” atau “intruere” yang berarti menyampaikan gagasan, jadi pembelajaran berarti menyampaikan gagasan yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Warsita., 2018, P.265). Definisi ini lebih berorientasi pada *trainer* (pengajar) daripada agen perubahan. Tiga prinsip penting pembelajaran yaitu pembelajaran merupakan upaya menciptakan lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha yang terencana untuk memanipulasi sumber belajar agar pembelajaran berlangsung dalam diri peserta didik (Sadiman, et al., 2021, p.7). Menurut (Miarso., 2019, p.28) belajar adalah usaha untuk secara sadar mengarahkan lingkungan sedemikian rupa sehingga seseorang dibentuk secara positif dalam keadaan tertentu. Hakikat pembelajaran dengan demikian adalah segala upaya guru/pendidik untuk memajukan pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran merupakan upaya untuk memfasilitasi belajar peserta didik. Pembelajaran juga diartikan sebagai interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa komponen pembelajaran, dan komponen pembelajaran saling berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, semua komponen harus digunakan dalam proses pembelajaran. Jika komponen tidak digunakan, pembelajaran tidak efektif (Padangsidimpun, 2017). Sementara menurut Gagne dalam karya (Evelne Siregar et al., 2019, p.12) mendefinisikan pembelajaran sebagai pengorganisasian peristiwa secara hati-hati sehingga pembelajaran berlangsung dan menjadi efektif. Wingkel memandang Evelne Siregar dan Hartini Nara dari sudut pandang berbeda mendefinisikan pembelajaran sebagai pembentukan dan penciptaan kondisi tertentu yang mendukung dan tidak menghambat belajar peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Peluang baru berfungsi untuk memperluas peluang aktivitas fisik yang sudah ada sebelumnya dan dengan demikian, meningkatkan waktu yang dialokasikan untuk aktif pada pembelajaran (Beets et al., 2016).

Pembelajaran adalah segala usaha yang disengaja oleh guru yang dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut (Nasution., 2016, p.12) Mendefinisikan lingkungan belajar untuk mengatur atau mengelolanya sebaik mungkin dan menghubungkannya dengan peserta didik. Selanjutnya (Gulo., 2016, p.24) mendefinisikan belajar sebagai upaya menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Menurut (Beni et al, 2017) prinsip pedagogis pembelajaran yang berharga telah dibangun dari bukti empiris dari pengalaman guru untuk mendukung pembelajaran bagaimana mempromosikan pendidikan

jasmani yang bermakna.

Pembelajaran tentunya tidak sesederhana dan semudah teori yang ada, karena pada kenyataannya seringkali terdapat kendala dalam pelaksanaannya, serta keterbatasan fisik dan non fisik yang dapat berasal dari lingkungan di dalam maupun di luar sistem pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, peran guru dalam mengarahkan atau memimpin pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut (Quennerstedt Mikael, 2019) menyiratkan bahwa mengajar adalah tentang membuat penilaian tentang apa yang diinginkan secara pendidikan, yaitu tujuan pendidikan dalam hal apa yang dibawa ke proses pendidikan. Sebaliknya belajar adalah upaya yang disengaja memberikan informasi, mengatur menggunakan berbagai metode untuk memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang baik optimal (Festiawan, 2017). Dari pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman perubahan perilaku dan respons yang relatif konstan menetap karena individu berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari pendidikan umum di sekolah, ditujukan untuk pengembangan kebugaran jasmani, keterampilan mobilitas, berpikir kritis, keterampilan sosial, keterampilan penalaran, kestabilan emosi, perilaku moral, aspek hidup sehat dan pengenalan. Menurut (Bangun, 2016) pendidikan jasmani di lembaga pendidikan harus fokus pada olahraga sehat dan pelatihan fisik untuk meningkatkan kesehatan yang dinamis, keterampilan gerak

dan koordinasi. Pendidikan jasmani memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik melakukan hal yang berbeda aktivitas fisik yang diperoleh kesehatan dan kebugaran (Arifin, 2017). Disampaikan juga oleh (Elia, 2018) secara khusus pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah tidak dapat dibatasi hanya untuk meningkatkan kemampuan jasmani saja karena mencakup keterampilan yang lebih luas, seperti konsep emosional, sosial, kognitif dan moral. Penelitian (Ayvazo & Ward, 2018) menyatakan terdapat perbedaan antara pengetahuan guru yang lebih kuat dan materi yang lebih lemah sebagai kualitas pembelajaran,

Pendidikan Jasmani sebagai mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kebiasaan kesejahteraan terkait dengan gaya hidup sehat dan jenis tugas aktif lainnya (Sierra-díaz et al., 2019). Pendidikan jasmani mengajarkan baik aspek jasmani (kualitas jasmani) maupun aspek non fisik (*non physical features*) yang mencerminkan cara kerja, berpikir dan keterampilan dapat diperoleh. Oleh karena itu, keduanya harus terhubung dan saling mendukung. peningkatan kualitas sumber daya manusia yang tangguh dapat tercapai (Arifin, 2017). Keberhasilan belajar pendidikan jasmani harus digalakkan karena dengan motivasi tinggi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran motivasi intrinsik peserta didik dapat dipertahankan bahkan akan meningkat (Effendi & Cahyani, 2021). Pendidikan jasmani diakui sebagai faktor kunci untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan juga membantu memperoleh, menghargai nilai-nilai etika, dan mempromosikan permainan dalam pembelajaran yang adil pada tahap kehidupan (Ari Iswanto, 2021). Pendidikan jasmani menyediakan latihan yang diperlukan

untuk anak-anak prasekolah dan sekolah seperti meningkatkan pertumbuhan, perkembangan organ-organ tubuh, dan meningkatkan daya tahan tubuh terhadap penyakit (Mamesah et al., 2019). Pendidikan jasmani yang interaktif melalui metode pedagogis dan sifat interaktif khusus bertujuan untuk memperkuat karakter individu (nilai moral, keyakinan, motivasi, dan minat seperti keterampilan motorik atau olahraga keterampilan) untuk mengembangkan gaya hidup aktif tidak hanya di sekolah saja.

Menurut (Eva Julianti et al., 2021) pendidikan jasmani yang interaktif melalui metode pedagogis dan sifat interaktif khusus bertujuan untuk memperkuat karakter individu (nilai moral, keyakinan, motivasi, dan minat seperti keterampilan motorik atau olahraga keterampilan) untuk mengembangkan gaya hidup aktif tidak hanya di sekolah saja. Pendidikan jasmani akan membantu mencapai tujuan yang berkaitan dengan perkembangan sosial, keterampilan motorik, kebugaran fisik, pemahaman manusia tentang gerakan, dan kebugaran (Iyakrus, 2019). Pendidikan jasmani memiliki kelebihan dibandingkan mata pelajaran yang lain dan memerlukan prespektif dari orangtua, dinas, maupun sekolah dalam memberikan penguatan (Lengkana et al., 2017). Selain itu untuk menyempurnakan fisik seseorang olahraga juga mempengaruhi pembentukan mental dan aspek sosial (M Yaumi, 2017). Menurut (Arifin, 2017) pendidikan jasmani mengajarkan baik aspek jasmani (kualitas jasmani) maupun aspek non fisik (*non physical features*) oleh karena itu, keduanya harus terhubung dan saling mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia yang tangguh dapat tercapai.

Pendidikan jasmani dan pendidikan kesehatan secara tradisional memiliki tujuan yang sejalan dengan pendidikan umum. (Muhamamad S., 2018) mengemukakan Pendidikan jasmani dapat meningkatkan potensi peserta didik, meningkatkan minat mengikuti pembelajaran jasmani, dan menyalurkan keterampilan yang ada pada peserta didik melalui kegiatan yang bermanfaat. Pendidikan jasmani berupaya menjadikan manusia yang seutuhnya hanya pada aspek jasmani, selain itu pendidikan jasmani ikut berperan dalam membentuk aspek rohani maupun aspek social (Setiyawan, 2017). Melalui pendidikan jasmani, peserta didik harus berkembang menjadi manusia yang terdidik secara jasmani (Agung Widodo, 2018). Pendidikan adalah segalanya kegiatan pembelajaran yang berlangsung selamanya di semua lapisan masyarakat dan segala macam hal terjadi dalam bentuk dan tingkat lingkungan, potensi pertumbuhan dalam diri individu Suharton Suparlan (2017: 49). Sementara terlalu banyak sekolah, peserta didik, dan budaya yang berbeda hanya untuk mendominasi satu versi pendidikan jasmani, padahal pengalaman yang bermakna bisa menjadi fokus yang mungkin berguna bagi banyak orang (Chróinín et al., 2018).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga yang sehat merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang ekstensif dan bertujuan untuk meningkatkan kepribadian organik, ilustratif, emosional, dan neuromuskular dalam kerangka pendidikan nasional.

a. Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Pendidikan jasmani mempunyai beberapa tujuan yang harus dicapai, seperti: kondisi jasmani yang utama adalah pribadinya, kebutuhan emosi, perasaan emosi, kesegaran sosial, perkembangan intelektual, persiapan kebutuhan masa depan, perkembangan motorik, perlindungan peserta didik. Tujuan pendidikan jasmani menurut (Samsudin, 2017: 3) adalah (a) melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani untuk meletakkan karakter yang kuat, (b) membangun landasan kepriadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis dan agama, (c) melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, (d) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, (e) mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta setrategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktifitas

b. Ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Berikut ruang lingkup pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Permainan olahraga: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis

- lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya;
- 2) Aktivitas pengembangan: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuhserta aktivitas lainnya;
 - 3) Aktivitas senam: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya;
 - 4) Aktivitas ritmik: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya;
 - 5) Aktivitas air: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya;
 - 6) Pendidikan Luar Kelas: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, mendaki gunung;
 - 7) Kesehatan: menerapkan budaya hidup sehat, seperti analisis penyakit HIV/AIDS, Narkoba, pola hidup sehat, dan sebagainya.

4. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata media yang secara harfiah berarti perantara. Menurut (Azhar .A., 2018, p.4) kata media berasal dari kata latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau transmisi pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran yakni segala bentuk; alat, benda, lingkungan dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau komunikasi, khususnya bahan pembelajaran (Jenis & Dalam, 2017). Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses

mengajar dan belajar sehingga pesan yang disampaikan dapat dicapai efektif (Nurrita, 2018). Dalam penggunaan proses pembelajaran, guru harus mengetahui dan menguasai serta mampu menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Kemampuan ini adalah imajinatif kegiatan yang hasilnya adalah pembentukan kombinasi informasi yang diperoleh dari sebelumnya pengalaman menjadi baru, bermakna dan berguna (Journal, 2016).

Seperti yang disampaikan (Supriyadi, 2018) pengembangan media pembelajaran sangat penting karena memungkinkan peningkatan kualitas pembelajaran membutuhkan paradigma baru sesuai kebutuhan pasar dan sesuai visi pembelajaran pendidikan global. Menurut (Peserta didik et al., 2017) media pembelajaran hanya digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian dan keterampilan atau kemampuan peserta didik sehingga bisa mempromosikan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran audio visual video memberikan pengetahuan baru sehingga menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar (Novita et al., 2019).

Menurut Hamidjojo dalam (Arsyad., 2011, p.4) mendefinisikan media sebagai segala macam perantara yang digunakan orang untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan sehingga sampai kepada penerimanya. Dari berbagai definisi media yang dikemukakan di atas, media biasanya merupakan perantara informasi dan perantara yang menyampaikan informasi itu dari pengirim kepada penerima. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara dan pembawa informasi yang mengantarkan informasi tersebut dari pengirim ke penerima. Dengan adanya peningkatan yang signifikan pada skor pembelajaran

pendidikan di kalangan peserta didik sekolah dasar, keterampilan motorik dan keterampilan motorik dipengaruhi oleh perkembangan peserta didik (Karisman et al., 2018).

b. Jenis-jenis media

Menurut (Azhar Arsyad., 2018, p.29), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu :

1) Media hasil teknologi cetak

Cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronok untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran menggunakan perangkat keras, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran ini adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Cara penyampaian materi melalui sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Informasi yang disampaikan dalam bentuk digital bukan bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis computer ini

menggunakan layar kaca untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh computer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random acces memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti videodisc player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

Taksonomi Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu: gambar, garis (line graph) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera pengelihatan. Bretz juga membedakan antara media telekomunikasi dan media rekam sehingga terdapat 8 jenis kasifikasi media yaitu: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.

Gagne dalam (Arif S. Sadiman dkk., 2017, p.23) membagi media menjadi tujuh macam pengelompokan media. Pengelompokan tersebut antara lain meliputi: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, filem bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok

media tersebut kemudian dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkat hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu: pelontar stimulus belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasuk-alihkan ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik. Dari pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah media yang berbeda, baik cetak maupun elektronik, yang tujuannya tidak lain adalah untuk mendukung dan meningkatkan penyampaian pesan.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran pendidikan jasmani menjadi salah satu faktor pendukungnya tentang keberhasilan belajar mengajar di sekolah (Budi, 2021). Media adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, Garlech & Ely dalam (Azhar Arsyad., 2019, p.3) mengatakan bahwa secara garis besar Kreativitas guru dalam menciptakan dan menggunakan media visual secara efektif dan efisien menggugah semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar tercapai (Jatmika & Yogyakarta, 2021). Selanjutnya prinsip multimedia, yang menyatakan bahwa teks dan gambar harus digabungkan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran yang lebih baik (Krüger & Bodemer, 2022).

Hasil penelitian (Kao & Luo, 2020) diperoleh hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan tentang metode audiovisual ($F = 10.65$, $p < .05$, $\eta^2 = .10$) ; hasilnya memiliki daya penjas yang tinggi. Perbandingan dilakukan dengan menggunakan

nilai rata-rata yang disesuaikan dan menunjukkan bahwa kelompok eksperimen (rata-rata yang disesuaikan = 24,20) memperoleh skor pengetahuan yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol (rata-rata yang disesuaikan = 21,54) menunjukkan bahwa pengajaran yang berpusat pada multimedia dapat segera menjadi sarana utama penyampaian informasi dan akumulasi pengetahuan serta situasi belajar yang penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dipertegas penelitian (Ihsan et al., 2021) bahwa materi pembelajaran dan kegiatan yang disajikan dengan media memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran materi dan menambah pengetahuan peserta didik, sehingga mereka dapat memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian (Caldero & Macphail, 2020) menunjukkan hubungan positif antara pendekatan teknologi digital yang berpusat pada peserta didik dan motivasi intrinsik. Bukti menunjukkan bahwa pendekatan teknologi digital menciptakan lingkungan belajar yang positif yang berujung pada optimalnya nilai-nilai motivasi intrinsik dan akademik prestasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang aktif, kolaboratif, dan relevan pada pembelajaran. Menjadi jelas bahwa penggunaan media di sekolah dasar menawarkan pementasan pelajaran baru yang sangat penting untuk keberhasilan penerapan media dalam konteks belajar dan mengalami gerak (*learning with media*) (Greve et al., 2022). Pemanfaatan media sebagai sumber dan media pembelajaran bisa melalui penggunaan peralatan computer sebagai sumber dan media pembelajaran yang inovatif (Dewi & Hilman, 2018).

Dengan menggunakan media pembelajaran yang disusun sesuai dengan kebutuhan dan materi yang akan diajarkan, proses pembelajaran tetap berlangsung

dan peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil (Vernadakis et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai intervensi adalah pendekatan yang berharga, layak dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan anak sekolah dasar. Media pembelajaran dapat memfasilitasi peluang guru pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi ajar, meskipun hal tersebut dibatasi oleh keterbatasan sarana dan prasarana sekolah (Pratama, 2018). Media pembelajaran menjadikan alat komunikasi yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pengajaran dan tercapainya tujuan pendidikan peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat bantu pada proses belajar dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Penggunaan media sosial secara positif mempengaruhi sosialisasi di lingkungan online ketika individu juga berinteraksi satu sama lain secara tatap muka (Asghar et al., 2021).

Menurut (Latuheru, J. D., 2017, p.14) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Media merupakan bahan, alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang tujuannya adalah agar interaksi komunikatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif (Rudi Susilana & Cepi Riyana., 2018, p.7). Dengan bantuan media/alat bantu pembelajaran menjadi lebih mudah guru dalam implementasi bagaimana kondisi yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan keahliannya dapat diperoleh dari instruksi yang diberikan oleh guru (Pendidikan, 2018). Dikemukakan juga oleh (Fajar, 2020) dengan media pembelajaran guru dapat menggali dan menyampaikan materi pelajaran secara

komunikatif. Hal ini dapat membantu peserta didik menyerap dan memahaminya sehingga topik atau pesan dari guru akan menjadi lebih baik. Menurut (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi peserta didik dan peserta didik bereaksi positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian bahwa (Liao et al., 2019) penggunaan video instruksional dan kolaborasi mempengaruhi prestasi belajar, motivasi intrinsik, beban kognitif, dan perilaku belajar peserta didik. Selanjutnya motivasi intrinsik berpengaruh signifikan terhadap media peserta didik untuk pembelajaran (Ifinedo, 2017). Pada bidang pendidikan, motivasi intrinsik memiliki efek langsung yang positif, dan motivasi ekstrinsik tidak terkait dengan hasil positif (Panisoara et al., 2020). Media pembelajaran juga merupakan sarana komunikasi yang dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan yang bertujuan instruksional dan atau mengandung maksud-maksud pengajaran yang digunakan sebagai langkah mempermudah penyampaian informasi dari guru ke peserta didik untuk kepentingan pembelajaran.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Metode pengajaran dan media pembelajaran merupakan dua komponen penting dalam pembelajaran. Kedua aspek ini saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain, metode pengajaran tertentu mempengaruhi lingkungan belajar yang sesuai, meskipun ada banyak hal lain yang mempengaruhi pemilihan lingkungan belajar. Fungsi media pembelajaran menurut (Azhar A., 2018, p.15) merupakan alat pengajaran yang ditata dan diciptakan oleh guru, yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan yang akan disampaikan agar tidak terlalu verbalistik (kata-kata dan tulisan belaka);
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera seperti:
 - a) Objek yang terlalu besar dapat ditampilkan dengan media;
 - b) Objek yang kecil dapat diperbesar dan diperjelas dengan media seperti proyektor micro dll;
 - c) Gerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse, high speed photography dll;
 - d) Kejadian sejarah yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan kembali dengan rekaman video, gambar maupun audio;
 - e) Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan bagan, model dll;
 - f) Konsep yang terlalu luas (bencana alam) dapat disajikan dalam bentuk film.
- 3) Mengatasi sikap pasif peserta didik dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Kegunaan media pembelajaran tersebut adalah untuk:
 - a) Menimbulkan gairah belajar;
 - b) Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk lebih dekat berinteraksi dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri.

4) Mengatasi masalah perbedaan karakter, latar belakang, dan kemampuan peserta didik dengan:

- a) Memberikan rangsang yang sama;
- b) Mempersamakan pengalaman;
- c) Menyamakan persepsi peserta didik;

Menurut Hamalik dalam (Azhar Arsyad., 2018, p.15) mengklaim bahwa lingkungan belajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan untuk belajar dan bahkan dapat memiliki efek psikologis pada peserta didik bahwa ada hubungan antara pendidikan jasmani, kebugaran, kognisi, dan prestasi akademik. Perbaikan di pembelajaran sering terjadi pada aktivitas yang lebih, kebugaran, dan peningkatan prestasi akademik juga ditemukan dengan aktivitas yang lebih maksimal (Communications, 2016). Pemanfaatan lingkungan belajar pada fase orientasi pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Secara umum dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai alat atau perantara yang dapat mempermudah penyampaian materi secara lebih nyata dengan menampilkan grafik, video dan audio sesuai kebutuhan.

6. Video Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Latin *anima* dan berarti "hidup", *animare* berarti "menghirup kehidupan". Kemudian ungkapan tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai *animate*, artinya memberi kehidupan (*to give life*), atau *animation*, artinya ilusi gerak atau kehidupan. Secara umum, istilah animasi

diartikan dengan membuat kartun (*making cartoons*) sebagai rangkaian lukisan atau gambar yang dikontrol secara mekanis secara elektronik sehingga tampak bergerak di layar. Pembelajaran video memiliki pengaruh yang sangat besar potensi untuk belajar peserta didik, karena mereka bisa menyampaikan informasi tentang bagaimana melakukan keterampilan dengan sempurna (Jarraya et al., 2019). Hasil penelitian (Pratiwi & Ridwan, 2021) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, peneliti membuat rekomendasi untuk guru agar memberikan materi melalui media agar peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut (Kok et al., 2020) hasil umpan balik menggunakan video tentang teknik gerakan menghasilkan efek pembelajaran yang baik dalam konteks pembelajaran. Selanjutnya (Goodyear et al., 2023) memberikan informasi adanya pengembangan pedoman yang kuat pendidikan tentang bagaimana dapat merancang media pembelajaran online. Penggunaan media digital tidak hanya membuka kemungkinan baru dalam konteks belajar dengan gerak (*learning with media*) (Greve et al., 2022). Pembelajaran dengan media cenderung paling efektif bagi peserta didik sekolah dasar di pelajaran olahraga. Hasil positif menunjukkan bahwa media sangat efektif dan menjanjikan dalam pembelajaran (Goodyear et al., 2023).

Dalam pembelajaran, gerak dapat meningkatkan pertumbuhan peserta didik dan perkembangan fisik, mental, dan sosial seseorang. Untuk melaksanakan pembelajaran di Sekolah Dasar diperlukan persiapan yang matang, karena pada usia ini peserta didik masih mencari jati diri untuk mendapatkan pengalaman yang

nantinya akan berdampak positif bagi perkembangannya. Hasil penelitian (Ari, 2017) menunjukkan bahwa pelajar dengan pengetahuan awal yang rendah memiliki skor yang lebih tinggi setelah mempelajari animasi dengan media visual, dibandingkan dengan mereka yang mempelajari animasi yang sama tanpa media visual. Pemberian media/video lebih membantu peserta didik menarik untuk mengkomunikasikan konten materi yang melibatkan keterampilan gerak (Cyrine et al., 2020). Hasil percobaan juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran aktivitas jasmani dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Sukendro et al., 2021).

Peran multimedia menjadi solusi yang sangat tepat dan penting dalam memaksimalkan kualitas sumber daya manusia dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kebutuhan peserta didik (Adi et al., 2021). Di zaman disrupsi teknologi yang semakin canggih ini, keterampilan belajar teknologi sangat dibutuhkan baik dari guru maupun peserta didik. Menurut (Tantri, 2021) dengan semakin berkembangnya teknologi dimanfaatkan pada pembelajaran akan membentuk suatu transformasi sistem belajar literasi baik guru maupun peserta didik. Menurut (Linda et al., 2016) penggunaan media baru adalah bukan tanpa manfaatnya, karena sangat tergantung pada anak usia dan tahap perkembangan, seorang anak karakteristik, bagaimana media tersebut digunakan (misalnya, dengan orang tua atau tanpa), serta konten dan desain media Pendidikan menggunakan media lebih banyak efektif memungkinkan partisipasi aktif, kerja sama, dan motivasi untuk belajar (An et al., 2020). Menurut (Souissi et al., 2021) menggabungkan umpan balik video dengan aktivitas pendidikan jasmani untuk

meningkatkan gerakan belajar pada peserta didik.

Menurut pengertian secara umum animasi adalah pembuatan gambar sinematik dari gambar diam dengan menggunakan *stop motion* untuk membuat gambar bergerak atau hidup ketika diproyeksikan ke layar. Ilusi gerakan dapat diciptakan dengan menggerakkan serangkaian gambar secara cepat, secara bertahap berpindah dari setiap bagian objek gambar. Saat rangkaian bingkai bergerak cepat, ia menangkap pergerakan subjek, bukan bingkai demi bingkai. Standar animasi semacam itu sering disebut sebagai sinema *stop-frame*.

a. Tujuan pembelajaran menggunakan video

Tujuan pembelajaran dari video tersebut adalah:

- 1) Tujuan kognitif, yaitu mengajarkan inisiasi atau diferensiasi stimulus motorik;
- 2) Tujuan psikomotor yaitu contoh-contoh keterampilan motorik;
- 3) Afektif bertujuan untuk mempengaruhi sikap dan perasaan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kelebihan pembelajaran video dapat memberikan pengalaman pengetahuan kepada peserta didik, memudahkan kontekstualisasi materi pembelajaran, memudahkan penyampaian materi yang mudah diingat secara teknis dan mengoptimalkan waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan media video animasi

1) Kelebihan media video animasi.

Menurut (Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, 2016, p.135), menyatakan bahwa kelebihan media video animasi adalah sebagai berikut:

- a) Video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga peserta didik dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas;
- b) Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat;
- c) Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motoric dan melatih kemampuan kegiatan. Selanjutnya, menurut (Arief S. Sadiman., 2017, p.75) kelebihan atau keunggulan dari media video animasi, yaitu:
 - d) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;
 - e) Penonton atau peserta didik dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis;
 - f) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian peserta didik pada penyajiannya;
 - g) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
 - h) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek berbahaya;
 - i) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar;
 - j) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya;
 - k) Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikan.

2) Kekurangan media video animasi

Menurut (Cecep Kustandi., 2019, p.65) mencatat beberapa keterbatasan penggunaan media video pendidikan, yaitu Memperoleh video, sebagai suatu peraturan, membutuhkan biaya tinggi dan pada saat yang sama banyak waktu gambar video dan suara terus diputar. Oleh karena itu video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan Anda pembelajaran yang diinginkan kecuali jika video dirancang dan diproduksi secara khusus untuk saya.

Sedangkan menurut (Daryanto., 2016, p.90) media video animasi memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- a) *Fine details*, tidak dapat menampilkan objek sampai sekecil-kecilnya;
- b) *Size Information*, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya;
- c) *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi;
- d) *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat;
- e) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya;
- f) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Video animasi adalah media menggabungkan suara dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik yang dapat merinci objek dan membantu untuk memahami hal-hal yang sulit (Afifah & Malang, 2021). Media pembelajaran video berbasis animasi memiliki kegunaan yang maksimal bila

diimplementasikan dalam skenario pembelajaran yang tepat, seperti pembelajaran kolaboratif, diskusi dan ceramah (M. Apriansyah et al., 2020). Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan video animasi memiliki hasil belajar yang lebih baik, karena video animasi dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dengan waktu dan tenaga yang minimal, jika hanya ditampilkan animasi maka peserta didik lebih mudah memahami pelajaran (Afridzal A., 2018).

Dilihat dari situasi saat ini guru harus lebih kreatif dan memanfaatkannya teknologi dan media video animasi ini dapat digunakan sebagai jembatan guru yang menyampaikan pembelajaran dengan inovasi baru untuk menarik dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya (Impronah et al, 2021). Selain itu video animasi dianggap penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menawarkan wawasan baru tentang bagaimana peserta didik dari berbagai kelompok dapat memperoleh manfaat yang berbeda dari animasi. Penelitian tersebut memperdalam pemahaman tentang keuntungan pedagogis dari video instruksional animasi untuk memungkinkan pendidik masa depan memanfaatkan kekuatan teknologi animasi untuk menghasilkan sumber pengajaran yang efektif (Liu et al, 2019).

Menurut (M.Hannah, 2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa relevansi animasi pendidikan berbasis internet untuk anak-anak yang sedang berkembang berusia 6 sampai 11 tahun mempunyai dampak positif. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah video yang didalamnya menggabungkan antara suara dan visual digunakan untuk menarik perhatian peserta didik dalam konteks pembelajaran.

7. Kombinasi Gerak

a. Pengertian Kombinasi Gerak

Menurut (Ii et al., 2019) kombinasi gerak merupakan perpaduan antara gerak dasar yang berbeda dan gerak dasar olahraga. Gerak dasar terbagi menjadi tiga jenis gerak utama, yaitu gerak lokomotor, gerak nonlokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerak seluruh tubuh melalui ruang atau jarak tertentu, seperti berjalan, berlari, melompat, dan lain-lain, sedangkan gerak nonlokomotor adalah gerak yang hanya menggerakkan bagian tubuh saja, seperti mendorong, menarik, membungkuk, dan gerakan manipulatif yaitu keterampilan dalam menggunakan peralatan seperti melempar, menangkap, memukul, menendang, bola voli dan lain-lain.

Kompetensi motorik kasar memberikan manfaat pada anak-anak dan remaja dengan diberikan intervensi dapat meningkatkan kompetensi motorik kasar (Barnett et al., 2016). Hasil penelitian (Temple et al., 2019) membuktikan bahwa bahwa anak-anak lebih berpartisipasi dalam kegiatan gerak yang aktif secara fisik dibandingkan yang kurang aktif. Faktor fisik anak dan gerak dapat menghalangi partisipasi anak dalam melakukan aktivitas fisik (Slotte et al., 2018). Anak-anak yang tidak berpartisipasi secara teratur dalam aktivitas keterampilan motorik selama pembelajaran tidak pernah mencapai potensi genetik untuk mengontrol keterampilan motorik yang mendasari kebugaran fisik yang berkelanjutan (Myer et al., 2017). Terdapat hubungan sebab akibat antara keterampilan motorik dan pembelajaran gerak (Holfelder & Schott, 2020). Diperkuat penelitian (Lopes et al., 2019) bahwa terdapat hubungan antara aktivitas fisik dan motorik sehingga

memberikan hubungan antara kemampuan gerak dan aktivitas fisik. Menurut keterampilan kontrol objek dan keterampilan lokomotor lebih kuat terkait dengan aktivitas fisik untuk anak laki-laki dan perempuan (Logan, Webster, et al., 2020).

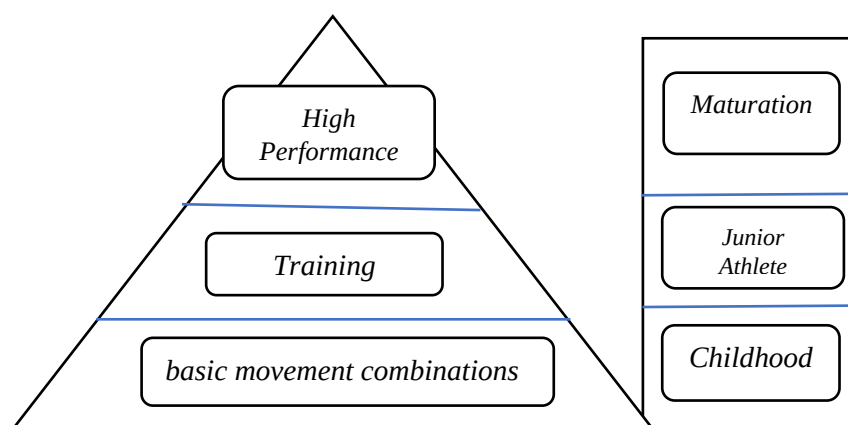
Berdasarkan penelitian (Lumintuarso, 2020) menyatakan bahwa kombinasi gerak kombinasi gerak dasar merupakan alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani di SD sekolah untuk memberikan solusi yang lebih baik untuk pelaksanaannya pendidikan jasmani. Menurut (Barnett et al., 2016) perkembangan motorik pada anak usia dipengaruhi oleh pematangan biologis. Penguasaan keterampilan gerakan dasar memberikan kontribusi untuk perkembangan fisik, kognitif dan sosial anak-anak dan dianggap memberikan dasar untuk gaya hidup aktif (Barnett et al., 2017). Pengembangan keterampilan motorik menjadi strategi kunci dalam intervensi peserta didik kedepan pada aktivitas fisik (Barnett et al., 2009).

Pembelajaran merupakan program pembelajaran berbasis pembangunan kombinasi gerak dasar yang berisi rangkuman dan unsur gerak dasar dan dasar gerak teknis seolah-olah itu adalah latihan integral dalam satu sesi pembelajaran. Sesuai dengan konsep pembinaan kombinasi gerak dasar disebut juga multi skill adalah pengembangan dari berbagai skill dan kemampuan gerak (*motor ability improvement*) dengan adaptasi berbagai beban latihan perlu dikembangkan adaptasi menyeluruh. Ini berarti bahwa seorang anak harus memiliki keterampilan mobilitas dasar yang baik dan harmonis.

Mendukung hasil penelitian di atas, olahraga itu bagus kegiatan untuk anak usia dini, harus sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dan

seharusnya diberikan berbagai pengalaman gerak yang komprehensif berupa permainan dan kompetisi dengan suasana yang menyenangkan. Anak-anak merupakan program pembinaan kombinasi gerak dasar yaitu proses dimana dalam satu sesi pembelajaran memuat berbagai keterampilan dasar seperti berlari, melempar, melompat, dasar keterampilan olahraga dengan bola besar, bola kecil dan olahraga dengan alat.

Gambar 1. *Development basic movement combinations*



Berdasarkan gambar diatas dirumuskan bahwa kombinasi gerak dasar adalah perkembangan komprehensif pada fase anak-anak. Analisis implementasi dan strategi implementasi berkaitan dengan perkembangan berbagai fisik kondisi dan keterampilan olah raga (*skill*) sebagai landasannya menuju pengembangan khusus (spesialisasi) dan tinggi pencapaian.

Menurut (Bompa., 1999, p.31) kombinasi gerak dasar juga disebut dengan *multiskill* dalam bahasa Jerman disebut “*vieleseitige*” adalah pengembangan berbagai keterampilan dan keterampilan motorik (*motor skill*) dengan menyesuaikan kebutuhan beban latihan yang berbeda untuk mengembangkan adaptasi umum. Menurut (Yudanto., 2018, p.68) kombinasi gerak dasar merupakan

perkembangan menyeluruh yang tidak hanya mencakup aspek fisik. Terdapat 10 program pelatihan kombinasi gerak dasar untuk mengembangkan keterampilan dan karakteristik motorik dasar seperti kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelincuhan, dan fleksibilitas.

Kombinasi gerak dasar training program that aims to develop basic motor skills and motor qualities such as strength, speed, endurance, agility and flexibility. This kombinasi gerak dasar approach respects the physiologic age and psychological maturation of youth and is a means to improve fitness and conditioning (Bompa dalam Francesco & Greco, 2017: 2162).

Pembelajaran kombinasi gerak dasar yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan dan karakteristik motorik dasar seperti kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelincuhan, dan fleksibilitas. Pendekatan kombinasi gerak dasar ini baik untuk fungsi fisiologis dan pematangan psikologis kaum muda, dan merupakan sarana untuk meningkatkan kebugaran dan kebugaran fisik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kombinasi gerak dasar adalah pengembangan berbagai keterampilan gerak sebagai dasar untuk mengembangkan gerak dasar dan meningkatkan kondisi fisik.

b. Unsur gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam gerak

Kombinasi gerak dasar mengembangkan dan menyempurnakan gerak dasar penting bagi anak usia sekolah dasar. Gerakan dasar adalah gerakan berulang yang terus-menerus muncul dari kebiasaan dan menjadikannya dasar pengalaman dan lingkungannya. Ada tiga gerak dasar, yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Menurut (Sukamti E.R dkk., 2017, p.23) mengemukakan bahwa gerak dasar adalah bentuk-bentuk gerak sederhana yang dapat dibedakan menjadi tiga bentuk gerak dasar sebagai berikut: (1) gerak lokomotor (bergerak dari satu tempat

ke tempat lain) yang melibatkan gerak atau menggerakkan bagian tubuh tertentu, seperti berjalan, berlari dan melompat, (2) gerak non lokomotor (gerakan statis) yang hanya melibatkan bagian tubuh tertentu tubuh digerakkan tetapi tidak digerakkan, mis. misalnya mendorong, menarik, menekuk, memutar, dll., (3) gerakan manipulatif di mana sesuatu dipindahkan, mis. Melempar, menangkap, memukul, menendang dan gerakan lain yang berhubungan dengan melempar dan menangkap benda. Menurut (Adi et al., 2022) keterampilan motorik kasar dan aktivitas fisik dapat meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Interaksi peserta didik dalam aktivitas fisik mengarah pada pelaksanaan solusi kemampuan gerak fungsional (fisik, kognitif, emosional, dan perseptual) (Rudd et al., 2020).

Lokomotor didefinisikan sebagai pergerakan perubahan lokasi. Artinya, lokomotor adalah suatu mode gerak yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dan anggota tubuh ketika posisi atau pusat gravitasi tubuh diubah dari satu titik tumpu ke titik tumpu lainnya. Lokomotor adalah salah satu elemen gerakan mendasar dari keterampilan serbaguna. Menurut (Šalaj et al., 2019) tidak menunjukkan perbedaan gender dalam kecerdasan motorik kasar, alat gerak, atau keterampilan manipulatif, meskipun ada perbedaan yang signifikan dalam kecerdasan motorik kasar dan keterampilan lokomotor. Kombinasi gerak juga memiliki unsur gerak non lokomotor yaitu gerakan anggota badan di sekitar porosnya dan aktor tetap diam. Gerakan non motorik meliputi gerakan multi langkah, seperti melempar atau menendang bola, membungkuk dan melompat, dimana peserta didik tidak bergerak dari posisinya. Gerakan multi arah juga merupakan gerakan yang tidak terpisahkan dan manipulatif. Kemampuan gerak

manipulatifnya membutuhkan koordinasi yang cukup baik. Dalam hal ini gerak manipulatif melibatkan beberapa unsur gerak yang harus dikoordinasikan menjadi gerak yang baik dan harmonis. Gerakan kombinasi gerak dasar meliputi gerakan manipulatif seperti melempar, menangkap, menendang dan gerakan lainnya yang membutuhkan koordinasi yang baik dalam pelaksanaannya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kombinasi gerak anak tidak terlepas dari tiga gerak dasar yaitu gerak lokomosi, gerak non gerak dan gerak manipulatif. Ketiganya merupakan unsur utama perkembangan gerak anak yang beraneka segi.

c. Perkembangan Kombinasi gerak dasar

Istilah kombinasi gerak dasar sebenarnya sudah umum di dunia olahraga. Rusia telah menangani masalah ini selama lebih dari 25 tahun. Akibatnya, lebih dari 90% atlet Rusia yang telah menjadi juara dunia dalam acara multi-olahraga seperti Olimpiade serta acara individu adalah produk pelatihan kombinasi gerak dasar (Bompa dkk., 2010, p.34). Perkembangan kombinasi gerak dasar ini juga diterapkan di beberapa negara seperti China, Jerman, Amerika, Australia dan beberapa negara maju lainnya. tahun 1995.

Menurut (Bompa dkk., 2010, p.36) pembinaan kombinasi gerak dasar adalah pengembangan berbagai keterampilan dan kemampuan gerak (*motor ability improvement*) dengan adaptasi berbagai kebutuhan beban latihan untuk mengembangkan adaptasi menyeluruh. Artinya, seorang anak harus memiliki kemampuan gerak dasar yang baik dan harmonis. Anak yang memiliki landasan 13 kombinasi gerak dasar yang kuat akan dapat mencapai kinerja olahraganya dengan

lebih baik jika dibandingkan anak yang tidak memiliki fondasi ini (Bompa dkk., 2010, p.32).

Menurut Bompa (2000: 29) necessary kombinasi gerak dasar or overal development is accepted in most fields of educations and human endeavors. Regardless of how specialized the instruction may become, initially there should be exposure to a kombinasi gerak dasar development to acquire necessary fundamentals.

Pengembangan kombinasi gerak dasar merupakan pengembangan menyeluruh ini berkaitan dengan ketrampilan gerak secara umum (*general motor ability*) dan pengembangan kebugaran sebagai tujuan utama yang terjadi pada bagian awal dari perencanaan latihan tahunan.

Menurut McKenzie, dalam Kosari, (2018: 76) indicated that children manipulative skills can be improved through high-quality physical training plans provided by the skilled physical trainers. Practice and experience affect people's coordination skills and the more the practices are, the stronger the people's coordination will be.

Menurut (Plazibat & Karuc, 2021) Kombinasi gerak dasar memiliki efek positif pada tingkat keterampilan motorik pada anak-anak dan menghasilkan pemeliharaan motorik yang diperoleh tingkat keterampilan. Selanjutnya manfaat potensial pada pengembangan kombinasi gerak dasar kemampuan gerak dapat memfasilitasi keseimbangan keterampilan lokomotor dan manipulatif. Hasil penelitian (Greco et al., 2019) bahwa kegiatan kombinasi gerak dasar berfokus pada pengembangan kemampuan gerak kondisional dan koordinatif untuk meningkatkan komponen kebugaran fisik yang berhubungan dengan kesehatan dan keterampilan. Kombinasi gerak dasar dapat meningkatkan kepuasan citra tubuh dan meningkatkan persepsi ukuran tubuh pada anak sehingga kombinasi gerak dasar harus diperhatikan oleh guru pendidikan jasmani (Latino et al., 2019). Dari beberapa

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa merupakan perpaduan antara gerak dasar yang berbeda dan gerak dasar olahraga. Gerak dasar terbagi menjadi tiga jenis gerak utama, yaitu gerak lokomotor, gserak nonlokomotor dan gerak manipulatif.

8. Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar

Tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi dua menjadi kelas rendah dan kelas atas. Kelas rendah terdiri kelas 1, 2, dan 3, sedangkan kelas-kelas atas sekolah dasar yang terdiri dari kelas 4, 5, dan 6. Untuk menentukan aktivitas jasmani atau olahraga yang diberikan pada anak Sekolah Dasar, maka mengetahui karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia tersebut. Menurut (Hurcllok., 2016, p.38) pada masa akhir masa anak-anak 6 sampai 13 tahun pada anak perempuan dan 14 tahun pada anak laki-laki adalah periode terjadinya kematangan seksual dan masa remaja di mulai. Perkembangan utama ialah sosialisasi yang merupakan usia sekolah atau usia kelompok dengan ciri-ciri khas anak masa kelas atas sekolah dasar adalah: (a) perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari; (b) ingin tahu, ingin belajar dan realistis; (c) timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus; (d) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah; (e) anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peergroup untuk bermain bersama, anak-anak membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Peranan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat besar dalam memberikan pengarahan dan bimbingan pada anak besar. Sesuai dengan sifat psiko-sosial anak, guru bisa menempatkan dirinya sebagai orang dewasa yang bias dipercaya, memberikan perhatian, persetujuan dan dorongan kepada anak untuk berbuat sebaik-baiknya. Karakteristik dan pertumbuhan anak, baik pertumbuhan

fisik, maupun mental emosionalnya, sangat penting untuk diketahui dan dipahami oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menentukan jenis aktivitas olahraga yang akan diberikan. Apabila jenis aktivitas fisik atau olahraga yang diberikan tidak sesuai dengan karakteristik anak tersebut, maka aktifitas fisik atau olahraga tidak akan berpengaruh positif terhadap perkembangan dan bisa memberikan hasil yang berlawanan dengan tujuan yang akan dicapai.

9. Motivasi

Motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar PJOK. Motivasi juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik terlibat dalam belajar dengan senang hati dan tanpa paksaan. Menurut Kurniawan & Haryoko (2020), motivasi adalah motivasi yang dimiliki individu untuk melakukan suatu perbuatan atau perbuatan. Motivasi pendidikan memiliki efek berganda, termasuk mempengaruhi belajar dan perilaku peserta didik terkait dengan mata pelajaran. Motivasi merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam belajar. Intervensi pembelajaran digital memiliki dampak positif pada belajar peserta didik sehingga termotivasi secara intrinsik atau ekstrinsik (Buckley & Doyle, 2016). Dengan motivasi belajar intrinsik menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi dan dapat meningkatkan kinerja keterampilan dan berkorelasi positif melalui analisis konten umpan balik (Hsia et al., 2016).

Menurut Hidayat & Hambali (2019) motivasi dapat mempengaruhi kinerja peserta didik. Motivasi dapat digambarkan sebagai alat untuk memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Teodor C.I, 2019. P.50),

“Tindakan dan reaksi juga dipicu oleh alasan internal; totalitas alasan ini disebut motivasi”. Artinya tindakan dan reaksi yang dipicu oleh alasan internal disebut sebagai motivasi. Berdasarkan jenis motivasi, dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Emda (2017), motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari individu itu sendiri dan tujuan yang dicapai adalah kepuasan diri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar. Motivasi memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Model pembelajaran lebih mendukung kebutuhan dan mempromosikan motivasi intrinsik (Manninen & Campbell, 2022). Dalam pendidikan jasmani motivasi berkaitan secara langsung dan menunjukkan nilai positif (Sun & Shen, 2017). Instruksi belajar sebagai insentif ekstrinsik mempengaruhi motivasi intrinsik dan beban kognitif asing dan instruksi pada motivasi intrinsik peserta didik, beban kognitif, dan pembelajaran dengan digital (Hawlitschek & Joeckel, 2017).

Menurut (Dunn et al., 2019) motivasi intrinsik memprediksi keterlibatan sedangkan motivasi ekstrinsik memprediksi penggunaan keterlibatan peserta didik dalam memprediksi nilai. Temuan menyoroti bahwa motivasi intrinsik berhubungan dengan kesuksesan peserta didik, sedangkan nilai pribadi (regulasi yang teridentifikasi) sangat terkait dengan ketekunan (Howard et al., 2021). Selanjutnya mendukung riset (González-cutre et al., 2016) bahwa kelompok eksperimen pada orang tua dan teman sebaya dukungan otonomi berpengaruh pada efek motivasi. Ngalim Purwanto (2016, pp.70-71) berpendapat bahwa setiap motif berkaitan erat dengan tujuan dan cita-cita. Semakin bernilai tujuan bagi orang yang bersangkutan, maka semakin kuat motifnya, sehingga motif tersebut sangat

menguntungkan bagi tindakan atau tindakan tersebut. Kegunaan atau fungsi dari motif-motif tersebut adalah :

- a. Motif yang merangsang orang untuk berbuat atau bertindak. Subjek bertindak sebagai penggerak atau mesin, memberikan sejumlah energi (daya) untuk menyelesaikan suatu tugas;
- b. Motif menentukan arah perbuatan, yaitu untuk mencapai suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah menyimpang dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Semakin jelas tujuannya, semakin jelas jalan yang harus dipilih;
- c. Motif menentukan tindakan kita. Ini berarti menentukan tindakan apa yang perlu diambil yang selaras dengan pencapaian 9 tujuan, dan mengesampingkan tindakan yang tidak menguntungkan tujuan tersebut.

Menurut (McClelland, D. C.,1987) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “perasaan” dan didahului oleh reaksi adanya tujuan yang mengandung tiga unsur penting; (1) bahwa motivasi memicu perubahan energi pada diri setiap orang, (2) motivasi ditandai dengan munculnya perasaan dan cinta seseorang, (3) motivasi dipercepat oleh suatu tujuan. Menurut (Barak et al., 2016) pembelajaran dimediasi oleh bahasa pengantar dan keterlibatan sosial. Kedua faktor tersebut mungkin memainkan peran penting dalam memahami motivasi untuk belajar. Ciri-ciri motivasi belajar Motivasi peserta didik sangat penting dalam kegiatan belajar. Apakah motivasi individu untuk belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran itu sendiri. Menurut (Sardiman AM.,2016) motivasi memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Rajin sebelum mengerjakan tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sampai selesai);
- b. Gigih dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa). Tidak memerlukan motivasi dari luar untuk berbuat sebaik mungkin (tidak mudah puas dengan prestasi);
- c. Minat yang nyata pada berbagai masalah orang dewasa. (misalnya isu-isu yang berkaitan dengan pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, pemberantasan segala macam kejahatan, maksiat, dll);
- d. Anda ingin bekerja secara mandiri;
- e. Mudah bosan dengan tugas-tugas rutin (hal-hal yang mekanis, repetitif, sehingga kurang kreatif).
- f. Mampu mempertahankan pendapatnya (bila yakin akan sesuatu);
- g. Tidak mudah melepaskan keyakinan ini;
- h. Menemukan dan menyelesaikan masalah yang menarik jika sifat-sifat tersebut ada pada diri seorang peserta didik, berarti peserta didik tersebut memiliki motivasi belajar yang cukup kuat yang diperlukan untuk studinya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan menunjukkan hal-hal sebagai berikut:
 - a) Keinginan mendalami materi;
 - b) Ketekunan dalam mengerjakan tugas;
 - c) Keinginan berprestasi;
 - d) Keinginan untuk maju;

1. Jenis motivasi belajar

Dalam proses belajar mengajar di sekolah sangat penting setidaknya peserta didik memiliki motivasi belajar, karena kegiatan berjalan dengan baik bila anak memiliki motivasi yang kuat. Menurut (Hapsari S., 2020, p.74) membagi motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah bentuk kemauan belajar yang berasal dari dalam dan tidak memerlukan rangsangan dari luar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi belajar yang berasal dari luar. Hasil penelitian (Hagger & Chatzisarantis, 2016) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara motivasi intrinsik terhadap aktivitas di luar sekolah melalui keterlibatan dalam aktivitas di peserta didik terlibat dalam aktivitas dan perilaku aktual. Selanjutnya penggunaan aplikasi juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang meliputi perhatian, kepuasan, dan faktor kepercayaan (Khan et al., 2019).

Menurut (Garon-carrier et al., 2016) bahwa motivasi dan prestasi saling terkait dari waktu ke waktu, hasil menunjukkan arah dari prestasi sebelumnya ke prestasi berdasarkan implikasi teoretis dan praktisnya. Ditinjau dari kegiatan belajar, motivasi intrinsik merupakan karakter yang lebih penting daripada motivasi ekstrinsik karena merupakan daya dorong yang mendorong seseorang untuk belajar. Kemauan dan usaha untuk belajar atas inisiatif sendiri mengarah pada hasil belajar yang maksimal, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi peningkatan belajar yang berasal dari luar. Jika kemauan untuk belajar hanya didasarkan pada motivasi eksternal, kemauan untuk belajar dengan mudah menghilang.

2. Motivasi Intrinsik

Tujuan pembelajaran, motivasi intrinsik, berkontribusi terhadap prestasi akademik di sekolah dikarenakan motivasi intrinsik sangat terkait dengan keterlibatan secara tidak langsung pada peningkatan keterlibatan perilaku (Froiland & Worrell, 2016). Menurut (Singgi., 2018, p.50), motivasi intrinsik adalah keinginan yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Sekaligus (John W. Santrock., 2018, p.476) mengatakan bahwa motivasi internal adalah keinginan seseorang untuk berkompeten dan melakukan sesuatu demi kebaikan organisasi itu sendiri. Menurut (Thorsan., 2018, p.28) menyatakan bahwa motif internal adalah motif yang menggairahkan seseorang untuk bertindak. Rasa ingin tahu merupakan salah satu bentuk motivasi intrinsik yang menjadi kunci dalam menumbuhkan belajar aktif dan eksplorasi spontan (Oudeyer et al., 2016). Semakin kuat motivasi internal maka semakin menunjukkan perilaku yang kuat untuk mencapai tujuan (Singgih., 2018, p.50).

Menurut (Hapsari S., 2020, p.74) Motivasi intrinsik biasanya berkaitan dengan bakat dan kecerdasan peserta didik. Motivasi intrinsik dapat memanifestasikan dirinya sebagai karakter yang ada sejak lahir seseorang, jadi motivasi adalah bagian dari sifat yang didorong oleh faktor endogen, faktor internal dan sesuatu yang dibawa sejak lahir (Singgih., 2018, p.50). Menurut (Kamis., 2020, p.29), seorang peserta didik dengan motivasi internal aktif belajar secara mandiri tanpa bertanya kepada guru atau orang tua. Motivasi intrinsik yang dimiliki peserta didik dalam belajar akan semakin kuat ketika mereka termotivasi secara ekstrinsik.

1) Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik

Menurut (Hapsari S., 2020, p.74) faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik pada umumnya terkait dengan faktor intelegensi dan bakat dalam diri peserta didik. Sri Esti berpendapat, bahwa motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor pribadi seperti kepuasan. Menurut (Singgih., 2018, p.51) mengemukakan bahwa motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor endogen, faktor konstitusi, faktor dunia dalam, sesuatu bawaan, sesuatu yang telah ada yang diperoleh sejak dilahirkan. Selain itu, motivasi intrinsik dapat diperoleh dari proses belajar. Hasil penelitian (Wang et al., 2019) menunjukkan bahwa mengamati teknologi digital sebagai motivasi intrinsik secara signifikan memprediksi niat kelanjutannya untuk memberikan kemudahan penggunaan. Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik antara lain : keinginan diri; kepuasan; kebiasaan baik; kesadaran.

3. Motivasi Ekstrinsik

Menurut (Supand., 2016. p.61) motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya rangsangan yang berasal dari luar individu. Menurut (Thomas., 2016, p.9) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi eksternal atau motivasi penggerak yang diakibatkan oleh ketidakmampuan diri sendiri. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstrinsik dipengaruhi atau dirangsang dari luar individu. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik meliputi, misalnya

- a) pujian;
- b) saran;

- c) semangat;
- d) hadiah;
- e) penalti;
- f) meniru sesuatu.

1) Fungsi motivasi belajar

Menurut (Aelterman et al., 2020) harus memperhatikan perbedaan kelas dalam motivasi, seperti kelas yang lebih termotivasi secara otonom secara keseluruhan lebih aktif dan kelas-kelas merasa tidak termotivasi menunjukkan antusiasme yang lebih rendah. Menurut (Baena-extremera et al., 2017) motivasi adalah kekuatan pendorong di balik pembelajaran untuk menjaga peserta didik perlu dimotivasi sebelumnya (sebaiknya secara intrinsik), dan untuk melakukan itu, guru harus menciptakan iklim berorientasi tugas. Menurut (Sardiman AM., 2018, p.85), mengemukakan bahwa motivasi memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Mendorong orang untuk melakukan sesuatu. Jadi dalam hal ini motivasi sebagai penggerak atau mesin yang mengeluarkan energi motivasi adalah tenaga penggerak yang digerakkan;
- b) Menentukan arah tindakan yaitu ke arah tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat mengarahkan kegiatan yang harus dilakukan dengan cara yang konsisten dengan tujuan mereka;
- c) Menentukan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan, mengesampingkan tindakan yang tidak menguntungkan tujuan tersebut.

Ngalim purwanto (2016, pp.70-71) berpendapat bahwa setiap motif berkaitan erat dengan tujuan dan cita-cita. Semakin bernilai tujuan bagi orang yang

bersangkutan, maka semakin kuat motifnya, sehingga motif tersebut sangat menguntungkan bagi tindakan atau tindakan tersebut. Kegunaan atau fungsi dari motif-motif tersebut adalah:

- 1) Motif yang merangsang orang untuk berbuat atau bertindak. Subjek bertindak sebagai penggerak atau mesin, memberikan sejumlah energi (daya) untuk menyelesaikan suatu tugas;
- 2) Motif menentukan arah perbuatan, yaitu untuk mencapai suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah menyimpang dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Semakin jelas tujuannya, semakin jelas jalan yang harus dipilih;
- 3) Motif menentukan tindakan kita. Ini berarti menentukan kegiatan apa yang perlu dilakukan dan mana yang cocok untuk mencapai tujuan itu, dan mengesampingkan kegiatan yang tidak berguna untuk tujuan itu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi belajar pada hakekatnya adalah sebagai penggerak dan pedoman bagi perbuatan seseorang atau peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Menurut (Saputra et al, 2018) peserta didik harus memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai hasil belajar yang baik. Setiap individu menginginkan komunikasi yang terampil dan menyenangkan dengan lingkungan fisik dalam semua aspek kehidupan manusia semua akan menjadi lebih baik karenanya (Jurbala Paul, 2016). Peserta didik yang termotivasi akan berusaha lebih keras untuk mencapai tujuannya tanpa adanya paksaan. Pada saat yang sama peserta didik yang kurang motivasi berhenti berusaha dan umumnya tidak percaya diri. Motivasi merupakan proses peningkatan,

pemeliharaan dan pengendalian minat seseorang dan tanpa motivasi belajar tidak akan berhasil. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menimbulkan perubahan pada diri seseorang yang mempengaruhi gejala kejiwaan, perasaan dan emosi untuk melakukan sesuatu yang didorong oleh tujuan, kebutuhan atau keinginan.

10. Kemampuan Gerak

Kemampuan gerak berkaitan dengan pengembangan dan kinerja gerak manusia, telah didefinisikan sebagai yang berkaitan dengan kemahiran dalam keterampilan motorik (Stodden et al., 2019). Keterampilan motorik biasanya mengacu pada keterampilan yang mencakup gerakan dan hasil tindakan ditekankan (Newell, 2020). Perkembangan kemampuan gerak dasar merupakan komponen penting dari intervensi yang bertujuan untuk mempromosikan kebugaran jangka panjang (Barnett et al., 2018). Keterampilan gerakan dasar secara signifikan terkait dengan kebiasaan aktivitas fisik (Fisher et al., 2021). Status berat badan anak secara negatif memengaruhi tingkat koordinasi motorik kasar dan sebaliknya (Hondt et al., 2019). Pengetahuan dapat membantu dalam mengatasi penurunan tingkat aktivitas fisik dan kebugaran seiring dengan meningkatnya angka obesitas (Logan, Paulo, et al., 2019). Perhatian khusus bagi anak yang tidak melakukan olahraga mempengaruhi tingkat kemampuan gerak dalam aktivitas fisik (Hondt et al., 2017).

Menurut (Schmidt, R. A., & Lee, T. D., 2016) konsep yang berpengaruh pada pembelajaran gerak yaitu:

1. Tahap kognitif yaitu peserta didik memahami konsep dan teori gerakan. Mereka belajar tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukan

gerakan tersebut. Tahap ini melibatkan proses berpikir dan memahami instruksi. Salah satu peran penting dalam tahapan ini yaitu “stimulus”, ketika peserta didik dapat merespon dan memberdayakan semua indera penerima maka respon yang akan diberikan merupakan produk terbaik dari perintah/stimulus “kognitif” yang benar.

2. Tahap asosiatif yaitu peserta didik mempraktikkan gerakan dengan bantuan guru atau instruktur. Mereka belajar menghubungkan konsep dengan gerakan yang sebenarnya. Tahap ini melibatkan proses mencoba dan memperbaiki gerakan.
3. Tahap otonom yaitu peserta didik dapat melakukan gerakan secara mandiri dan otomatis. Mereka telah menguasai gerakan tersebut dan dapat melakukannya tanpa perlu banyak berpikir. Tahap ini melibatkan proses pengulangan dan penguatan gerakan.

Dengan memahami ketiga tahapan ini, guru atau instruktur dapat membantu peserta didik dalam proses belajar gerak dan meningkatkan keterampilan mereka. Selanjutnya (Clark & Whittall, 1989) perkembangan motorik berhubungan dengan usia yang berurutan dan berkelanjutan dimana seorang individu berkembang dari sederhana untuk pencapaian yang sangat terorganisir. Menurut (Babic et al., 2019) usia dan jenis kelamin adalah moderator kunci hubungan antara aktivitas fisik dan konsep diri fisik Menurut pola dan waktu pergerakan merupakan cara yang penting dan praktis untuk menilai kinerja fungsional pada peserta didik (Nesbitt et al., 2017). Gerakan bergantung pada kekuatan fisik dan waktu kemudian perubahan dan status perkembangan tubuh mempengaruhi kekuatan (Karen E Adolph, 2016). Kemampuan gerak dasar dianggap sebagai blok bangunan yang memimpin urutan

gerakan khusus yang diperlukan untuk partisipasi aktivitas fisik yang tidak terorganisir dan dianggap memberikan dasar untuk gaya hidup aktif (Lubans et al., 2017). Menurut (Harrow, 1972) aktivitas gerak penting untuk menunjang aktivitas individu yang baik. Oleh karena itu, perlu menyusun pengalaman gerakan ke dalam bentuk pembelajaran kombinasi yang tepat. Semua yang penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran dilambangkan dalam gerakan tubuhnya yang terstruktur.

Proses pembelajaran dan perolehan keterampilan sehubungan dengan perkembangan terhadap perubahan lingkungan (misalnya, pola hidup, pembelajaran) dan bagaimana perubahan tersebut dapat memfasilitasi atau menghambat pembelajaran (Singer, 1975). Lebih jauh lagi, hal ini melibatkan apresiasi terhadap perbedaan individu dalam kemampuan, karakteristik, perkembangan, aspirasi, dan sejenisnya dan bagaimana perbedaan-perbedaan tersebut mempengaruhi tingkat pembelajaran dan hasil. Menurut (Pot & Hilvoorde, 2016) bahwa dimasukkannya sosial dan konteks budaya gerakan sangat penting dalam lingkungan belajar. Pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan kemampuan gerak peserta didik Sekolah Dasar dan keterampilan motorik anak berhubungan positif dengan aktivitas fisik sedang hingga berat (Cohen et al., 2017).

Menurut (Thorndike, E. L., 1932) bagaimana perilaku dan pengetahuan diperoleh melalui proses asosiasi antara stimulus dan respons yang meliputi beberapa prinsip dasar yaitu:

1. Hukum Efek/*Law of Effect*: Perilaku yang diikuti oleh konsekuensi positif akan

diperkuat, sedangkan perilaku yang diikuti oleh konsekuensi negatif akan dilemahkan. Jika seseorang melakukan gerakan yang benar dan mendapatkan konsekuensi positif (seperti pujian atau penghargaan), maka gerakan tersebut akan diperkuat dan lebih mungkin diulangi tetapi jika seseorang melakukan gerakan yang salah dan mendapatkan konsekuensi negatif (seperti kritik atau hukuman), maka gerakan tersebut akan dilemahkan dan kurang mungkin diulangi. Hukum Efek memiliki implikasi penting dalam pembelajaran, karena dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan keterampilan mereka dengan memberikan konsekuensi yang tepat.

2. Hukum Latihan/*Law of exercise*: Perilaku yang diulang-ulang antara stimulus dan respons, sehingga perilaku yang diulang-ulang akan menjadi lebih kuat dan otomatis. Jadi semakin sering seseorang melakukan gerakan tertentu, maka gerakan tersebut akan menjadi lebih mudah dan otomatis. Dengan demikian, latihan secara teratur dan konsisten untuk meningkatkan keterampilan dan otomatisitas dan pengulangan memperkuat hubungan antara stimulus dan respons yang merupakan kunci untuk meningkatkan keterampilan gerak.
3. Hukum Kesiapan/*Law of readiness*: Perilaku yang dilakukan dalam keadaan siap akan lebih efektif daripada perilaku yang dilakukan dalam keadaan tidak siap. Hukum Kesiapan berarti bahwa dalam kesiapan fisik seseorang harus memiliki kesiapan fisik yang cukup untuk melakukan gerakan tertentu dan kesiapan mental berarti seseorang harus memiliki kesiapan mental yang cukup untuk melakukan gerakan tertentu, seperti motivasi dan fokus. Dalam pembelajaran implikasi penting dapat membantu guru menentukan tingkat kesulitan yang

sesuai dengan kesiapan peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dengan memberikan kesempatan untuk melakukan gerakan yang sesuai dengan kesiapan mereka, dan guru dapat membantu peserta didik untuk belajar gerak dengan lebih efektif.

Dapat disimpulkan bahwa teori koneksionisme memiliki implikasi penting dalam pendidikan dan pembelajaran, serta dapat digunakan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian (Jaakkola, Huotari, et al., 2021) menunjukkan bahwa keterampilan gerakan fundamental diprediksi memiliki intensitas fisik ringan, sedang, dan kuat tingkat aktivitas, sedangkan kebugaran memprediksi tingkat aktivitas fisik sedang, dan kuat. Menurut (Holfelder & Schott, 2020) ada hubungan sebab akibat antara kemampuan gerak dan aktivitas gerak yang dapat memberikan bantuan guru untuk membuat pembelajaran yang sesuai sasaran. Selain itu terdapat korelasi pada pengukuran pembelajaran gerak dan kebugaran individu dengan hasil rendah hingga sedang (Stodden et al., 2020). Menurut (Lewthwaite et al., 2017) pengendalian diri dapat mempengaruhi pembelajaran motorik tanpa memberikan informasi yang relevan dengan tugas, konten, atau keuntungan pembelajaran yang strategis. Pembelajaran motorik mencakup berbagai fenomena, mulai dari mekanisme tingkat rendah untuk menjaga kalibrasi gerakan kita, hingga membuat keputusan kognitif tingkat tinggi (Krakauer et al., 2019). Dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak adalah kemampuan berdasarkan kinerja gerak dalam melaksanakan kegiatan aktifitas fisik.

11. Produk media video animasi

Produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar terdiri dari 3 macam pembelajaran yaitu: pembelajaran 1 yaitu gerak lokomotor meliputi: berjalan cepat, berlari, melompat, dan meloncat; pembelajaran 2 gerak non lokomotor terdiri dari: menggayun, membungkuk, dan jongkok; pembelajaran 3 yaitu gerak manipulatif terdiri dari: melempar, menangkap, dan menendang. Selanjutnya 3 gerakan tersebut dalam video animasi juga diberikan contoh gerak dasar yang dikombinasikan dengan 3 permainan yaitu permainan Jari Patcat, Yun KukJong, dan Boseka. Berikut produk media materi kombinasi gerak dasar:

a. Pembelajaran 1 gerak lokomotor

Tujuan pembelajaran 1 : Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

1) Berjalan

Langkah-langkah dalam berjalan yaitu berdiri tegak, mengangkat kepala, merilekskan leher, bahu, punggung, melangkah ringan, dan mengayunkan lengan.

Gambar 2. Berjalan



2) Berlari

Langkah-langkah dalam berlari yaitu posisi badan sedikit condong ke depan dan relaks, pandangan fokus ke depan, langkah kaki harus konsisten, langkah kaki dan ayunan tangan seirama, mengatur pernafasan dengan baik, ketika berlari, pendaratan kaki dilakukan pada telapak kaki bagian depan.

Gambar 3. Berlari



3) Melompat

Langkah-langkah dalam gerakan melompat yaitu posisi awalan ini harus dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus, posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakan kedua tangan lurus ke arah belakang, melayang dengan membentuk sudut, mendarat dengan posisi kaki 2 kaki.

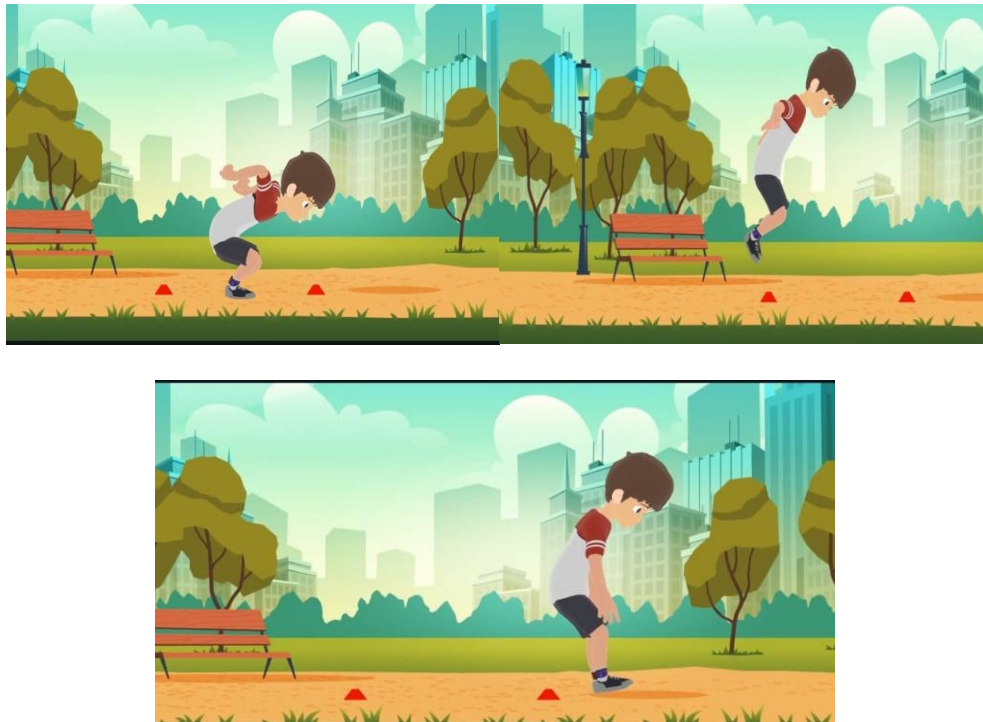
Gambar 4. Melompat



4) Meloncat

Langkah-langkah dalam gerak dasar meloncat yaitu posisi awalan ini dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus. Posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakan kedua tangan lurus ke arah belakang, melayang dengan membentuk sudut, serta mendarat dengan posisi tumpuan 2 kaki.

Gambar 5. Meloncat



b. Pembelajaran 2 gerak non lokomotor

Tujuan pembelajaran 2 : Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

1) Menggayun

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar menggayun yaitu sikap awal tubuh berdiri tegak dengan pandangan fokus ke depan, lengan lurus ke depan, ayunkan kedua lengan ke belakang dan ayunkan kembali ke depan, dan putar kedua lengan melalui bawah di samping badan.

Gambar 6. Menggayun



2) Membungkuk

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar membungkuk yaitu berdiri tegak dengan posisi tangan lurus kedepan, pandangan ke depan bungkukkan badan di amkan selama beberapa menit, lalu gerakan akhir badan tegak.

Gambar 7. Membungkuk



3) Jongkok

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan jongkok yaitu sikap badan tegak, pandangan ke depan, dan kedua tungkai dengan lutut ditekuk bertumpu pada kedua ujung telapak kaki.

Gambar 8. Jongkok



c. Pembelajaran 3 gerak manipulatif

Tujuan pembelajaran 3 : Peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

1) Melempar

Langkah-langkah dalam melakukan gerak melempar yaitu pandangan ke depan, berdiri menyamping kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, kedua kaki dibuka selebar bahu, ayunkan lengan ke depan dan mengarah ke bawah kemudian lemparkan bola, setelah bola lepas dari tangan langkahkan kaki kanan ke depan.

Gambar 9. Melempar



2) Menangkap

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menangkap yaitu berdiri tegak dengan kaki kanan di depan, arah pandangan ke arah datangnya bola, tekuk siku dan kedua tangan sejajar berhadapan, lemaskan dan renggangkan jari-jari kemudian tangkaplah bola.

Gambar 10. Menangkap



3) Menendang

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menendang yaitu kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran dan lutut sedikit menekuk, kaki yang menendang berada di belakang kaki tumpu untuk membuat ancang-ancang, tarik kaki untuk menendang bola, dan perkenaan bola berada di punggung kaki atau tepat di antara tekukan betis dengan punggung kaki.

Gambar 11. Menendang



d. Permainan kombinasi gerak dasar

1) Permainan 1 Jari Patcat

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi berbanjar; peserta didik berlari mengambil bendera - melompati rintangan 2 kaki bertumpu - selanjutnya melakukan gerakan melompat melewati rintangan bertumpu 1 kaki; berbalik arah berjalan melewati garis lengkung sampai finish dan bergantian dg teman yg lain

Gambar 12. Permainan 1 “Jari Patcat”

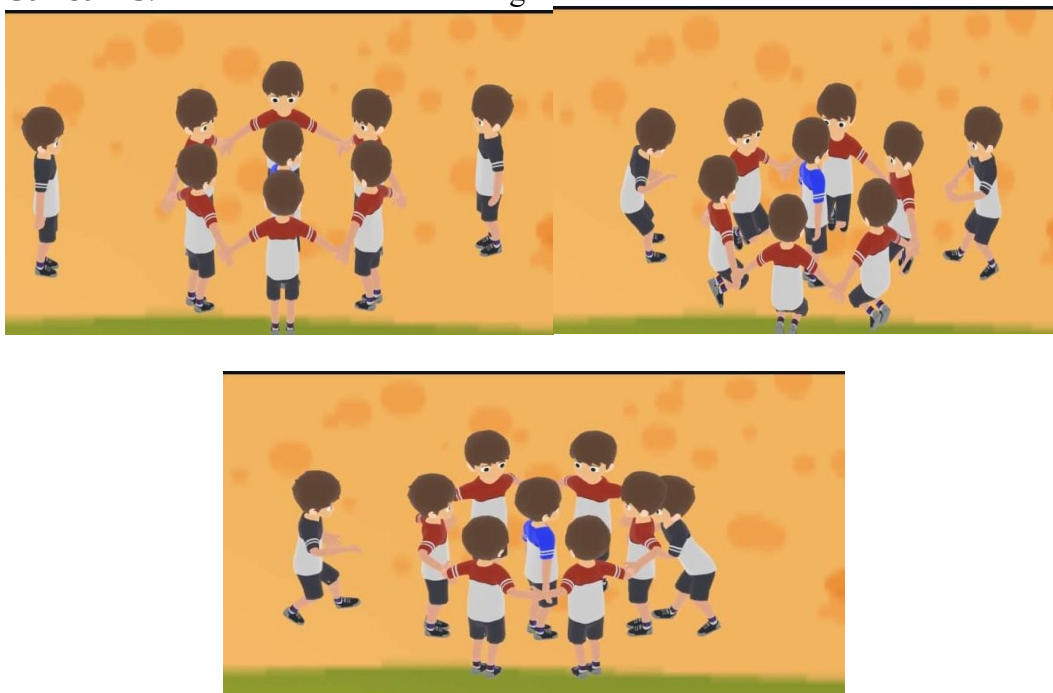


2) Permainan 2 Yun KukJong

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi melingkar dan begandengan (ditengah formasi ada tikus sebagai umpan).

Beberapa peserta didik yang tdk bergandengan bertindak sebagai ular. Ketika Permainan dimulai Peserta didik sebagai ular berusaha untuk mendapatkan mangsa tikus yang ada didalam lingkaran peserta didik. Peserta didik yang bergandengan saling bergandengan, berjalan memutar, mengerakan tangan dengan menggayun dan ketika ular akan mengambil mangsanya peserta didik melakukan posisi jongkok. Si ular bisa mendapatkan magsanya dengan masuk disela2 peserta didik yang bergandengan.

Gambar 13. Permainan 2 “Yun KukJong”



3) Permainan 3 Boseka

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4- 5 peserta didik. Peserta didik mengoper bola menggunakan terindak dan berusaha memasukan boseka ke gawang junjug sahang. Jika boseka jatuh permainan dimulai dari awal

Gambar 13. Permainan 3 “Boseka”



B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh Taufik Tri Cahyono, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani” yang merupakan jenis penelitian pengembangan dengan metode *Research & Development* (R&D). Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa ditemukan tingkat penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PJOK dalam kategori "sangat rendah" sebanyak 3,70% (1 guru), "rendah" adalah sebanyak 33,33% (9 guru), "cukup" adalah sebanyak 25,93% (7 guru), "tinggi" adalah sebanyak 37,04% (10 guru), dan "sangat tinggi" sebanyak 0,00% (0 guru). Berdasarkan skor rata-rata(mean), yaitu 18,48 termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi 7 Guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK berada di kategori cukup.
2. Penelitian dilakukan oleh Alifia Rachmawati pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar”. Jenis penelitian menggunakan studi kasus yaitu quasi eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan T.Test 2,268 dengan Df 65,6 dengan taraf signifikansi 0,27 bahwa

menunjukkan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dan juga melalui berbantuan video pembelajaran yang membuat hasil belajar lebih meningkat.

C. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini kerangka pemikiran yang menjadi fokus utama penelitian yaitu rendahnya motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah dan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah belum menunjukkan hasil yang maksimal peserta didik mengalami kesulitan mempelajari materi kombinasi gerak dasar. Peserta didik perlu menguasai tahapan stimulus” yang dapat merespon dan memberdayakan semua indera penerima saat diberikan perintah yang benar. Rendahnya motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK yang dibuktikan pada hasil angket peserta didik kurang termotivasi mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi kombinasi gerak dasar dan peserta didik setuju jika pembelajaran kombinasi gerak dasar dikemas dengan media pembelajaran. Dengan bantuan guru atau instruktur melalui belajar menghubungkan konsep dengan gerakan yang sebenarnya sehingga peserta didik terlibat proses mencoba dan memperbaiki gerakan. Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil nilai peserta didik belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hasil belajar yang dicapai pada materi kombinasi gerak dasar karena masih banyak peserta didik belum dapat melakukan gerakan secara mandiri dan otomatis dengan menguasai gerakan dan dapat melakukannya tanpa perlu banyak berpikir proses pengulangan dan penguatan gerakan.

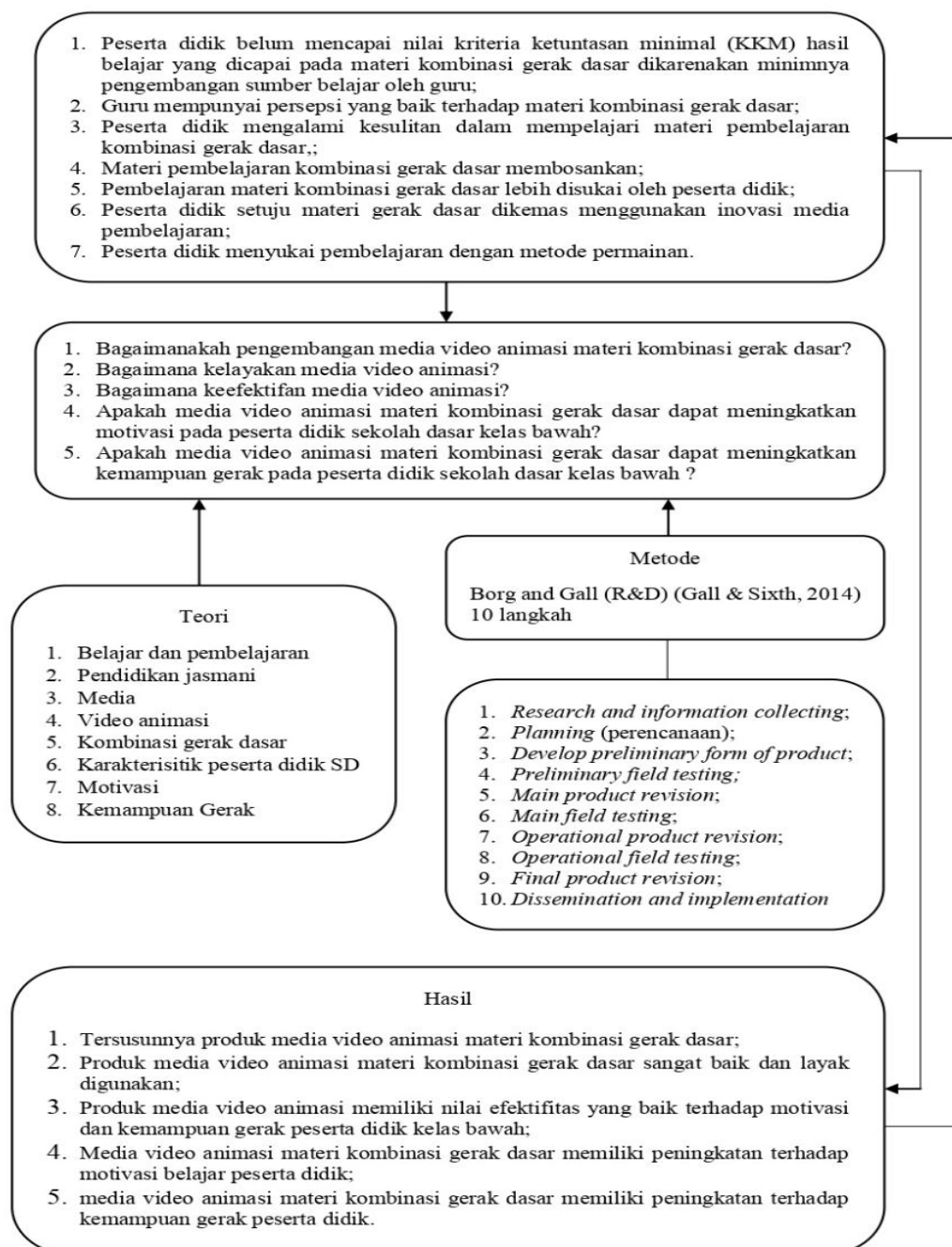
Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan melalui interaktivitas dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai kemampuan gerak dasar dengan lebih baik salah satunya teknologi multimedia seperti video animasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Peserta didik belajar melalui observasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar memberikan motivasi untuk dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik.

Media video animasi materi kombinasi gerak dasar diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar kelas bawah yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik. Implementasi media video animasi dilakukan dengan cara penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dalam kelas. Selanjutnya pengawasan dan evaluasi pada proses pembelajaran diawasi dan dievaluasi untuk mengetahui efektivitas media video animasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik.

Peningkatan motivasi dilihat pada peningkatan motivasi dalam belajar setelah menggunakan media video animasi dan peningkatan kemampuan gerak dasar setelah menggunakan media video animasi. Dengan demikian, implementasi dan

evaluasi media video animasi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah. Hasil ini dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut. Berikut bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:

Gambar 15. Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
2. Apakah media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah?
3. Bagaimana perbedaan motivasi dan kemampuan gerak dasar antara peserta didik yang menggunakan media video animasi dan yang tidak menggunakan media video animasi?
4. Apakah media video animasi materi kombinasi gerak dasar dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah secara signifikan?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi yang ada. Kondisi yang sudah ada sebelumnya meliputi: (1) status produk atau model yang sudah ada sebagai acuan atau bahan awal (embrio) produk atau model yang akan dikembangkan; (2) status pengguna seperti sekolah, guru, kepala sekolah, peserta didik dan lain-lain; (3) faktor-faktor yang membantu atau menghambat pengembangan dan penggunaan produk atau desain yang diproduksi, termasuk elemen manusia, infrastruktur, biaya, manajemen, dan lingkungan.

Metode evaluasi digunakan untuk mengevaluasi proses pengujian suatu produk atau model pengembangan. Produk dikembangkan melalui serangkaian percobaan dan setiap fungsi percobaan dievaluasi, baik evaluasi hasil maupun evaluasi proses. Penelitian pengembangan itu sendiri didasarkan pada model pengembangan berdasarkan produk dan metode yang dirancang, model yang kemudian diuji secara sistematis dalam praktik, dievaluasi dan dilengkapi dengan efisiensi, kualitas, dan kriteria tertentu. Penelitian yang digunakan ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* (Gall & Sixth, 2014) yang meliputi 10 tahapan. Jenis penelitian ini memiliki struktur yang jelas dan sistematis untuk melaksanakan penelitian dan langkah-langkah mencakup berbagai aspek penelitian, mulai dari perencanaan hingga pelaporan. Berikut

langkah-langkah pengembangan R&D yaitu:

1. *Research and information collecting* (pencarian dan pengumpulan data);
2. *Planning* (perencanaan);
3. *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk produk awal);
4. *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal);
5. *Main product revision* (revisi hasil uji coba lapangan awal);
6. *Main field testing* (uji coba lapangan utama);
7. *Operational product revision* (revisi produk operasional);
8. *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional);
9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir);
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi).

B. Prosedur Pengembangan

Proses penelitian pengembangan menggambarkan prosedur yang diikuti oleh pengembang dalam pembuatan produk. Tahap pengembangan media video animasi materi kombinasi gerak sebagai sumber belajar mengacu pada tahapan sebagai berikut:

1. *Research and information collecting* (pencarian dan pengumpulan data)

Pada tahap ini, peneliti melengkapi tahap pengumpulan data untuk menentukan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung. Terdapat 2 langkah dalam studi pendahuluan yaitu

- a. Studi Kepustakaan (literatur) yaitu mengkaji teori-teori mengenai media video animasi materi kombinasi gerak dasar, mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu tentang media video animasi kombinasi gerak dasar, motivasi, dan kemampuan

gerak dasar.

- b. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi melalui survei ke sekolah tentang kebutuhan dan gambaran umum pelaksanaan pembelajaran materi kombinasi gerak dasar, pengembangan sumber belajar, materi, kurikulum, kegiatan guru, peserta didik dan faktor pendukung, penghambat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian serta refleksi pembelajaran yang dilakukan. Studi lapangan juga dimaksudkan untuk mencari beberapa produk media serupa yang pernah dikembangkan. Studi lapangan ke sekolah dengan menyebarkan angket/kuesioner sebanyak 150 peserta didik dan wawancara oleh 10 orang guru PJOK.

2. *Planning* (perencanaan);

Tahap perencanaan peneliti merancang produk rancangan untuk memecahkan masalah yang ditemukan meliputi:

- a. Menentukan dan merumuskan tujuan dan manfaat pembelajaran serta pembuatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar;
- b. Merumuskan media video animasi yang akan dibuat;
- c. Merancang media video animasi yang sesuai dengan materi kombinasi gerak yang merupakan gabungan dari gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif;
- d. Perencanaan metode pembelajaran yang digunakan;
- e. Membuat tokoh karakter, background, musik latar, serta penggabungan materi;
- f. Merumuskan instrumen penilaian produk media dan motivasi yang sesuai.

3. *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk produk awal);

Pada tahap ini dirancang produk awal media video animasi materi kombinasi gerak dasar yang disesuaikan dengan hasil perencanaan awal. Setelah itu dilaksanakan validasi produk oleh ahli (*expert judgment*) menggunakan teknik *delphi*. Metode delphi yaitu melalui konsensus atau kesepakatan ahli untuk memecahkan masalah, menentukan tindakan atau mencari hubungan sesuatu yang belum ada sebelumnya (Avella: 2016). Metode delphi digunakan melalui pertimbangan waktu dan biaya yang diperlukan untuk mempertemukan para ahli disebuah tempat (Linstone dan Turoff, 2020). Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli IT yang meliputi 7 ahli (*expert judgment*) terdiri dari ahli materi (2 orang), ahli media (2 orang), ahli IT (1 orang), dan validasi instrumen motivasi (2 orang). Tujuan validasi oleh ahli yaitu untuk melihat kelayakan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar.

4. *Preliminary field testing* (uji coba skala kecil);

Uji coba lapangan awal/uji coba skala kecil bertujuan untuk melihat kepraktisan produk yang telah dibuat (kesulitan dan hambatan). Uji coba skala kecil dengan subjek 30 responden peserta didik diambil secara acak. Dilaksanakan pada 2 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Gerunggang yaitu SD Negeri 32 dan SD Negeri 28 Pangkalpinang. Proses penilaian dan analisis hasil uji coba skala kecil oleh 2 guru PJOK.

5. *Main product revision* (revisi hasil uji coba lapangan awal);

Selanjutnya revisi uji coba skala kecil dan melakukan revisi penyempurnaan dengan menganalisis kekurangan berdasarkan hasil masukan dari 2 guru PJOK dan hasil data yang diperoleh dari uji coba skala kecil diujicobakan ke tahapan berikutnya.

6. *Main field testing* (uji coba lapangan/ uji coba skala besar);

Tahap setelah melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan, maka tahap selanjutnya melaksanakan uji coba skala besar yang diimplementasikan pada subjek yang lebih luas atau lebih banyak daripada uji coba sebelumnya. Uji coba skala luas menggunakan 100 responden peserta didik yang diambil dengan ketentuan perwakilan wilayah lokasi sekolah. Dilaksanakan pada 5 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Gerunggang yaitu SD Negeri 17, SD Negeri 61, SD Negeri 60, SD Negeri 55, dan SD Negeri 8 Pangkalpinang dan dilaksanakan selama 5 hari. Analisis dibantu oleh 3 orang guru PJOK. Uji coba skala besar dilakukan untuk melihat kepraktisan produk yang telah dibuat (kesulitan dan hambatan)

7. *Operational product revision* (revisi produk operasional);

Selanjutnya penyempurnaan atau revisi kembali berdasarkan hasil masukan dari guru PJOK saat uji coba dan jika terdapat catatan dalam produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan agar dapat memperbaiki beberapa hal yang masih terdapat kekurangan pada implementasi produk yang sudah dikembangkan sebelumnya.

8. *Operational field testing* (uji efektivitas);

Uji skala operasional/ uji efektivitas bertujuan untuk menguji keefektifan produk setelah dilaksanakan implementasi dua kali uji coba produk media dilapangan. Uji efektivitas dilaksanakan untuk melihat produk media yang dikembangkan apakah efektif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah. Uji Coba dilaksanakan pada 3 Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 3, SD Negeri 40, dan SD Negeri 35 Pangkalpinang. Subjek sebanyak 400 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 200 kelompok eksperimen dan 200 kelompok kontrol. Dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan (*1 pre-test, 4 treatment, 1 post-test*).

Tes yang digunakan dalam penilaian motivasi menggunakan kuesioner atau angket yang terdiri dari 12 item pertanyaan. Tes kemampuan gerak dasar menggunakan *Test of Gross Motor Development – 2 (TGMD-2)* yang terdiri dari 12 keterampilan yaitu *Skill : Run, Skill : Gallop, Skill : Hop, Skill : Leap, Skill : Horizontal, Jump, Skill : Slide, Skill : Striking a Stationary Ball, Skill : Stationary, Dribble, Skill : Catch, Skill : Kick. Skill : OverarmThrow, Skill : Underhand Roll.*

9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir)

Setelah dilaksanakan uji efektivitas maka sebelum produk diserbaskan kepada pengguna dilakukan revisi tahap akhir untuk memperbaiki hal yang masih kurang.

10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi).

Langkah terakhir dalam penelitian yaitu melakukan implementasi dengan

menyebarkan produk media yang dibuat melalui program pengabdian masyarakat (PPM) melalui sosialisasi produk media pembelajaran kepada guru PJOK, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar, dan publikasi jurnal bereputasi Q2.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba skala kecil dan uji coba skala luas terdapat 3 tahapan yaitu (1) implementasi model dan penilaian otentik, (2) evaluasi, (3) revisi. Selanjutnya desain untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan menggunakan *Uji-Man Whiney* dan hasil peningkatan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi dan kemampuan gerak dilakukan pengujian dengan menggunakan *Uji N-Gain*.

2. Subjek Uji Coba

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 530 peserta didik. Uji coba skala kecil berjumlah 30 peserta didik yang dipilih secara acak terdiri dari 2 sekolah dasar yaitu SD Negeri 24 Pangkalpinang dan SD Negeri 32 Pangkalpinang. Sedangkan subjek untuk uji coba skala besar berjumlah 100 peserta didik dari 5 Sekolah Dasar yang diambil melalui pertimbangan penentuan wilayah yaitu SD Negeri 17 Pangkalpinang, SD Negeri 61 Pangkalpinang, SD Negeri 60 Pangkalpinang, SD Negeri 55 Pangkalpinang, dan SD Negeri 8 Pangkalpinang. Subjek untuk menguji keefektifan produk media video animasi terdiri dari 3 Sekolah Dasar yaitu SD Negeri 3 Pangkalpinang, SD Negeri 64 Pangkalpinang, dan SD Negeri 40 Pangkalpinang dengan subjek 400 peserta didik yang dibagi

menjadi 2 kelompok yaitu 200 kelompok eksperimen dan 200 kelompok kontrol. Dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan (*1 pre-test, 4 treatment, 1 post-test*).

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Langkah-langkah dalam menyusun instrumen penelitian adalah sebagai berikut: 1) analisis variabel penelitian; 2) menetapkan jenis instrumen; 3) menyusun kisi-kisi atau layout instrumen; 4) menyusun item instrumen; 5) mengujicobakan instrumen, Terdapat beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Instrumen untuk menggali informasi awal/*need assesment*. Instrumen tes ini menggunakan wawancara tidak terstruktur kepada 10 guru PJOK di KKG Kecamatan Gerunggang;
- b. Instrumen untuk menilai kelayakan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar menggunakan teknik Delphi hasil penilaian oleh 7 orang ahli (*expert judgment*) yang digunakan;
- c. Instrumen untuk menilai kepraktisan produk ujicoba dengan menggunakan angket/kuesioner berbentuk data kualitatif hasil dari penilaian angket peserta didik dan masukan guru;
- d. Instrumen untuk menguji keefektifan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah dengan menggunakan rubrik penilaian atau penilaian otentik.

Penyusunan instrumen baik untuk studi awal, kemudian untuk menilai draf baik pada uji coba skala kecil, uji coba skala besar, dan juga pada penyusunan rubrik penilaian otentik mempertimbangkan atau menggunakan langkah- langkah atau

prosedur penyusunan tes baik yang tes objektif ataupun non objektif. Baik secara variabel maupun teknik dan juga jenis tes dalam penelitian ini dilakukan uji sesuai dengan jenis tes yang dipakai, untuk melihat validitas content maupun konstruk dan juga reliabilitas instrumen dengan inter rater. Berikut merupakan instrumen yang digunakan ahli:

1. Instrumen ahli materi

Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari aspek-aspek yaitu kualitas materi pembelajaran dan isi. Kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen ahli materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kualitas materi pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti				
2		Kejelasan merumuskan kompetensi dasar				
3		Kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti				
4		Kejelasan petunjuk belajar				
5		Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				
6		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				
7		Kejelasan contoh				
8		Kemudahan memilih menu belajar				
9		Pemberian latihan				
10		Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				
11		Kesesuaian soal dengan materi				
12	Isi	Kebenaran isi / konsep				
13		Kedalaman materi				
14		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				

15		Kejelasan materi / konsep				
16		Aktualitas materi				
17		Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				
18		Ketepatan video untuk menjelaskan materi				
19		Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				
20		Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				
21		Kejelasan rumusan soal				
22		Tingkat kesulitan soal				

2. Instrumen ahli media

Instrumen untuk ahli media ditinjau dari aspek-aspek yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Kisi-kisi instrumen yang digunakan oleh ahli media seperti berikut:

Tabel 2. Instrumen ahli media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				
2		Keselarasan warna tulisan dengan <i>background</i>				
3		Ketepatan pemilihan musik				
4		Kemenarikan animasi				
5		Kejelasan animasi				
6		Kejelasan suara video				
7		Kejelasan narasi				
8		Ukuran video				
9		Relevansi video dengan materi (kontekstual)				
10		Penempatan tombol				

11		Konsistensi tombol				
12		Ukuran tombol				
13		Ketepatan memilih warna tombol				
14		Ketepatan pemilihan warna teks				
15		Ketepatan pemilihan jenis huruf				
16		Ketepatan ukuran huruf				
17		Kejelasan gambar				
18		Kejelasan warna gambar				
19		Ketepatan ukuran gambar				
20		Tampilan desain slide				
21		Komposisi tiap slide				
22		Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media				
23		Kemudahan berinteraksi dengan media				
24	Pemograman	Kejelasan petunjuk penggunaan				
25		Kejelasan struktur navigasi				
26		Kemudahan menggunakan tombol				
27		Kecepatan animasi				
28		Pengaturan animasi				
29		Pemberian umpan balik terhadap respon peserta didik				
30		Efisiensi teks				
31		Efisiensi penggunaan slide				

3. Instrumen motivasi peserta didik

Instrumen motivasi peserta didik ditinjau dari aspek-aspek yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Kisi-kisi instrumen yang digunakan seperti berikut:

Tabel 3. Instrumen motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

NO	PERTANYAAN / PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya rajin belajar agar apa yang saya cita-citakan tercapai.				
2	Saya berangkat sekolah karena keinginan saya sendiri.				
3	Saya rajin belajar karena tidak ingin nilai saya jelak.				
4	Saya selalu berusaha membaca setiap materi pelajaran yang diberikan guru supaya memahami isi materi tersebut.				
5	Bila ada tugas kelompok, saya ikut mengerjakan tugas tersebut tanpa disuruh teman sekelompok saya				
6	Setiap ada pekerjaan rumah atau tugas saya selalu ingin cepat mengerjakannya.				
7	Saya selalu mencatat tugas-tugas yang harus dikerjakan				
8	Saya selalu memperhatikan jika guru sedang menyampaikan materi.				
9	Tanpa disuruh orang tua, saya selalu belajar dirumah.				
10	Pada saat guru menerangkan materi pelajaran, saya selalu mencatat hal-hal yang penting				
11	Guru memuji saya jika nilai saya baik				
12	Saya mendapat pujian dari guru dan orang tua, jika saya mendapat nilai yang baik				
13	Jika prestasi saya baik, orang tua saya memberi pujian				
14	Guru selalu menasehati saya agar mendengarkan saat mengikuti pelajaran				
15	Teman-teman saya memberikan semangat kepada saya untuk mengikuti pelajaran				
16	Guru memberikan materi dengan baik				
17	Apabila saya melihat teman-teman sedang asik belajar, maka muncul keinginan saya untuk rajin belajar.				
18	Guru memberi hukuman kepada peserta didik yang ramai/ribut pada waktu jam pelajaran				

19	Apabila teman saya selalu tepat waktu datang kesekolah, maka muncul keinginan saya untuk datang tepat waktu				
20	Guru memberi hukuman kepada peserta didik yang datang terlambat saat pelajaran, sehingga tidak ada peserta didik yang ingin datang terlambat				

4. Instrumen kemampuan gerak dasar

Tes yang digunakan yaitu *Test of Gross Motor Development – 2* (TGMD-2).

Tes ini menggunakan 12 item tes keterampilan. Untuk 6 keterampilan pertama peserta didik untuk berpindah dari satu tempat ketempat lain dengan cara yang berbeda. Sedangkan 6 keterampilan terakhir peserta didik menunjukkan hasil dapat mengontrol bola dengan berbagai cara untuk semua keterampilan. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan jika anak tidak mengerti akan tugas gerak setelah demonstrasi. Peserta didik melakukan keterampilan masing-masing dua kali uji coba.

a) Lokomotor sub tes

Tabel 4. Instrumen tes kemampuan gerak

Skill : Run	Lokasi: Tempatkan kerucut/cone 10 meter. Pastikan ada jarak aman untuk pemberhentian. Instruksi untuk Anak: “Berdiri di samping cone. Pada aba-aba “YA”, berlari secepatnya dalam garis lurus dari cone ini menuju cone yang satunya dan berlari kembali ke tempat semula.” Kriteria Penilaian: 1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan; 2. Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menginjak tanah; 3. Kaki yang berada di bawah mendarat pada tumit atau jari
-------------	--

	kaki; 4. Kaki yang tidak dijadikan tumpuan membentuk sudut sekitar 90 derajat.
Skill : Gallop	Lokasi: Tempatkan dua cone berjarak 7.5 meter pada suatu area terbuka. Instruksi untuk anak: “Sekarang kamu akan melakukan gallop dari cone ini menuju ke cone yang disebelah sana dan melakukan gallop kembali kesini. Silahkan menunggu perintah Saya untuk memulai.” Kriteria Penilaian: 1. Lengan dilipat dan dibengkokan pada ketinggianpinggang ketika dimulai; 2. Maju satu langkah dengan kaki pemula diikuti oleh satu langkah oleh kaki yang mengayun menuju posisi di belakang atau berdekatan dengan kaki pemula; 3. Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah.
Skill : Hop	Lokasi : area terbuka minimum 7.5 meter. Letakkan dua cone yang berjarak 7.5 meter antara satu dengan yang lainnya. Instruksi untuk anak : “Loncatlah menggunakan satu kaki dari cone ini menuju cone sebelah sana” “Sekarang ganti kaki kamu dengan kaki yang satunya lagi lalu meloncatlah dari cone ini sampai cone sebelah sana.” (Ulangi kegiatan ini sekali lagi). Kriteria Penilaian: 1. Kaki yang tidak menjadi tumpuan berayun untuk menghasilkan dorongan; 2. Kaki yang tidak menjadi tumpuan diangkat tetap pada belakang tubuh; 3. Lengan dilenturkan dan berayu maju untuk menghasilkan dorongan; 4. Melompat dan mendarat pada satu kaki yang sama minimal 3x berturut-turut; 5. Melompat dan mendarat pada satu kaki yang lain

	minimal 3x berturut-turut.
Skill : Leap	Lokasi : Pada area kosong minimal mempunyai panjang 6 meter, letakkan sebuah bean bag (kursi bantal) kemudian pasang tanda menggunakan tape berjarak kurang lebih 10 meter dari bean bag. Instruksi untuk Anak : “Berdirilah pada tape ini, kemudian setelah aba-aba dari Saya berlari dan loncati bean bag itu.” Kriteria Penilaian : 1. Loncatan dimulai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan; 2. Periode ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah haruslah lebih panjang dari berlari; 3. Maju dengan tangan bergerak berlawanan dengan kaki.
Skill : Horizontal jump	Lokasi : Pada area kosong berukuran minimum 3 meter, tandai satu area dengan garis sebagai starting line. Instruksi untuk anak : “Berdirilah di belakang garis ini, kemudian melompatlah sejauh yang kamu bisa.” Ulangi aktivitas ini sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Gerakan persiapan awal termasuk kelenturan lutut dengan tangan terentang di atas tubuh; 2. Lengan direntangkan kuat ke atas dan ke bawah mencapai rentangan maksimal di atas kepala; 3. Melompat dan mendarat dengan dua kaki; 4. Lengan mengarah kebawah ketika mendarat
Skill : Slide	Lokasi : Pada suatu area kosong berukuran minimum 7.5 meter, buatlah dua buah garis sebagai tanda yang berjarak 7.5 meter satu dengan yang lainnya. Kemudian letakkan cone di atas garis-garis tersebut. Instruksi untuk Anak : “Lakukan slide seperti yang sudah Saya contohkan dimulai dari cone yang ini sampai ke cone di sebelah sana.” Ulangi aktivitas ini sekali lagi. Kriteria Penilaian :

	1. Tubuh bergeser, sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai; 2. Satu langkah bergeser kesamping diikuti oleh bergesernya kaki yang lain menuju ke psosis kaki pendahulu; 3. Minimum anak melakukan 4 step-slide yang menerus ke kanan, begitu pula ke arah kiri.
--	--

b) Object-control subtest

Skill : Striking a Stationary Ball.	Lokasi : Pada suatu area kosong, letakkan bola diam pada jangkauan pukul anak. Berikan tongkat pemukul pada anak. Instruksi untuk Anak : “Pukul bola itu kuat-kuat!” Kriteria Penilaian : 1. Cara memegang tongkat pemukul, dimana tangan yang dominan memegang tongkat diatas tangan yang tidak dominan; 2. Bagian tubuh dan kaki pada sisi yang tidak dominan berada di depan, berlawanan dengan tongkat dan tubuh menghadap ke arah tongkat; 3. Pinggul dan bahu berputar ketika anak mengayunkan pukulan; 4. Memindahkan tumpuan badan ke kaki depan; 5. Pemukul mengenai bola.
Skill : Stationary dribble	Lokasi : Pada suatu area kosong, sediakan sebuah bola basket berukuran 10 inci untuk anak berusia 3-5 tahun. Instruksi untuk Anak : “<i>Dribble</i> bola ini di tempat kamu berdiri sebanyak 4x dengan satu tangan, kemudian tangkap bolanya.” Ulangi aktifitas ini sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Kontak antara tangan dan bola terjadi di atas pinggang; 2. Mendorong bola menggunakan buku jari bukan dipukul dengan telapak tangan; 3. Bola mendarat pada tanah di depan kaki;

	4. Mempunyai kontrol terhadap bola minimal pada 4 pantulan yang berturut-turut tanpa harus menggerakkan posisi kaki.
Skill : Catch	Lokasi : Pada suatu area, beri 2 garis tanda yang berjarak 4.5 meter antara satu dengan lainnya. Gunakan bola plastik berukuran 4 inci untuk melakukan gerakan ini. Instruksi untuk Anak : “Berdirilah di garis ini. Saya akan berdiri di garis sebelah sana dan melempar bola. Kamu harus menangkapnya dengan kedua tangan.” (Tangkapan yang dihitung hanya bila bola yang dilempar berada diatas pinggang dan bahu anak) Kriteria Penilaian : 1. Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh; 2. Lengan maju ketika menangkap bola; 3. Bola ditangkap hanya dengan tangan
Skill : Kick	Lokasi : Pada suatu area kosong berukuran 9 meter, beri tanda garis yang berjarak 9 meter dari dinding dan satu garis lagi berjarak 6 meter dari tembok. Letakkan bola di atas <i>bean bag</i> pada garis terdekat dari dinding. Instruksi untuk Anak : “Berdirilah pada garis disebelah sana, kemudian lari dan tendang bola ini dengan keras ke dinding.” Ulangi sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Kecepatan yang stabil untuk sampai ke bola; 2. Mengambil langkah panjang atau melompat ketika menyentuh bola; 3. Kaki yang tidak digunakan untuk menendang bola diletakkan di belakang bola; 4. Menendang bola dengan ujung jari kaki ataupun punggung kaki
	Lokasi : Pada suatu area beri tanda garis yang berjarak 6 meter dari dinding. Aktivitas ini menggunakan bola tenis. Instruksi untuk Anak : “Berdiri di belakang garis ini menghadap dinding. Lempar bola ini dengan keras ke dinding.” Ulangi sekali lagi.

Skill : Overarm throw	Kriteria Penilaian : 1. Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah; 2. Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap ke tembok; 3. Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar; 4. Kemudian bola dilepaskan dengan arah diagonal ke arah tubuh yang tidak melempar.
Skill : Underhand roll	Lokasi : Pada suatu area kosong, tempatkan 2 <i>cones</i> berlawanan dengan dinding berjarak 1.2 meter. Berikan garis tanda berjarak 20 kaki dari dinding. Instruksi untuk Anak : “Gelindingkan bola dengan keras, bola harus melewati diantara 2 <i>cones</i> ini.” Ulangi sekali lagi kegiatan ini. Kriteria Penilaian : 1. Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur, menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah <i>cone</i> sasaran; 2. Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan; 3. Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan; 4. Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 4 inci

4. Teknik Analisis Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui (1) hasil validasi ahli materi dan ahli media; (2) hasil uji skala kecil dan uji skala besar produk media video animasi materi kombinasi gerak; (3) hasil

analisis data motivasi peserta didik; (4) hasil analisis data kemampuan gerak dasar. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan masukan hasil data oleh guru saat ujicoba di lapangan. Data penilaian yang diperoleh akan dianalisis dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak dan efektif. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

a. Analisis data hasil validasi ahli materi dan ahli media, ahli IT

Analisis penelitian ini untuk mengetahui hasil kelayakan produk melalui validasi ahli menggunakan Metode delphi agar memperoleh kesepakatan oleh beberapa ahli materi dan ahli media yang memiliki reliabilitas tinggi melalui penyebaran angket disertai pemberian *feedback* terhadap kesepakatan tersebut (Cookson & Stirk, 2019). Adapun langkah dalam delphi yaitu:

- a. Studi pendahuluan: eksplorasi subjek yang dibahas dimana ahli memberikan informasi tambahan yang dianggap sesuai;
- b. Tahap desain: pemahaman kelompok ahli dalam memandang isu (setuju atau tidak);
- c. Verifikasi: jika ahli tidak sepakat, maka dibahas alasan yang mendasar atau evaluasi terhadap alasan ketidaksepakatan;
- d. Menganalisa (evaluasi akhir): dilaksanakan jika peneliti sudah mendapatkan data informasi yang telah terkumpul dan mendapatkan *feedback* oleh ahli,

Selanjutnya untuk mengetahui hasil akhir analisis dari validasi ahli media, ahli IT, dan ahli materi menggunakan analisis koefisien validitas isi Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penelitian dari ahli terhadap item yang mewakili. Berikut formula yang digunakan koefisien

validitas isi Aiken's V (Crocker, 2015).

$$V = \sum S / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

S = r-lo

Lo = angka penilaian terendah

C = angka penilaian tertinggi

R = angka yang diberikan penilai/ahli

Hasil perhitungan dan analisis menggunakan pendekatan formula Aiken's ini nantinya akan disimpulkan dalam bentuk pengkategorian/pengklasifikasian validitas. Adapun pengkategorian dari validitas konten yang mengacu pada pengklasifikasian validitas yang dikemukakan oleh Guilford (Guilford, 1956) dalam (Tomoliyus & Sunardianta, 2020) adalah sebagai berikut:

- 1) $0,80 < r_{xy} < 1,00$: validitas sangat tinggi (sangat baik);
- 2) $0,60 < r_{xy} < 0,80$: validitas tinggi (baik);
- 3) $0,40 < r_{xy} < 0,60$: validitas sedang (cukup);
- 4) $0,20 < r_{xy} < 0,40$: validitas rendah (kurang);
- 5) $0,00 < r_{xy} < 0,20$: validitas sangat rendah (jelek); dan
- 6) $r_{xy} < 0,00$: tidak valid.

Uji reliabilitas antar rater yaitu untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau rater dalam menilai setiap aspek pada instrumen, dengan menggunakan SPSS *Alpha Cronbach's* dan *Intraclass Correlation Coefficients* (ICC). Hasil perhitungan *Alpha Cronbach's* dan ICC ini nanti akan diklasifikasikan tingkat reliabilitas antar rater menjadi empat katagori menurut (Fleiss, 1975) yaitu sebagai berikut: Kappa < 0.4 : buruk (*bad*), Kappa 0.4-0.60: cukup (*fair*), Kappa

0.60-0.75: memuaskan (*good*), Kappa > 0.75: istimewa (*excellent*).

Selanjutnya berikut koefisien Validitas Isi-Lawshe's CVR (*content validity ratio*) yang digunakan untuk mengukur hasil akhir kesepakatan diantara penilai/ahli.

$$CVR = \frac{n_e - (N / 2)}{N / 2}$$

CVR = content validity ratio

Ne = jumlah anggota panelis/ahli yang menjawab "Penting"

N = jumlah total panelis/ahli

Berikut hasil skor persentase yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

dikategorikan sangat layak jika $X > 81\%$; layak jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang jika $21\% < X \leq 40\%$ dan Sangat Kurang jika $X \leq 20\%$ (Asyhari & Silvia, 2016).

b. Angket data respon peserta didik

Analisis data respons peserta didik diperoleh menggunakan skala likert dengan kriteria 1 (setuju) dan 0 (tidak setuju) untuk melihat kepraktisan media video animasi materi gerak dasar. Rumus perhitungan persentase hasil yang dipakai pada penelitian menurut Arikunto (dalam Ernawati, 2017: 207) sebagai berikut:

$$\text{Hasil : } \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sebagai ketentuan dalam memberikan keputusan terhadap hasil perhitungan di atas dilihat berdasarkan kriteria kepraktisan menurut Akbar (dalam Dian Fitri Nur Aini dan Nawang Sulistyani, 2020: 120) sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria kepraktisan produk

No	Kriteria Pencapaian (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
1.	85,01-100%	Sangat Praktis	Dapat Digunakan Tanpa Perbaikan
2.	70,01-85,00%	Praktis	Dapat Digunakan Namun Perlu Perbaikan Kecil
3.	50,02-70,00%	Kurang Praktis	Disarankan Tidak Dipergunakan
4.	01,00-50,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat Digunakan

c. Analisis uji skala kecil dan uji besar produk

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket motivasi dan kemampuan gerak dasar. Analisis digunakan untuk melihat apakah media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan. Tes diberikan pada kelompok eksperimen. Sebelum dilakukan pengujian analisis data untuk mendapatkan simpulan perlu di uji normalitas dan homogenitasnya. Analisis data pada penelitian ini akan menggunakan program SPSS 22.0 for Windows.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data dalam kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka uji hipotesis dapat dilakukan. Pengujian normalitas sebaran data dengan menerapkan *Uji Mann Whiney*. *Uji Mann Whiney* digunakan karena data tidak normal yaitu $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Hipotesis statistika yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : data hasil motivasi dan kemampuan gerak dasar berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H_a : data hasil motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, maka H_0 yang menyatakan data berasal dari subjek yang berdistribusi tidak normal. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak menyatakan H_0 berasal dari data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas varian digunakan untuk memastikan bahwa perbedaan yang terjadi pada uji hipotesis memang benar akibat adanya perbedaan dalam kelompok. Uji homogenitas varian menggunakan *Uji Leaven*. Kriteria pengujian yang digunakan adalah apabila angka signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka data memiliki varian yang sama (homogen). Sedangkan jika angka signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka varian sampel tidak sama

(tidak homogen). Selanjutnya menentukan keputusan hasil penilaian angket peserta didik saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar menggunakan klasifikasi efektivitas dengan rumus (Sugiyono, 2019) yaitu:

Tabel 7. Standar Ukuran Efektivitas

Rasio Efektivitas	Tingkat Capaian
<40	Sangat Tidak Efektif
40 – 59,99	Tidak Efektif
60 – 79,99	Cukup Efektif
>80	Sangat Efektif

Mengindikasikan bahwa klasifikasi skor berdasarkan persentase adalah sebagai berikut: jika persentase skor yang diperoleh berada di bawah 40%, maka kategori yang sesuai adalah "sangat tidak efektif." Jika persentase skor berada dalam rentang 40-59,99%, maka kategori yang cocok adalah "tidak efektif." Ketika persentase skor berada di rentang 60-79,99% termasuk "efektif." Terakhir, jika skor dicapai melampaui 80%, maka dalam kategori "sangat efektif."

3) Uji Mann Whiney

Pada prinsipnya *Uji Mann Whiney* akan membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama. Kriteria pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1+1)}{2} - R_1$$

U = statistik uji Mann-Whitney

n1 = jumlah sampel pada kelompok 1

n2 = jumlah sampel pada kelompok 2

R1 = jumlah peringkat pada kelompok 1

R2 = jumlah peringkat pada kelompok 2

jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak.

4) Uji N Gain

Uji Normalized Gain (N-Gain) dilakukan untuk melihat efektifitas peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi dan efektifitas peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak terhadap kemampuan gerak dalam pemahaman peserta didik setelah dilaksanakan uji coba. Tes diberikan pada awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) pada uji coba. Hasil dari uji N-Gain akan dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah uji coba dilakukan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan program SPSS 22.0 for Windows. Rumus Uji N Gain dengan skor nilai maksimal 100 sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Pengambilan Keputusan:

jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_a diterima

jika $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak

Hipotesis Statistika sesuai dengan hipotesis penelitian yang telah diajukan sebelumnya, dapat dirumuskan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) berikut :

H_{a1} : Ada efektifitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap peningkatan motivasi.

H_{01} : Tidak ada efektifitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar

terhadap peningkatan motivasi.

Ha₂ : Ada efektifitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap peningkatan kemampuan gerak.

Ho₂ : Tidak ada efektifitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap peningkatan kemampuan gerak.

BAB IV

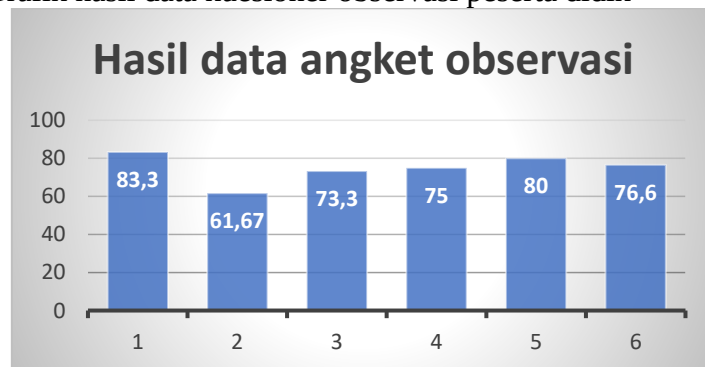
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Penelitian pendahuluan (*need assesment*)

Pembelajaran akan berjalan dengan baik jika beberapa komponen dalam pembelajaran saling berkaitan baik aspek jasmani ataupun non fisik terkait berpikir dan cara kerja, tujuannya agar pembelajaran yang efektif dapat tercapai sesuai tujuan dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani mempunyai peran yang sangat penting yang nantinya dapat membantu peserta didik meningkatkan kualitas melalui kesehatan dan kebugaran jasmani. Pada tahap ini dalam menentukan kebutuhan data lapangan maka tahapan yang telah dilaksanakan melalui 2 langkah yaitu studi literatur dan studi lapangan dengan survei/observasi ke sekolah dengan menyebarkan angket/kuesioner kepada 150 peserta didik dan wawancara dengan 10 orang guru PJOK. Berdasarkan hasil wawancara oleh 10 orang guru PJOK di Sekolah Dasar Kecamatan Gerunggang Pangkalpinang diperoleh data bahwa dalam mempelajari materi kombinasi gerak guru belum menerapkan inovasi media pembelajaran sehingga peserta didik kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan 77% peserta didik belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar yang dicapai pada materi kombinasi gerak dasar dikarenakan minimnya pengembangan sumber belajar oleh guru dan 70,58% guru mempunyai persepsi yang baik terhadap materi kombinasi gerak dasar.

Gambar 16. Grafik hasil data kuesioner observasi peserta didik



Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada 150 peserta didik Sekolah Dasar di Kecamatan Gerunggang diperoleh data pada tabel diatas yaitu 83,3% peserta didik mengerti tentang materi kombinasi gerak dasar; 61,67% peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran gerak, 73,3% materi pembelajaran kombinasi gerak dasar membosankan, 75,00% pembelajaran materi kombinasi gerak lebih disukai oleh peserta didik, 80,00% peserta didik setuju materi gerak dasar dikemas menggunakan inovasi media pembelajaran, dan 76,6% peserta didik menyukai pembelajaran dengan metode permainan.

Hasil penelitian awal yang didapat tentang kebutuhan guru PJOK pada pembelajaran khususnya gerak dasar bahwa guru harus mampu menggunakan pendekatan inovasi dalam memberikan materi pembelajaran gerak karena strategi tersebut terbukti berhasil. Pembelajaran menggunakan media akan dapat mendukung berjalannya proses kegiatan pembelajaran karena melalui media pesan yang terkandung dapat tersampaikan secara efektif dan melalui video pembelajaran akan memberikan kebermanfaatan kepada peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar dan memberikan pengaruh positif terhadap peserta didik.

Proses pembelajaran dapat memberikan perubahan keterampilan agar peserta didik dapat terdorong untuk dapat mengikuti pembelajaran gerak dengan baik. Selain itu pembelajaran materi kombinasi gerak dasar bagi peserta didik usia awal sangat penting karena bersifat kombinasi gerak dasar. Pembelajaran gerak memberikan solusi yang baik terhadap pelaksanaan pembelajaran khususnya pendidikan jasmani karena berkaitan dengan kebugaran jasmani dan keterampilan dalam olahraga. Keterampilan gerak dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan fisik dan kognitif peserta didik. Manfaat yang didapat dalam gerak dasar kombinasi gerak dasar yaitu kemampuan gerak dapat memfasilitasi dalam mengembangkan keterampilan lokomotor dan non lokomotor peserta didik.

Dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik salah satunya guru dapat memberikan penguatan motivasi sehingga peserta didik dapat meningkatkan semangat belajarnya. Melalui motivasi nantinya akan dapat dilihat proses peningkatan dan pengendalian terhadap proses belajar yang dilaksanakan. Peserta didik yang memiliki motivasi yang baik dapat dilihat dari kemampuan komunikasi dan akan berusaha lebih keras untuk dapat mencapai apa yang menjadi tujuan yang diharapkan. Berbeda dengan peserta didik yang kurang termotivasi mereka akan mudah patah semangat dan berhenti berusaha sehingga akan berimbas pada kepercayaan diri nya untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Perencanaan/desain produk awal

Berdasarkan materi, tujuan, manfaat, dan kompetensi dalam pembelajaran materi kombinasi gerak, maka peneliti merancang pengembangan produk awal penelitian ini berupa media video animasi materi kombinasi gerak yang terdiri dari 3 macam pembelajaran yaitu: pembelajaran 1 yaitu gerak lokomotor meliputi: berjalan cepat, berlari, melompat, dan meloncat; pembelajaran 2 gerak non lokomotor terdiri dari: menggayun, membungkuk, dan jongkok; pembelajaran 3 yaitu gerak manipulatif terdiri dari: melempar, menangkap, dan menendang. Selanjutnya 3 gerakan tersebut dalam video animasi juga diberikan contoh gerak dasar yang dikombinasikan dengan 3 permainan yaitu permainan jari Patcat, yun kukjong, dan boseka. Selain itu dikembangkan menggunakan tokoh karakter, background, dan narasi yang digabungkan menjadi satu kesatuan didalamnya. Berikut desain produk awal media materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik kelas bawah:

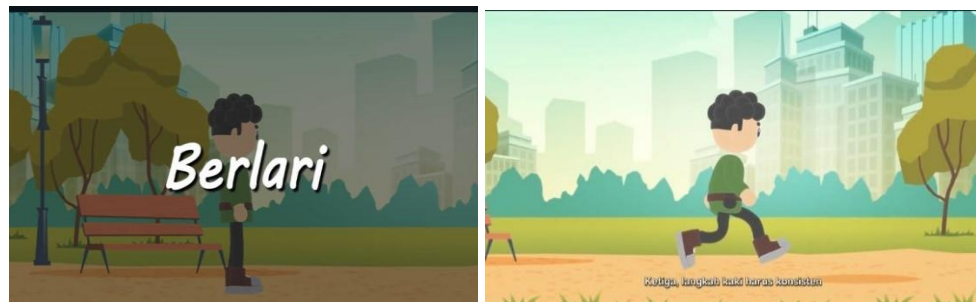
a. Pembelajaran 1 gerak lokomotor

Gambar 17. Berjalan





Gambar 18. Berlari



Gambar 19. Melompat





Gambar 20. Meloncat



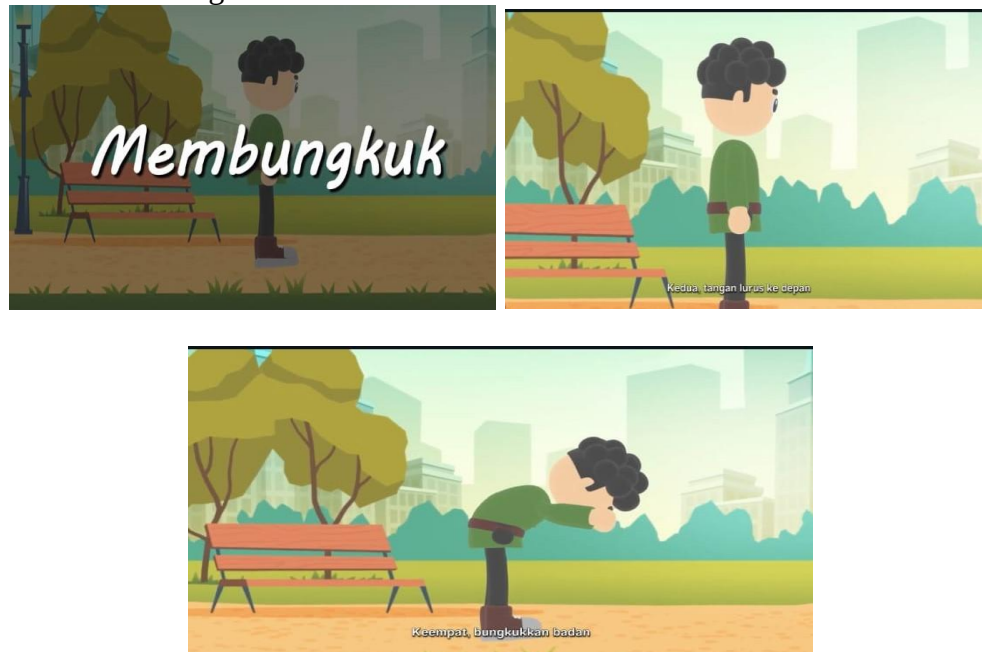
b. Pembelajaran 2 gerak non lokomotor

Gambar 21. Mengayun

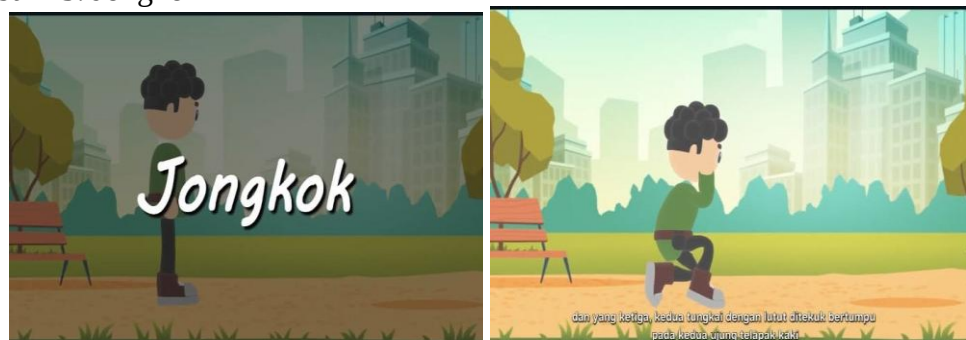




Gambar 22. Membungkuk

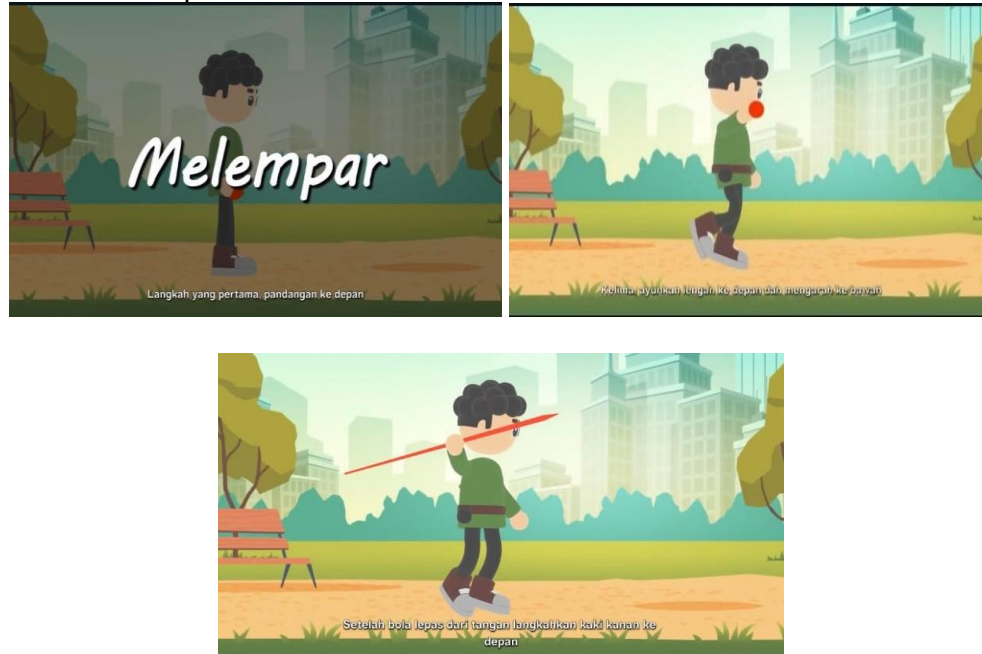


Gambar 23. Jongkok



c. Pembelajaran 3 gerak manipulatif

Gambar 24. Melempar



Gambar 25. Menangkap

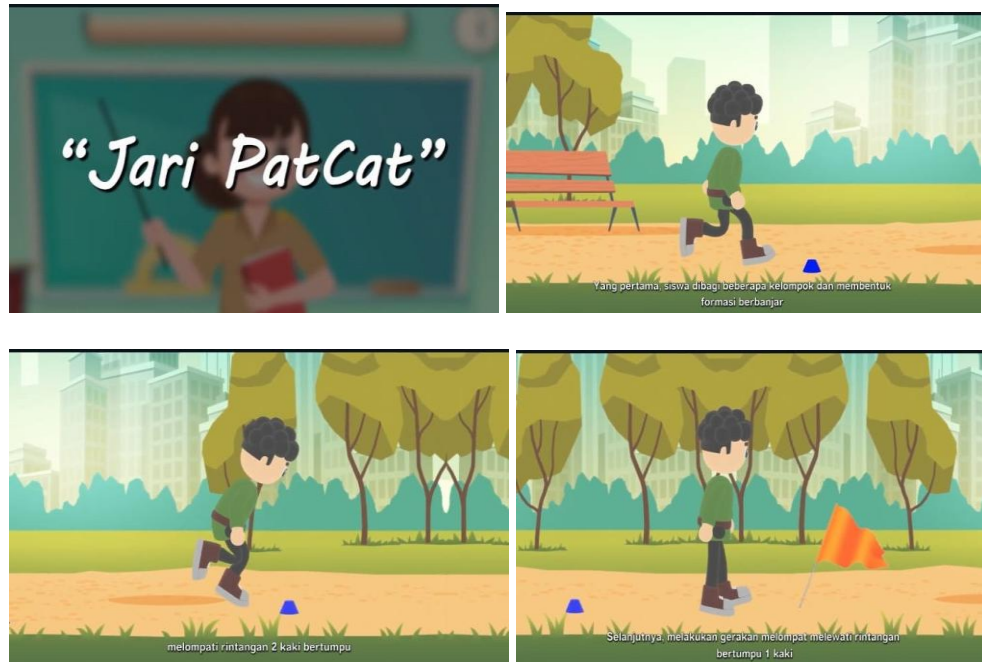


Gambar 26. Menendang



a. Permainan kombinasi gerak dasar

Gambar 27. Permainan 1 “Jari PatCat”



Gambar 28. Permainan 2 “Yun Kuk Jong”



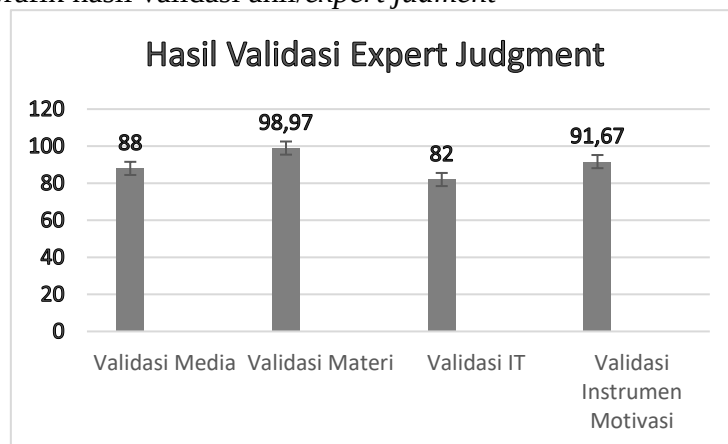
Gambar 29. Permainan 3 “Boseka”



3. Validasi produk awal

Validasi produk dan instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *delphi* melalui kesepakatan ahli dengan mempertimbangkan waktu dan biaya. Validasi dilakukan oleh 7 orang ahli (*expert judgement*) meliputi 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 1 orang ahli IT, dan 2 orang validasi instrumen motivasi. Validasi Instrumen untuk ahli materi ditinjau dari aspek-aspek yaitu kualitas materi pembelajaran, dan isi. Validasi instrumen untuk ahli media ditinjau dari aspek-aspek yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Validasi instrumen motivasi peserta didik ditinjau dari aspek-aspek yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Berdasarkan hasil pengujian validasi produk oleh 7 orang *expert judgment* media video animasi materi kombinasi gerak dasar diperoleh hasil dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Gambar 30. Grafik hasil validasi ahli/*expert judgment*



Selanjutnya hasil catatan validator/*expert judgment* terkait produk media kombinasi gerak dasar yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 8. Catatan hasil validasi oleh ahli

No	Validasi ahli	Catatan	Kesimpulan validasi
1	Media	a. Agar diperlambat karena terlalu cepat; b. Durasi terlalu singkat perlu disesuaikan dengan materi yang disajikan.	Dapat digunakan sedikit revisi
2	Materi	a. Durasi waktu ditambah b. Penjelasan dan gerakan diperlambat	Dapat digunakan sedikit revisi
3	IT	a. Animasi di perbaiki dari kecepatan gerakanya; b. Pergerakan dari mulut pengajar di perhalus lagi.	Dapat digunakan sedikit revisi
4	Motivasi	a. Instrumen motivasi mengacu pada grand teori yang kuat, lihat kembali teori motivasi yang dikembangkan sudah sesuai atau belum; b. Butir pernyataan perlu disederhanakan tapi substantif (apalagi untuk anak SD kelas bawah); c. Kisi-kisi instrumen perlu dibuat dengan tahapannya; d. Tiap butir pertanyaan harus mampu menggali informasi ke peserta didik tentang variabel yang akan diteliti;	Dapat digunakan sedikit revisi

Berdasarkan data hasil validasi oleh *expert judgment* diatas diperoleh kesimpulan hasil validasi media 88,00%, validasi materi 98,97%, validasi IT 82,00%. Hasil nilai rata-rata validasi produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar oleh ahli materi, ahli media, dan ahli IT sebesar 90,16% > 81%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi materi kombinasi gerak sangat layak.

4. Revisi produk

Pada tahap revisi produk ini langkah yang dilakukan yaitu menyempurnakan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar berdasarkan masukan 7 orang ahli/*expert judgment* secara kualitatif berdasarkan hasil validasi diawal. Adapun tujuan produk direvisi agar produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar yang dirancang dapat digunakan dengan maksimal dilapangan pada saat melaksanakan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berikut produk media materi kombinasi gerak dasar yang sudah direvisi dan selesai diperbaiki:

a. Pembelajaran 1 gerak lokomotor

Tujuan pembelajaran 1 : peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

1) Berjalan

Langkah-langkah dalam berjalan yaitu: berdiri tegak, mengangkat kepala, merilekskan leher, bahu, punggung, melangkah ringan, dan mengayunkan lengan.

Gambar 17. Berjalan



2) Berlari

Langkah-langkah dalam berlari yaitu: posisi badan sedikit condong ke depan dan relaks, pandangan fokus ke depan, langkah kaki harus konsisten, langkah kaki dan ayunan tangan seirama, mengatur pernafasan dengan baik, ketika berlari, pendaratan kaki dilakukan pada telapak kaki bagian depan.

Gambar 18. Berlari



3) Melompat

Langkah-langkah dalam gerakan melompat yaitu: posisi awalan ini harus dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus, posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakan kedua tangan lurus ke arah belakang, melayang dengan membentuk sudut, mendarat dg posisi kaki 2 kaki.

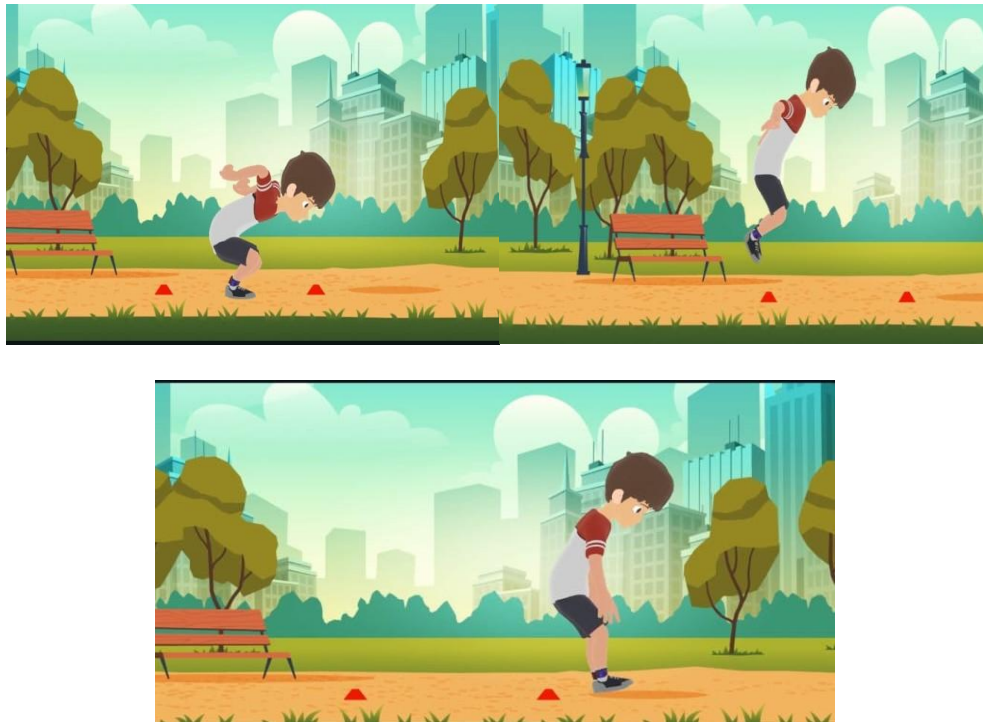
Gambar 19. Melompat



4) Meloncat

Langkah-langkah dalam gerak dasar meloncat yaitu posisi awalan ini dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus. Posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakkan kedua tangan lurus ke arah belakang, melayang dengan membentuk sudut serta mendarat dg posisi tumpuan 2 kaki.

Gambar 20. Meloncat



b. Pembelajaran 2 gerak non lokomotor

Tujuan pembelajaran 2: peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

5) Menggayun

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar menggayun yaitu sikap awal tubuh berdiri tegak dengan pandangan fokus ke depan, lengan lurus ke depan, ayunkan kedua lengan ke belakang dan ayunkan kembali ke depan, dan putar kedua lengan melalui bawah di samping badan.

Gambar 21. Menggayun



6) Membungkuk

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar membungkuk yaitu berdiri tegak dengan posisi tangan lurus kedepan, pandangan ke depan bungkukkan badan diamkan selama beberapa menit kemudian gerakan akhir badan tegak.

Gambar 22. Membungkuk



7) Jongkok

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan jongkok yaitu sikap badan tegak, pandangan ke depan, dan kedua tungkai dengan lutut ditekuk bertumpu pada kedua ujung telapak kaki.

Gambar 23. Jongkok



c. Pembelajaran 3 gerak manipulatif

Tujuan pembelajaran 3: peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

4) Melempar

Langkah-langkah dalam melakukan gerak melempar yaitu pandangan ke depan, berdiri menyamping kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, kedua kaki dibuka selebar bahu, ayunkan lengan ke depan dan mengarah ke bawah kemudian lemparkan bola, setelah bola lepas dari tangan langkahkan kaki kanan ke depan.

Gambar 24. Melempar



5) Menangkap

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menangkap yaitu berdiri tegak dengan kaki kanan di depan, arah pandangan ke arah datangnya bola, tekuk siku dan kedua tangan sejajar berhadapan, lemaskan dan renggangkan jari-jari kemudian tangkaplah bola.

Gambar 25. Menangkap



6) Menendang

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menendang yaitu kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran dan lutut sedikit menekuk, kaki yang menendang berada di belakang kaki tumpu untuk membuat ancang-ancang, tarik kaki untuk menendang bola, dan perkenaan bola berada di punggung kaki atau tepat di antara tekukan betis dengan punggung kaki.

Gambar 26. Menendang

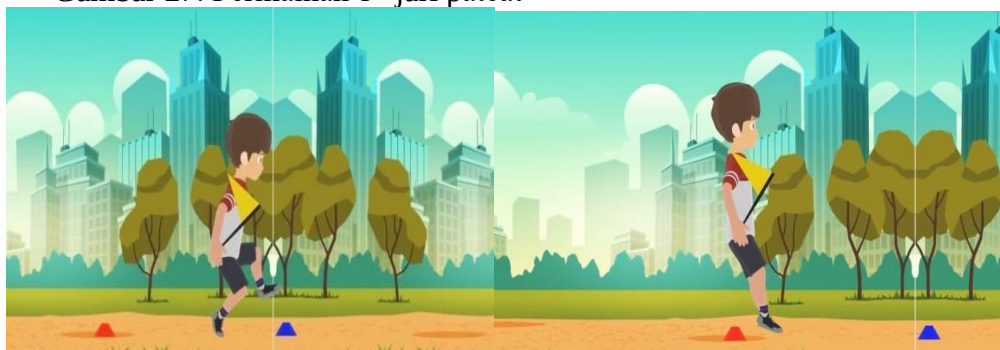


e. Permainan kombinasi gerak dasar

1. Permainan 1 jari patcat

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi berbanjar; peserta didik berlari mengambil bendera - melompati rintangan 2 kaki bertumpu - selanjutnya melakukan gerakan melompat melewati rintangan bertumpu 1 kaki; berbalik arah berjalan melewati garis lengkung sampai finish dan bergantian dg teman yg lain

Gambar 27. Permainan 1 “jari patcat”

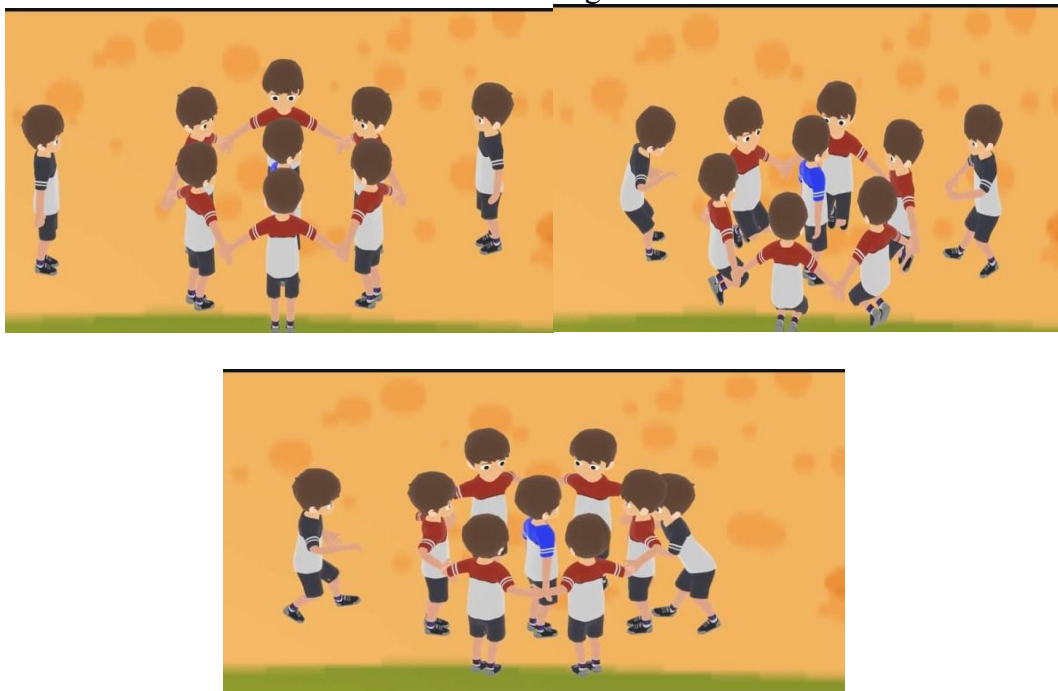


2. Permainan 2 Yun KukJong

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi melingkar dan begandengan (ditengah formasi ada

tikus sebagai umpan); beberapa peserta didik yang tidak bergandengan bertindak sebagai ular; ketika permainan dimulai peserta didik sebagai ular berusaha untuk mendapatkan mangsa tikus yang ada didalam lingkaran peserta didik; peserta didik yang bergandengan saling bergandengan, berjalan memutar, mengerakan tangan dengan menggayun dan ketika ular akan mengambil mangsanya peserta didik melakukan posisi jongkok; si ular bisa mendapatkan mangsanya dengan masuk disela-sela peserta didik yang bergandengan.

Gambar 28. Permainan 2 “Yun KukJong”



3. Permainan 3 Boseka

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4- 5 peserta didik; peserta didik mengoper bola menggunakan terindak dan berusaha memasukan boseka ke gawang junjug sahang; jika boseka

jatuh permainan dimulai dari awal

Gambar 29. Permainan 3 “Boseka”



B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji coba skala kecil

Setelah melakukan perbaikan dan penyelesaian produk akhir media kombinasi gerak dasar sesuai dengan saran validator dan hasil sangat layak untuk digunakan, maka langkah selanjutnya melakukan pengujian skala kecil yang telah dilaksanakan pada 2 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Gerunggang yaitu SD Negeri 24 Pangkalpinang dan SD Negeri 32 Pangkalpinang dengan jumlah subjek 30 orang peserta didik dan dilaksanakan selama 2 hari. Dalam pengujian skala kecil peserta didik melihat dan melakukan penilaian terhadap media video materi kombinasi gerak yang telah layak dan dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya. Peserta didik mengisi angket yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk melihat hasil pengujian kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu media video animasi materi kombinasi gerak yang sudah ditampilkan yang mana diperoleh data hasil uji coba skala kecil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil uji coba skala kecil (N=30)

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil
1	Apakah gerakan/langkah materi kombinasi gerak sulit dilakukan?	Tidak	95,0%
2	Apakah kamu bisa mempraktikan gerakan sesuai dengan video animasi?	Ya	91,0%
3	Apakah kamu merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran menggunakan video animasi ini?	Tidak	90,0%
4	Apakah saat melakukan pembelajaran menggunakan video animasi kamu merasa senang?	Ya	98,0%
5	Apakah belajar menggunakan video animasi lebih mudah dari pada dipraktikkan langsung oleh guru?	Ya	81,0%
6	Apakah kamu paham materi kombinasi gerak dalam video animasi tersebut?	Ya	94,0%
7	Apakah kamu mengetahui tentang langkah-langkah gerakan kombinasi gerak dalam video animasi?	Ya	84,0%
8	Menurut kamu apakah selama mempraktekkan materi kombinasi gerak membutuhkan kerjasama?	Tidak	73,0%
9	Apakah kamu tertarik dengan video animasi kombinasi gerak?	Ya	85,0%
10	Apakah kamu ingin menggunakan video animasi kembali agar mengerti pelajaran yang diajarkan guru?	Ya	84,0%

Tabel 10. Grafik hasil nilai uji skala kecil



Data hasil uji coba skala kecil dengan subjek 30 peserta didik yang diperoleh dan diuji coba skala kecil sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar. Hasil data diperoleh jawaban yaitu 95,0% gerakan materi kombinasi tidak sulit dilakukan, 91,0% peserta didik bisa mempraktikkan gerakan sesuai dengan video animasi, 90% peserta didik tidak merasa kesulitan melakukan pembelajaran menggunakan video animasi, 98% peserta didik merasa senang melakukan pembelajaran menggunakan video, 81% peserta didik belajar mempraktikkan gerakan menggunakan video lebih mudah daripada dipraktekkan oleh guru, 94% peserta didik paham materi kombinasi gerak dasar, 84% peserta didik mengetahui langkah-langkah gerakan dalam video. 73% peserta didik menilai bahwa selama mempraktekkan materi kombinasi gerak tidak membutuhkan kerjasama, 85% peserta didik tertarik dengan materi kombinasi gerak dasar, dan 84% peserta didik ingin guru menggunakan media video animasi saat memberikan pembelajaran. Dari hasil data yang diperoleh dari masing-masing poin penilaian angket maka diperoleh rata-rata hasil sebesar 85,9% sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan maka produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah mendapat kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

2. Uji coba skala besar

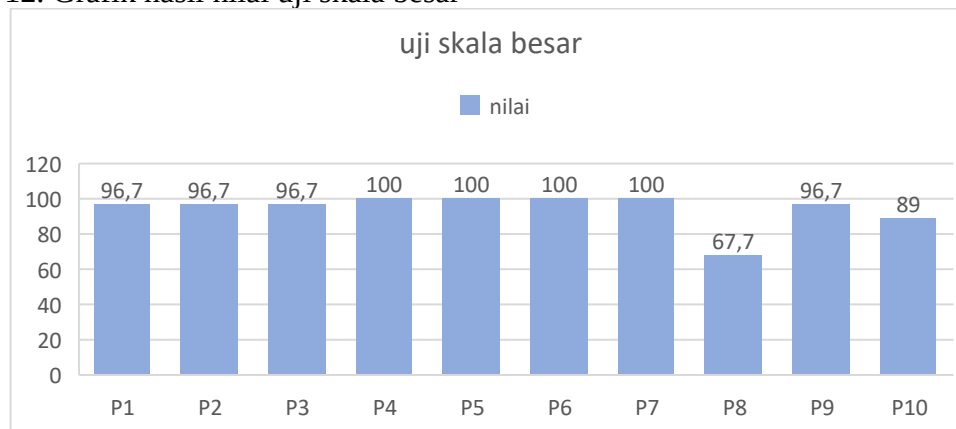
Setelah dilaksanakan uji coba skala kecil dan didapatkan hasil untuk dapat digunakan tanpa perbaikan kemudian langkah berikutnya dilakukan uji coba skala besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 5 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Gerunggang yaitu SD Negeri 17 Pangkalpinang, SD Negeri 61 Pangkalpinang, SD

Negeri 60 Pangkalpinang, SD Negeri 55 Pangkalpinang, dan SD Negeri 8 Pangkalpinang dengan jumlah subjek penelitian 100 peserta didik dan dilaksanakan selama 5 hari. Pada tahap ini peserta didik melakukan penilaian setelah melihat produk media video dan mengisi angket yang berjumlah 10 pertanyaan. Adapun hasil dari uji coba kelompok besar ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 11. Hasil uji coba skala besar (N=100)

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil
1	Apakah gerakan/langkah materi kombinasi gerak sulit dilakukan?	Tidak	96,7%
2	Apakah kamu bisa mempraktikan gerakan sesuai dengan video animasi?	Ya	96,7%
3	Apakah kamu merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran menggunakan video animasi ini?	Tidak	96,7%
4	Apakah saat melakukan pembelajaran menggunakan video animasi kamu merasa senang?	Ya	100%
5	Apakah belajar menggunakan video animasi lebih mudah dari pada dipraktikkan langsung oleh guru?	Ya	100%
6	Apakah kamu paham materi kombinasi gerak dalam video animasi tersebut?	Ya	100%
7	Apakah kamu mengetahui tentang langkah-langkah gerakan kombinasi gerak dalam video animasi?	Ya	100%
8	Menurut kamu apakah selama mempraktekkan materi kombinasi gerak membutuhkan kerjasama?	Tidak	67,7%
9	Apakah kamu tertarik dengan video animasi kombinasi gerak?	Ya	96,7%
10	Apakah kamu ingin menggunakan video animasi kembali agar mengerti pelajaran yang diajarkan guru?	Ya	89,0%

Tabel 12. Grafik hasil nilai uji skala besar



Hasil pengujian uji coba skala besar telah dilaksanakan sebanyak 100 peserta didik. Hasil tersebut diperoleh dan diuji coba skala besar sebagai dasar untuk melakukan uji efektivitas. Hasil data diperoleh jawaban yaitu 96,7% gerakan materi kombinasi tidak sulit dilakukan, 96,7% peserta didik bisa mempraktikkan gerakan sesuai dengan video animasi, 96,7% peserta didik tidak merasa kesulitan melakukan pembelajaran menggunakan video animasi, 100% peserta didik merasa senang melakukan pembelajaran menggunakan video, 100% peserta didik belajar mempraktikkan gerakan menggunakan video lebih mudah daripada dipraktekkan oleh guru, 100% peserta didik paham materi kombinasi gerak dasar, 100% peserta didik mengetahui langkah-langkah gerakan dalam video. 67,7% peserta didik menilai bahwa selama mempraktekkan materi kombinasi gerak tidak membutuhkan kerjasama, 96,7% peserta didik tertarik dengan materi kombinasi gerak dasar, dan 89% peserta didik ingin guru menggunakan media video animasi saat memberikan pembelajaran. Dari hasil data yang diperoleh dari masing-masing poin penilaian angket maka diperoleh rata-rata hasil sebesar 89,33% sehingga dapat disimpulkan

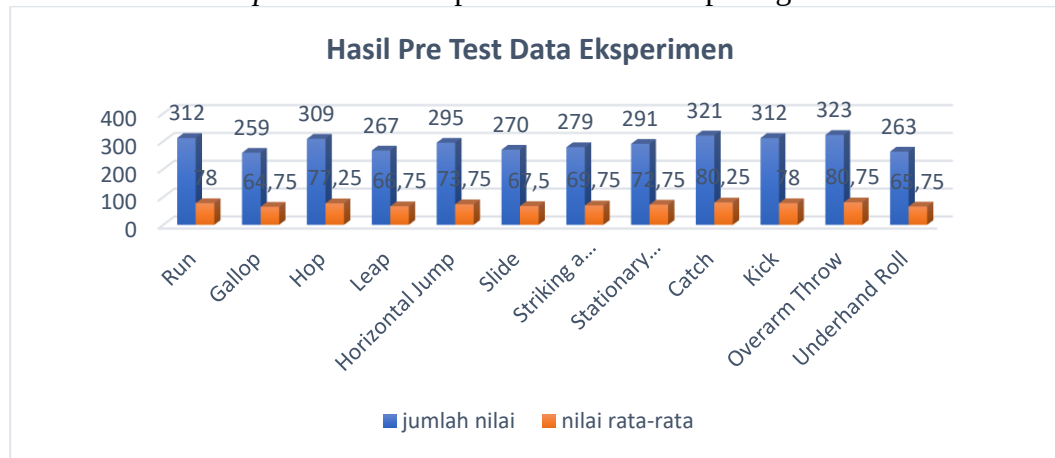
bahwa berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan maka produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar pada peserta didik Sekolah Dasar kelas bawah mendapat kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

3. Uji efektivitas

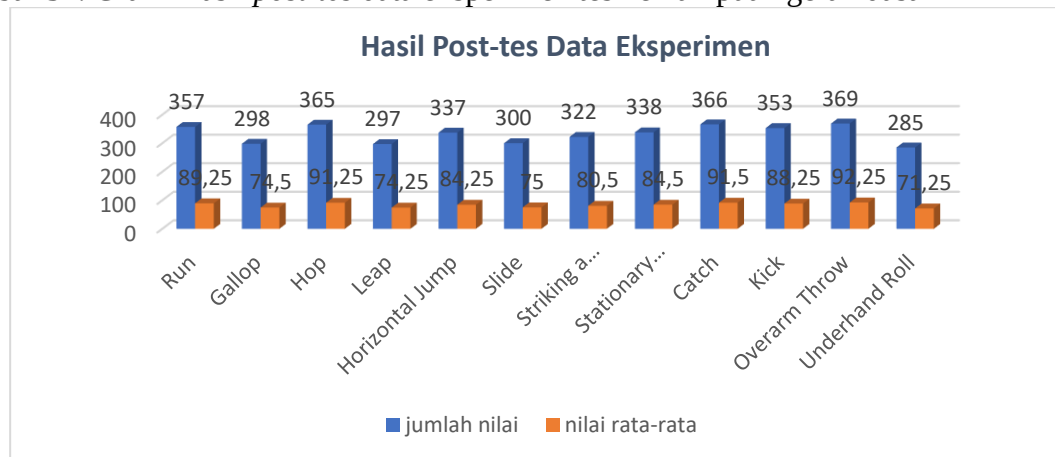
a. Hasil uji efektifitas media video kombinasi gerak dasar untuk kemampuan gerak

Pada tahap uji efektifitas ini bertujuan untuk melihat keefektifan media video materi kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti melaksanakan uji coba terhadap 3 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Gerunggang yaitu SD Negeri 3 Pangkalpinang, SD Negeri 40 Pangkalpinang, dan SD Negeri 35 Pangkalpinang. Subjek yang digunakan sebanyak 200 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang terbagi menjadi 100 peserta didik kelas eksperimen dan 100 peserta didik kelas kontrol. Uji coba dilaksanakan dengan melakukan uji awal (*pre test*), perlakuan (*treatment*) dan uji akhir (*post test*). Pelaksanaan uji efektifitas untuk motorik ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan. Tes yang digunakan dalam penilaian motorik menggunakan *Test of Gross Motor Development – 2 (TGMD-2)* yang terdiri dari 12 keterampilan yaitu *run, gallop, hop, leap, horizontal jump, slide, striking a stationary ball, stationary dribble, catch, kick, overarm throw, underhand roll*. Berikut hasil data uji efektivitas untuk kemampuan gerak yang telah dilaksanakan:

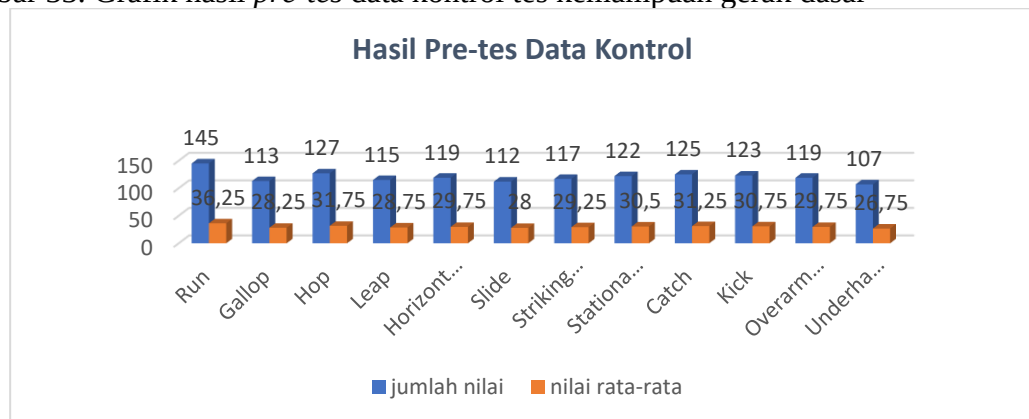
Gambar 30. Grafik hasil *pre-tes* data eksperimen tes kemampuan gerak dasar



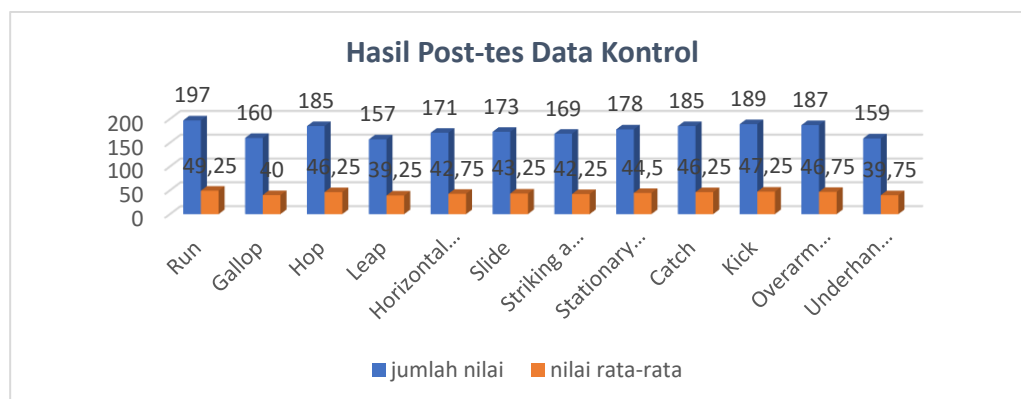
Gambar 31. Grafik hasil *post-tes* data eksperimen tes kemampuan gerak dasar



Gambar 33. Grafik hasil *pre-tes* data kontrol tes kemampuan gerak dasar



Gambar 34. Grafik hasil *post-tes* data kontrol tes kemampuan gerak dasar



Dari hasil analisis data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tes kemampuan gerak dasar diatas diperoleh hasil rata-rata data kelompok eksperimen *pre-test* 72,94 dan *post-test* 83,06 sedangkan hasil data kelompok kontrol *pre-test* 30,08 dan *post-test* 43,96.

Tabel 13. Hasil uji normalitas kemampuan gerak dasar

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motorik	efektv_kontrol_motorik	.119	100	.001	.960	100	.004
	efektv_eksper_motorik	.127	100	.000	.977	100	.071

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil kelompok kontrol nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,001 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,004, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I < 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data kemampuan gerak dasar pada kelompok kontrol tidak berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen, nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan

tipe I < 0,05. Namun, nilai p-value (Sig.) uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,071, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I > 0,05. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Tabel 14. Hasil uji homogenitas kemampuan gerak dasar
Test of Homogeneity of Variances

Motorik			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
21.540	1	198	.000

Tabel diatas menunjukkan nilai Statistik *uji Levene* sebesar 21,540 dengan derajat kebebasan (df1) sebesar 1 dan derajat kebebasan (df2) sebesar 198. Nilai p-value (Sig.) sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai p-value (0,000) kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok kontrol dan kelompok perlakuan tidak homogen.

Tabel 15. Hasil uji efektivitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak

Test Statistics ^a	
	motorik
Mann-Whitney U	15.500
Wilcoxon W	5065.500
Z	-12.198
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

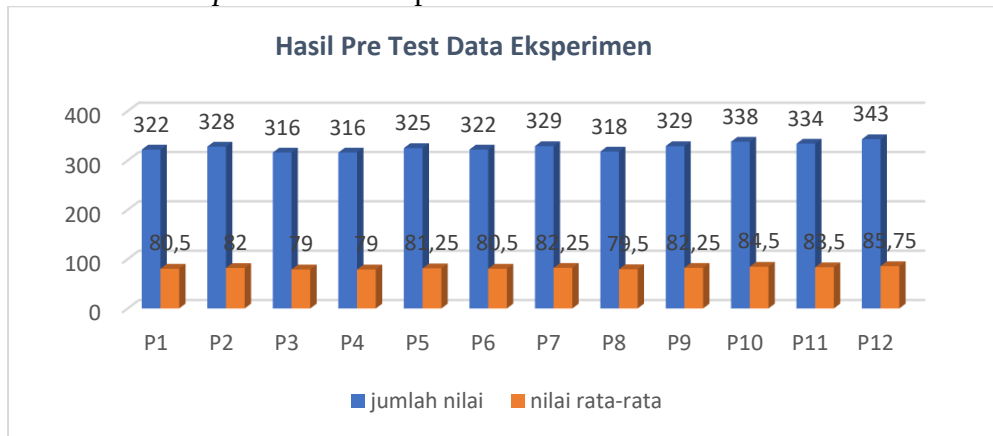
Berdasarkan output nilai Asymp. sig. (2-tailed) sebesar 0,000, nilai *Mann-Whitney-U* 15,00, *Wilcoxon-W* 5065,500, dan *Z* -12,198, maka dapat disimpulkan bahwa

0,000<0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima, jadi media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif terhadap kemampuan gerak

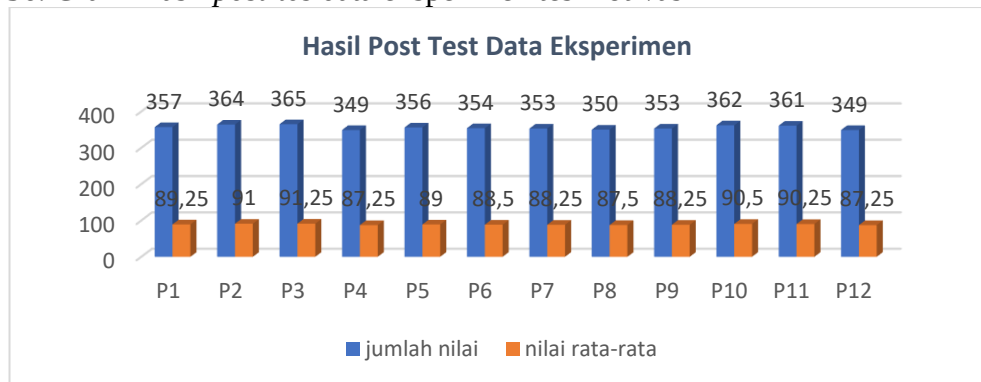
b. Hasil uji efektifitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk motivasi

Pada tahap uji efektifitas ini bertujuan untuk melihat keefektifan media video materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti melaksanakan uji coba terhadap 3 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Gerunggang yaitu SD Negeri 3 Pangkalpinang, SD Negeri 40 Pangkalpinang, dan SD Negeri 35 Pangkalpinang. Subjek yang digunakan sebanyak 200 peserta didik yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang terbagi menjadi 100 peserta didik kelas eksperimen dan 100 peserta didik kelas kontrol. Uji coba dilaksanakan dengan melakukan uji awal (*pre test*), perlakuan (*treatment*) dan uji akhir (*post test*). Pelaksanaan uji efektifitas untuk motivasi ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan. Tes yang digunakan dalam penilaian motivasi menggunakan kuesioner atau angket yang terdiri dari 12 item pertanyaan. Berikut hasil data uji efektivitas untuk motivasi yang telah dilaksanakan:

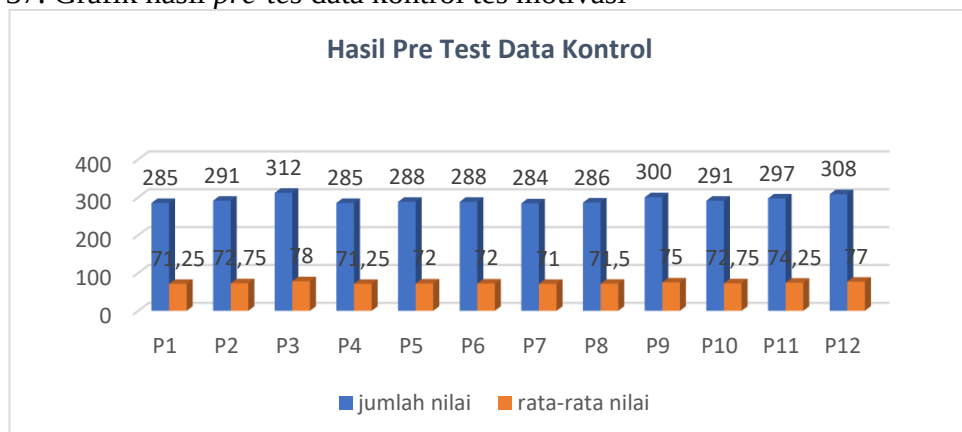
Gambar 35. Grafik hasil *pre-tes* data eksperimen tes motivasi



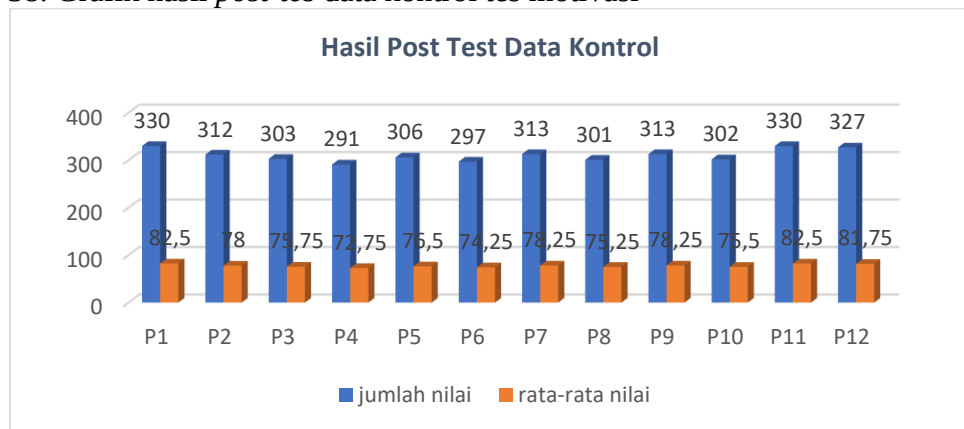
Gambar 36. Grafik hasil *post-tes* data eksperimen tes motivasi



Gambar 37. Grafik hasil *pre-tes* data kontrol tes motivasi



Gambar 38. Grafik hasil *post-tes* data kontrol tes motivasi



Dari hasil analisis data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol data motivasi diatas diperoleh hasil rata-rata data kelompok eksperimen *pre-test* 81,67 dan *post-test* 89,02, sedangkan hasil data kelompok kontrol *pre-test* 73,23 dan *post-test* 77,6.

Tabel 16. Hasil uji normalitas terhadap motivasi

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi	efektiv_kontrol_motorik	.211	100	.000	.558	100	.000
	efektiv_eksperimen_motorik	.176	102	.000	.920	102	.000

Berdasarkan data diatas diperoleh hasil nilai pada kelompok kontrol, nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,000 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I < 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data motivasi pada kelompok kontrol tidak berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen, nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,000 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I < 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data motivasi pada kelompok eksperimen tidak berdistribusi

normal. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai p-value (Sig.) pada kedua uji normalitas kurang dari 0,05 pada kedua kelompok, maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi tidak berdistribusi normal.

Tabel 17. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
motivasi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.126	1	200	.723

Tabel diatas menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,126 dengan derajat kebebasan (df1) sebesar 1 dan derajat kebebasan (df2) sebesar 200. Nilai p-value (Sig.) sebesar 0,723, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai p-value (0,723) lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka tidak ada bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol bahwa varians antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah homogen.

Tabel 18. Hasil uji efektivitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi

Test Statistics ^a	
	motivasi
Mann-Whitney U	904.500
Wilcoxon W	5954.500
Z	-10.140
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan Nilai *Mann-Whitney U* sebesar 904,500 dan *Wilcoxon W* sebesar 5954,500. Nilai Z sebesar -10,140, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sangat signifikan. Nilai p-value

(*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai p-value (0,000) kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif untuk meningkatkan motivasi.

- c. Hasil uji N-Gain untuk peningkatan media video animasi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi

Uji N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi dan peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak dalam pemahaman peserta didik setelah dilaksanakan uji coba dan akan dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah uji coba dilakukan. Data diperoleh dari hasil nilai uji *pre-test* dan *post-test* untuk Hasil motivasi dan uji *pre-test* dan *post-test* hasil uji motivasi. Berikut hasil nilai yang diperoleh:

Tabel 19. Skor uji normalitas N-Gain motivasi

Tests of Normality							
	katagori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	gain_kontrol_motivasi	.131	100	.000	.887	100	.000
	gain_eksperimen_motivasi	.106	100	.007	.948	100	.001

Berdasarkan tabel diatas pada kelompok kontrol, nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,000 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data N-Gain motivasi pada kelompok kontrol tidak

berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelompok eksperimen, nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,007 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,001, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data N-Gain motivasi pada kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal.

Tabel 20. Skor uji homogenitas N-Gain motivasi

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.105	1	198	.294

Berdasarkan nilai *Levene Statistic* sebesar 1,105 dengan derajat kebebasan (df1) sebesar 1 dan derajat kebebasan (df2) sebesar 198. Nilai p-value (Sig.) sebesar 0,294, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai p-value (0,294) lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data N-Gain motivasi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah homogen.

Tabel 21. Skor uji N-Gain peningkatan media video animasi materi kombinasi

gerak dasar terhadap motivasi (*Uji Mann-Whitney U*)

Test Statistics^a

	nilai
Mann-Whitney U	2301.500
Wilcoxon W	7351.500
Z	-6.602
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan nilai *Mann-Whitney U* sebesar 2301,500 dan Wilcoxon *W* sebesar 7351,500. Nilai *Z* sebesar -6,602, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sangat signifikan. Nilai *p-value* (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai *p-value* (0,000) kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam N-Gain motivasi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan ada peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap motivasi.

d. Hasil uji N-Gain untuk peningkatan media video kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak

Uji N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak dasar dalam pemahaman peserta didik setelah dilaksanakan uji coba dan akan dijadikan perbandingan antara sebelum dan sesudah uji coba dilakukan. Data diperoleh dari hasil nilai uji *pre-test* dan *post-test* untuk hasil kemampuan gerak dasar dan uji *Pre-test* dan *post-test* hasil uji kemampuan gerak dasar. Berikut hasil nilai yang diperoleh:

Tabel 22. Skor uji normalitas N-Gain kemampuan gerak dasar

Tests of Normality							
	katagori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	ngain_motorik_kontrol	.112	100	.004	.911	100	.000
	ngain_motorik_eksperimen	.114	100	.003	.935	100	.000

Berdasarkan nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,004 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data N-Gain kemampuan gerak dasar pada kelompok kontrol tidak berdistribusi normal. Pada kelompok eksperimen, nilai p-value (Sig.) uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,003 dan uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data N-Gain kemampuan gerak dasar pada kelompok eksperimen tidak berdistribusi normal.

Tabel 23. Skor uji homogenitas N-Gain

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
43.325	1	198	.000

Berdasarkan nilai *Levene Statistic* sebesar 43,325 dengan derajat kebebasan (df1) sebesar 1 dan derajat kebebasan (df2) sebesar 198. Nilai p-value (Sig.) sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai p-value (0,000) kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak homogen.

Tabel 24. Skor uji N-Gain peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak dasar.

Test Statistics ^a	
	nilai
Mann-Whitney U	3304.000
Wilcoxon W	8354.000
Z	-4.147
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan nilai *Mann-Whitney U* sebesar 3304,000 dan *Wilcoxon W* sebesar 8354,000. Nilai *Z* sebesar -4,147, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen signifikan. Nilai *p*-value (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti bahwa probabilitas kesalahan tipe I kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai *p*-value (0,000) kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam N-Gain kemampuan gerak dasar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa ada peningkatan media video animasi materi kombinasi gerak dasar terhadap kemampuan gerak dasar.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi, beberapa revisi produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas produk antara lain:

1. Penambahan fitur interaktif seperti kuis dan latihan telah ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memantau kemajuan mereka;

2. Durasi waktu ditambahkan mengingat materi kombinasi gerak banyak yang harus dipelajari dan penjelasan materi serta kecepatan animasi diperlambat supaya peserta didik bisa mengikuti;
3. Peningkatan kualitas visual media video animasi telah ditingkatkan dengan menggunakan teknologi animasi yang lebih canggih dan desain yang lebih menarik;
4. Pengembangan konten media video animasi telah dikembangkan untuk mencakup lebih banyak materi kombinasi gerak dasar dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
5. Penyesuaian untuk berbagai tingkat kemampuan peserta didik, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik dengan kebutuhan yang berbeda-beda dan dengan perubahan kurikulum yang berbeda.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir dilakukan untuk mengetahui kualitas dan efektivitas media video animasi materi kombinasi gerak dasar yang telah dikembangkan. Hasil kajian produk akhir menunjukkan bahwa media video animasi telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Kajian produk akhir mengevaluasi beberapa aspek, antara lain:

1. Produk media dalam bentuk video animasi sangat interaktif, dengan fitur-fitur seperti klik, animasi responsif, dan integrasi dengan platform lain sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep gerak secara kompleks. Produk ini relevan digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik maupun media pembelajaran pada materi kombinasi gerak

oleh guru;

2. Berdasarkan data hasil validasi oleh *expert judgment* diatas diperoleh kesimpulan hasil validasi media 88,00%, validasi materi 98,97%, validasi IT 82,00%. Hasil nilai rata-rata validasi produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar oleh ahli materi, ahli media, dan ahli IT sebesar 90,16% > 81%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi materi kombinasi gerak sangat layak;
3. Berdasarkan nilai *Mann-Whitney U* sebesar 3304,000 dan *Wilcoxon W* sebesar 8354,000. Nilai *Z* sebesar -4,147, dan Nilai *p-value* (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis, karena nilai *p-value* (0,000) kurang dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar;
4. Produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk peserta didik sekolah dasar kelas bawah dikemas dalam bentuk video animasi yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik dapat mempraktikkan gerakan dengan bantuan guru atau instruktur dengan belajar menghubungkan konsep dengan gerakan yang sebenarnya sehingga peserta didik terlibat proses mencoba dan memperbaiki gerakan. Selanjutnya peserta didik dapat melakukan gerakan secara mandiri dan otomatis dengan menguasai gerakan dan dapat melakukannya tanpa perlu banyak berpikir proses pengulangan dan penguatan gerakan;

5. Rekomendasi perbaikan dan pengembangan media meliputi: (1) Penambahan fitur interaktif seperti kuis, game, atau latihan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, (2) Meningkatkan kualitas visual media video animasi dengan menggunakan teknologi animasi yang lebih canggih, (3) Mengembangkan konten media video animasi yang lebih luas dan mendalam untuk mencakup lebih banyak materi kombinasi gerak dasar, (4) Menyesuaikan media video animasi untuk berbagai tingkat kemampuan peserta didik, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik dengan kebutuhan yang berbeda-beda, (5) Mengembangkan aplikasi mobile untuk media video animasi, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara lebih mudah dan fleksibel, (6) Menambahkan fitur evaluasi untuk memantau kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik yang lebih efektif, (7) Mengembangkan media video animasi dengan kerjasama dengan ahli pendidikan jasmani dan olahraga untuk memastikan bahwa konten yang disajikan akurat dan efektif. Dengan demikian, rekomendasi ini dapat membantu untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak dasar peserta didik.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Keterbatasan pelaksanaan penelitian yang dilakukan yaitu

1. Penelitian dilakukan pada sampel yang terbatas, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas dan jumlah tes pada

penilaian kemampuan gerak terlalu banyak sehingga peserta didik kurang maksimal dalam melakukan karena kelelahan dan waktu yang mepet membuat hasil kurang maksimal;

2. Penelitian hanya dilakukan dalam waktu yang terbatas, sehingga tidak dapat mengetahui efek jangka panjang dari media video animasi materi kombinasi gerak. Dalam uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kontrol dan eksperimen sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk membagi waktu pelajaran peserta didik dengan penelitian;
3. Penelitian mungkin memiliki keterbatasan sumber daya, seperti biaya atau teknologi, yang dapat mempengaruhi kualitas produk. Pada saat pengambilan data untuk penilaian ada beberapa yang kurang teliti karena banyaknya sampel dan pemantauan kurang sehingga beberapa kurang maksimal;
4. Penelitian mungkin hanya melakukan validasi produk oleh ahli atau pengguna yang terbatas, sehingga tidak dapat mengetahui pendapat dari berbagai pihak;
5. Penelitian hanya dilakukan dalam konteks tertentu, sehingga hasil penelitian mungkin tidak dapat diterapkan dalam konteks lain.

Dengan demikian, keterbatasan penelitian dapat membantu peneliti untuk memahami batasan dari penelitian yang dilakukan dan memberikan rekomendasi untuk penelitian lanjutan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Tersusunnya produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
2. Produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar sangat layak digunakan pada pembelajaran materi kombinasi gerak dasar peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
3. Media video animasi materi kombinasi gerak dasar sangat praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran materi kombinasi gerak dasar; kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah;
4. Media video animasi materi kombinasi gerak dasar efektif untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan gerak peserta didik sekolah dasar kelas bawah.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Penelitian ini layak dan relevan sebagai acuan bagi guru nantinya untuk dapat mengembangkan kembali media video animasi materi kombinasi gerak dasar yang lebih variatif dan inovatif melalui pembelajaran pendidikan jasmani untuk peserta didik kelas bawah. Konsep dasar serta prinsip-prinsip yang diajarkan tetap sama sehingga media yang dibuat masih relevan dengan

teknologi yang ada dan penggunaannya tidak tergantung pada kurikulum tertentu. Selain itu melalui penerapan produk media video animasi materi kombinasi gerak dasar tersebut kendala dalam pembelajaran bisa segera diatasi yaitu motivasi dan kemampuan gerak dasar sehingga peserta didik bisa lebih maksimal dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi kombinasi gerak dasar dan nilai yang diharapkan lebih meningkat lagi sesuai dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) peserta didik kelas bawah.

B. Deseminasi dan Pengembangan produk lebih lanjut

Diseminasi hasil penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dipublikasikan ke dalam jurnal internasional bereputasi (Q2) dan disampaikan ke dalam program pengabdian kepada masyarakat Pada KKGO (kelompok kerja guru olahraga) di Kecamatan Gerunggang Pangkalpinang. Produk media video animasi ini sudah terdaftar HKI (Hak Kekayaan Intelektual).

Produk Media Video Animasi Materi Kombinasi Gerak Dasar

Berikut produk media materi kombinasi gerak dasar yang sudah direvisi dan selesai diperbaiki:

a. Pembelajaran 1 gerak lokomotor

Tujuan pembelajaran 1 : peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

1) Berjalan

Langkah-langkah dalam berjalan yaitu: berdiri tegak, mengangkat kepala, merilekskan leher, bahu, punggung, melangkah ringan, dan mengayunkan lengan.

Gambar 4. Berjalan



2) Berlari

Langkah-langkah dalam berlari yaitu: posisi badan sedikit condong ke depan dan relaks, pandangan fokus ke depan, langkah kaki harus konsisten, langkah kaki dan ayunan tangan seirama, mengatur pernafasan dengan baik, ketika berlari, pendaratan kaki dilakukan pada telapak kaki bagian depan.

Gambar 5. Berlari



3) Melompat

Langkah-langkah dalam gerakan melompat yaitu: posisi awalan ini harus dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus, posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakkan kedua tangan lurus ke arah belakang, melayang dengan membentuk sudut, mendarat dg posisi kaki 2 kaki.

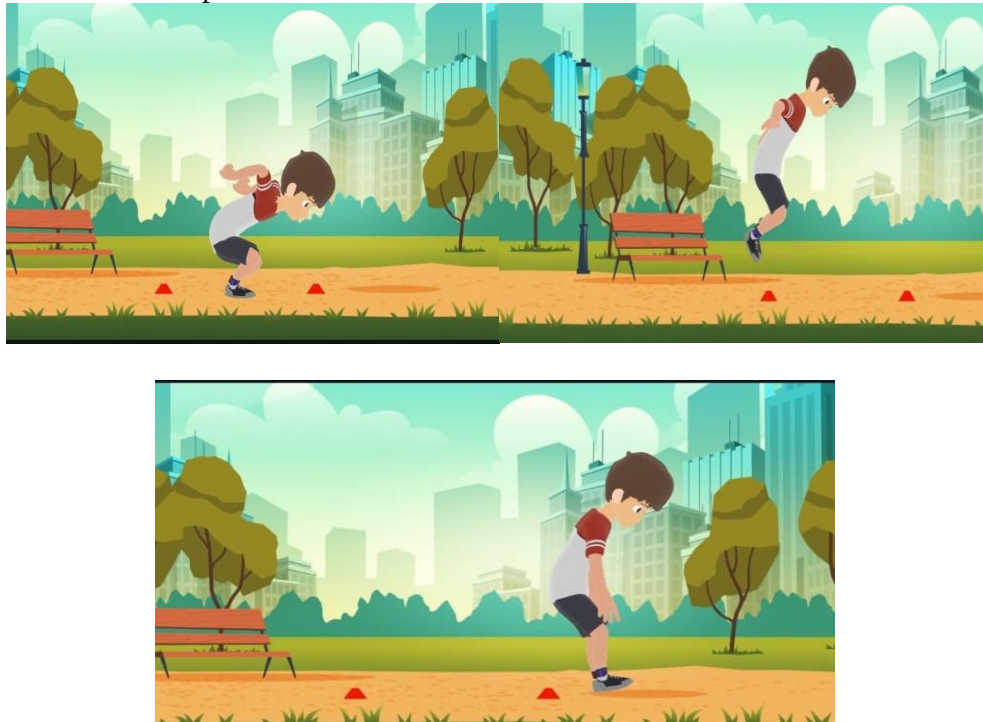
Gambar 6. Melompat



4) Meloncat

Langkah-langkah dalam gerak dasar meloncat yaitu posisi awalan ini dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus. Posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakkan kedua tangan lurus ke arah belakang, melayang dengan membentuk sudut serta mendarat dg posisi tumpuan 2 kaki.

Gambar 7. Melompat



b. Pembelajaran 2 gerak non lokomotor

Tujuan pembelajaran 2: peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

5) Menggayun

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar menggayun yaitu sikap awal tubuh berdiri tegak dengan pandangan fokus ke depan, lengan lurus ke depan, ayunkan kedua lengan ke belakang dan ayunkan kembali ke depan, dan putar kedua lengan melalui bawah di samping badan.

Gambar 8. Menggayun



6) Membungkuk

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar membungkuk yaitu berdiri tegak dengan posisi tangan lurus kedepan, pandangan ke depan bungkukkan badan diamkan selama beberapa menit kemudian gerakan akhir badan tegak.

Gambar 9. Membungkuk



7) Jongkok

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan jongkok yaitu sikap badan tegak, pandangan ke depan, dan kedua tungkai dengan lutut ditekuk bertumpu pada kedua ujung telapak kaki.

Gambar 10. Jongkok



c. Pembelajaran 3 gerak manipulatif

Tujuan pembelajaran 3: peserta didik dapat memahami dan mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

8) Melempar

Langkah-langkah dalam melakukan gerak melempar yaitu pandangan ke depan, berdiri menyamping kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, kedua kaki dibuka selebar bahu, ayunkan lengan ke depan dan mengarah ke bawah kemudian lemparkan bola, setelah bola lepas dari tangan langkahkan kaki kanan ke depan.

Gambar 11. Melempar



9) Menangkap

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menangkap yaitu berdiri tegak dengan kaki kanan di depan, arah pandangan ke arah datangnya bola, tekuk siku dan kedua tangan sejajar berhadapan, lemaskan dan renggangkan jari-jari kemudian tangkaplah bola.

Gambar 12. Menangkap



10) Menendang

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menendang yaitu kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran dan lutut sedikit menekuk, kaki yang menendang berada di belakang kaki tumpu untuk membuat ancang-ancang, tarik kaki untuk menendang bola, dan perkenaan bola berada di punggung kaki atau tepat di antara tekukan betis dengan punggung kaki.

Gambar 13. Menendang



d. Permainan kombinasi gerak dasar

1) Permainan 1 jari patcat

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi berbanjar; peserta didik berlari mengambil bendera - melompati rintangan 2 kaki bertumpu -

selanjutnya melakukan gerakan melompat melewati rintangan bertumpu 1 kaki; berbalik arah berjalan melewati garis lengkung sampai finish dan bergantian dg teman yg lain

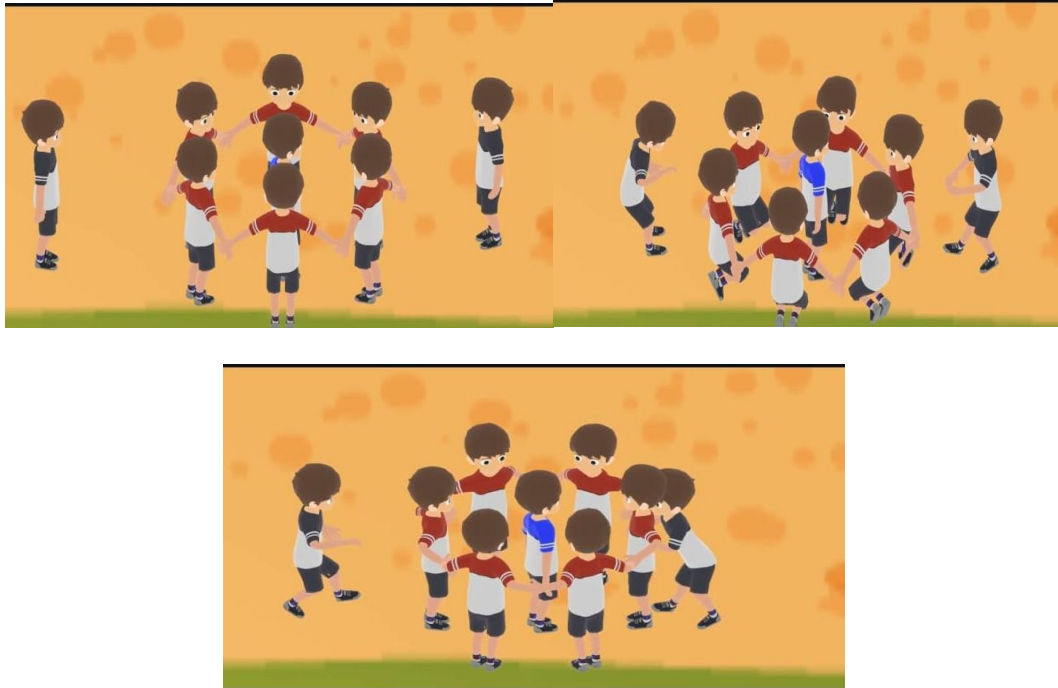
Gambar 14. Permainan 1 “jari patcat”



2) Permainan 2 Yun KukJong

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mempraktikan permainan ini yaitu peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi melingkar dan bergandengan (ditengah formasi ada tikus sebagai umpan); beberapa peserta didik yang tidak bergandengan bertindak sebagai ular; ketika permainan dimulai peserta didik sebagai ular berusaha untuk mendapatkan mangsa tikus yang ada didalam lingkaran peserta didik; peserta didik yang bergandengan saling bergandengan, berjalan memutar, mengerakan tangan dengan menggayun dan ketika ular akan mengambil mangsanya peserta didik melakukan posisi jongkok; si ular bisa mendapatkan magsanya dengan masuk disela-sela peserta didik yang bergandengan.

Gambar 15. Permainan 2 “Yun KukJong”



3) Permainan 3 Boseka

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4- 5 peserta didik; peserta didik mengoper bola menggunakan terindak dan berusaha memasukan boseka ke gawang junjug sahang; jika boseka jatuh permainan dimulai dari awal

Gambar 16. Permainan 3 “Boseka”



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-bakinde, N. T., & Olawoyin, L. A. (2020). *Heliyon Multimedia tools in the teaching and learning processes : A systematic review*. *HLY*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>.
- Adi, S., Aldapit, E., Nova, A., Nugraha, P. D., & Hutomo, Y. (2021). *Virtual Multimedia Communication for Physical Distancing in Physical Education*. *Virtual Multimedia Communication for Physical Distancing in Physical Education*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012016>.
- Adi, S., Masgumelar, N. K., & Fathoni, A. B. I. F. (2022). *Original Article Development of gross motor skills exercise models and physical activities to enhance physical fitness of elementary school students*. 22(12), 2947–2954. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12372>.
- Aelterman, N., Vansteenkiste, M., Keer, H. Van, Berghe, L. Van Den, Meyer, J. De, & Haerens, L. (2020). *Students ' Objectively Measured Physical Activity Levels and Engagement as a Function of Between-Class and Between- Student Differences in Motivation Toward Physical Education*. 457–480.
- Afifah, U. N., & Malang, U. N. (2021). *Media Pembelajaran Maharah Istima Berbasis*. 181–188.
- Afridzal, A. (2018).) gerak dan kontrol (kelas III. 5(2). Perbedaan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri. 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247.
- Al-ghazali, M. (2016). *Jurnal Qathruna Vol. 1 No.1 Periode Januari-Juni 2014 Konsep Belajar dan Pembelajaran menurut Al-Ghazali: Asep Hermawan*. 1(1), 84–98.
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). Pengembangan Potensi Diri Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(1), 28. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i1.926>.
- An, M. Y., Ko, K. A., & Kang, E. J. (2020). *Problems and Directions of Development through Analysis of Virtual Reality-Based Education in Korea*. 10(8). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.8.1423>.
- Apriansyah, M. R., & , Kusno Adi Sambowo, A. M. (2020). 3 1,2,3. 9(1). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi*.
- Arfani, L., Pd, S., & Pd, M. (2016). *Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran Laili Arfiani, S.Pd., M.Pd*. 11(2), 81–97.
- Ari, I. A. (2017). *Learning from instructional animations : How does prior knowledge mediate the effect of visual cues ? December*, 1–10. <https://doi.org/10.1111/jcal.12222>.
- Arifin, Syamsul. (2017). *Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan pendidikan karakter peserta didik*. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 16(1). Tersedia: <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjkr/article/view/3666>.
- Asghar, M. Z., Iqbal, A., & Seitamaa-hakkarainen, P. (2021). *Breaching Learners*

- ' *Social Distancing through Social Media during the COVID-19 Pandemic*.
Aunurrahman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
Available online at <https://journal.uny.ac.id/index.php/majora>. (2021). 27(1), 13–17.
- Ayvazo, S., & Ward, P. (2018). *Pedagogical Content Knowledge of Experienced Teachers in Physical Education* *Pedagogical Content Knowledge of Experienced Teachers in Physical Education : Functional Analysis of Adaptations*.1367(November).
<https://doi.org/10.1080/02701367.2011.10599804>.
- Azhar Arsyad. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Babic, M. J., Morgan, P. J., Plotnikoff, R. C., Lonsdale, C., White, R. L., & Lubans, D. R. (2019). *Physical Activity and Physical Self-Concept in Youth : Systematic Review and Meta-Analysis*. <https://doi.org/10.1007/s40279-014-0229-z>.
- Baena-extremuera, A., Gómez-lópez, M., Granero-gallegos, A., & Ortiz-camacho, M. M. (2019). *Predicting Satisfaction in Physical Education From Motivational Climate and Self-determined Motivation*. 210–224.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3).
<https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>.
- Barak, M., Watted, A., & Haick, H. (2016). *Computers & Education Motivation to learn in massive open online courses : Examining aspects of language and social engagement*. *Computers & Education*, 94, 49–60.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.010>.
- Barnett, L. M., Beurden, E. V. A. N., Morgan, P. J., Brooks, L. O., & Beard, J. R. (2018). *Does Childhood Motor Skill Proficiency Predict Adolescent Fitness?* 2137–2144. <https://doi.org/10.1249/MSS.0b013e31818160d3>.
- Barnett, L. M., H, M. P., Beurden, E. Van, Ph, D., Morgan, P. J., Ph, D., Brooks, L. O., Ph, D., Beard, J. R., & Ph, D. (2017). *Childhood Motor Skill Proficiency as a Predictor of Adolescent Physical Activity*. *Journal of Adolescent Health*, 44(3), 252–259. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2008.07.004>.
- Barnett, L. M., Lai, S. K., Veldman, S. L. C., Hardy, L. L., Cliff, D. P., Morgan, P. J., Zask, A., Lubans, D. R., Shultz, S. P., Ridgers, N. D., Rush, E., Brown, H. L., & Okely, A. D. (2016). *Correlates of Gross Motor Competence in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis*. *Sports Medicine*, 46(11), 1663–1688. <https://doi.org/10.1007/s40279-016-0495-z>.
- Barnett, L. M., van Beurden, E., Morgan, P. J., Brooks, L. O., & Beard, J. R. (2019). *Gender differences in motor skill proficiency from childhood to adolescence: A longitudinal study*. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 81(2), 162–170. <https://doi.org/10.1080/02701367.2010.10599663>.
- Bayu Nugraha, Suharjana, R. L. (2022). *Cakrawala Pendidikan Perceptions of physical education students and teachers on physical education learning*. 41(2), 321–329.
- Beets, M. W., Okely, A., Weaver, R. G., Webster, C., Lubans, D., Brusseau, T., Carson, R., & Cliff, D. P. (2016). *The theory of expanded, extended, and*

- enhanced opportunities for youth physical activity promotion. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 13(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s12966-016-0442-2>.
- Bello-bravo, J., Tamò, M., Dannon, E. A., & Robert, B. (2017). *Information Technology for Development An assessment of learning gains from educational animated videos versus traditional extension presentations among farmers in Benin*. 1102(June). <https://doi.org/10.1080/02681102.2017.1298077>.
- Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, D. (2017). *Meaningful Experiences in Physical Education and Youth Sport: A Review of the Literature*. *Quest*, 69(3), 291–312. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1224192>.
- Biddle, S. J. H., & Asare, M. (2018). *Physical activity and mental health in children and adolescents: A review of reviews*. *British Journal of Sports Medicine*, 45(11), 886–895. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2011-090185>.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). *Gamification and student motivation*. 4820. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>.
- Budi, D. R. (2021). *Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani* Budi, D. R. (2015) Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia, 1–9.
- Cahyaningias, V. P., & Ridwan, M. (2018). *Efektifitas Media Interaktif*. 55–62.
- Caldero, A., & Macphail, A. (2020). *A student-centred digital technology approach : The relationship between intrinsic motivation , learning climate and academic achievement of physical education pre-service teachers*. 26(1), 241–262. <https://doi.org/10.1177/1356336X19850852>.
- Castillo, I., Molina-garc, J., Estevan, I., Queralt, A., & Octavio, Á. (2016). *Transformational Teaching in Physical Education and Students ' Leisure-Time Physical Activity : The Mediating Role of Learning Climate , Passion and Self-Determined Motivation*.
- Chang, K., Zhang, J., Huang, Y., Liu, T., & Sung, Y. (2019). *Applying augmented reality in physical education on motor skills learning*. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1636073>.
- Chróinín, D. N., Fletcher, T., Sullivan, M. O., Ní, D., Fletcher, T., & Pedagogical, M. O. S. (2018). *Pedagogical principles of learning to teach meaningful physical education*. 8989. <https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1342789>.
- Clark, J. E., & Whittall, J. (1989). *What Is Motor Development ? The Lessons of History*. 183–202.
- Cohen, K. E., Morgan, P. J., Plotnikoff, R. C., Callister, R., & Lubans, D. R. (2017). *Physical Activity and Skills Intervention: SCORES Cluster Randomized Controlled Trial*. 11, 765–774. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000452>.
- Communications, S. (2016). *Special communications*. 1197–1222. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000901>.
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Strategi pengembangan ekonomi lokal sektor perikanan dengan Metode Delphi dan SWOT Analysis*. 58–79.
- Crocker, L. (2021). *Content Validity*. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, 01, 774–777.

- <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.44011-0>.
- Curran, T., & Standage, M. (2017). *Psychological Needs and the Quality of Student Engagement in Physical Education : Teachers as Key Facilitators*. 262–276.
- Cyrine, H., Degrenne, O., Souissi, N., Rekik, G., & Trabelsi, K. (2020). *Learning a Motor Skill from Video and Static Pictures in Physical Education Students — Effects on Technical Performances , Motivation and Cognitive Load*. 1–14.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2018). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. 2(2), 48–53.
- Dhawale, A. K., Smith, M. A., & Ölveczky, B. P. (2017). *The Role of Variability in Motor Learning*. *Annual Review of Neuroscience*, 40(1), 479–498. <https://doi.org/10.1146/annurev-neuro-072116-031548>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Donnelly, J. E., Hillman, C. H., Castelli, D., Etner, J. L., Lee, S., Tomporowski, P., Lambourne, K., & Szabo-Reed, A. N. (2016). *Physical activity, fitness, cognitive function, and academic achievement in children: A systematic review*. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 48(6), 1197–1222. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000901>
- Dunn, T. J., Kennedy, M., & Division, P. (2019). *Computers & Education Technology Enhanced Learning in higher education ; motivations , engagement and academic achievement*. *Computers & Education*, 137(April), 104–113. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.04.004>
- Effendi, Y., & Cahyani, O. D. (2021). *Motivasi Belajar Peserta Didik Pembelajaran Pendidikan Jasmani Student Learning Motivation Learning Physical*. 1(2), 26–30.
- Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2019). *A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for adults: Informing development of a conceptual model of health through sport*. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 10. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-10-135>
- Elia, F. D. (2018). *The training of physical education teacher in primary school*. 14(November), 2–3. <https://doi.org/10.14198/jhse.2019.14.Proc1.12>
- Ennis, C. D., & Ennis, C. D. (2017). *Research Quarterly for Exercise and Sport Educating Students for a Lifetime of Physical Activity : Enhancing Mindfulness , Motivation , and Meaning Educating Students for a Lifetime of Physical Activity : Enhancing Mindfulness , Motivation , and Meaning*. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 00(00), 1–10. <https://doi.org/10.1080/02701367.2017.1342495>
- European Journal of Educational Research*. (2019). 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Fajar, D. A. (2020). *Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. 2, 1–13.

- Fernandez-rio, J., Sanz, N., Fernandez-cando, J., Santos, L., Sanz, N., Fernandez-cando, J., & Santos, L. (2016). *Impact of a sustained Cooperative Learning intervention on student motivation*. 8989(February). <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238>.
- Festiawan, R. (2021). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran Abstrak*.
- Fisher, A., Reilly, J. J., Kelly, L. A., Montgomery, C., Williamson, A., Paton, J. Y., & Grant, S. (2017). *Fundamental Movement Skills and Habitual Physical Activity in Young Children*. 6 d, 684–688. <https://doi.org/10.1249/01.MSS.0000159138.48107.7D>.
- Fitriani, Nike Indah, W. I. B. (2019). *Analisis Kemampuan Gerak Dasar Motorik Peserta Didik Usia 7-10 tahun*. 247–258.
- Froiland, J. M., & Worrell, F. C. (2016). *Intrinsic motivation, learning goals, engagement, and achievement in a diverse high school*. 53(3). <https://doi.org/10.1002/pits>.
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. (2015), *Applying Educational Research*, 7th Edition, p. 538, Pearson Education.
- Gandotra, A., Kotyuk, E., Szekely, A., Kasos, K., Csirmaz, L., & Cserjesi, R. (2020). Fundamental movement skills in children with autism spectrum disorder: A systematic review. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 78(July), 101632. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101632>
- Garon-carrier, G., Boivin, M., Dionne, G., Jean, R. S., Vitaro, F., & Tremblay, R. E. (2016). *Intrinsic Motivation and Achievement in Mathematics in Elementary School : A Longitudinal Investigation of Their Association*. 87(1), 165–175. <https://doi.org/10.1111/cdev.12458>.
- González-cutre, D., Sierra, A. C., Beltrán-carrillo, V. J., Cervelló, E., Sierra, A. C., Beltrán-carrillo, V. J., Gonz, D., Sierra, A. C., & Beltr, V. J. (2016). A school-based motivational intervention to promote physical activity from a self-determination theory perspective self-determination theory perspective. *The Journal of Educational Research*, 0(0), 1–11. <https://doi.org/10.1080/00220671.2016.1255871>.
- Goodyear, V. A., Skinner, B., McKeever, J., Griffiths, M., Goodyear, V. A., Skinner, B., McKeever, J., Griffiths, M., Goodyear, V. A., Skinner, B., McKeever, J., & Gri, M. (2023). *The influence of online physical activity interventions on children and young people ' s engagement with physical activity : a systematic review systematic review*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2021.1953459>.
- Gordon, B., Jacobs, J. M., & Wright, P. M. (2016). *Social and Emotional Learning Through a Teaching Personal and Social Responsibility Based After-School Program for Disengaged Middle-School Boys*. 358–369.
- Greco, G., Aldo, B., Aldo, B., & Aldo, B. (2019). *Effectiveness of a Short After-School Intervention on Physical Fitness in School-Aged Children Extracurricular multilateral training improves physical fitness in children*. 1, 143–164.
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Süßenbach, J., Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., & Krieger, C. (2022). *The use of digital media in primary*

- school PE – student perspectives on product-oriented ways of lesson staging. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>.
- Gulo, W. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- H Widyaningsih, A. A. and J. A. T. F. (2018). *The implementation of physical education learning based on local excellence The implementation of physical education learning based on local excellence*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012113>.
- Hagger, M. S., & Chatzisarantis, N. L. D. (2016). *The Trans-Contextual Model of Autonomous Motivation in Education : Conceptual and Empirical Issues and Meta-Analysis*. 86(2), 360–407. <https://doi.org/10.3102/0034654315585005>.
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & Email, S. (2019). *Konsep belajar dan pembelajaran*. 17(1), 66–79.
- HannaH l McGlasHan, BPsycsci, 1, 2roB a DIneen, MrcP, Frcr, PhD, 1soFla szszak, BMedsci, 3WIllIaM P WHItEHouse, FrcP, FrcPcH, 4GaBrIel cHoW, MD, MBa, FrcPcH, 5anDreW love, 6GIll lanGMack, Bsc, M. and 6HeatHer Wh. (2018). *Evaluation of an internet-based animated preparatory video for children undergoing non-sedated MRI*. March.
- Harrow, A. (1972). *Anita Harrow.A Taxonomy of The Pysikomotor Domain*
- Hawllitschek, A., & Joeckel, S. (2017). *Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students learning, motivation and cognitive load*. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.040>.
- Herrmann, C., & Seelig, H. (2017). *Structure and Profiles of Basic Motor Competencies in the Third Grade—Validation of the Test Instrument MOBAK-3. Perceptual and Motor Skills*, 124(1), 5–20. <https://doi.org/10.1177/0031512516679060>.
- Ho, L., Sun, H., & Tsai, T. (2019). *Research on 3D Painting in Virtual Reality to Improve Students ' Motivation of 3D Animation Learning*. 1–17. <https://doi.org/10.3390/su11061605>.
- Holfelder, B., & Schott, N. (2020). *Relationship of fundamental movement skills and physical activity in children and adolescents : A systematic review. Psychology of Sport & Exercise*, 15(4), 382–391. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2014.03.005>.
- Hondt, E. D., Deforche, B., Gentier, I., Bourdeaudhuij, I. De, Vaeyens, R., Philippaerts, R., & Lenoir, M. (2017). *pediatric original article a longitudinal analysis of gross motor coordination in overweight and obese children versus normal-weight peers. November 2011*, 61–67. <https://doi.org/10.1038/ijo.2012.55>.
- Hondt, E. D., Deforche, B., Gentier, I., Verstuyf, J., Vaeyens, R., & Bourdeaudhuij, I. De. (2019). *Obesity A Longitudinal Study of Gross Motor Coordination and Weight Status in Children*. 22(6), 1505–1511. <https://doi.org/10.1002/oby.20723>.
- Howard, J. L., Bureau, J., Guay, F., Chong, J. X. Y., & Ryan, R. M. (2021). *Student Motivation and Associated Outcomes : A Meta-Analysis From Self-Determination Theory*. <https://doi.org/10.1177/1745691620966789>.

- Hsia, L., Huang, I., & Hwang, G. (2016). *Effects of Different Online Peer-Feedback Approaches on Students' Performance Skills, Motivation and Self-Efficacy in a Dance Course*. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.004>.
- Ifinedo, P. (2017). *Examining students' intention to continue using blogs for learning: Perspectives from technology acceptance, motivational, and social-cognitive frameworks*. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.049>.
- Ihsan, N., Amum, K. R., Rasyid, W., & Neldi, H. (2021). *Development of Information and Technology-based Learning Media in Athletic Materials for Short Distance Running Numbers for Quality Junior N 2 Students in Lubuk Linggau City , South Sumatra Province*. 9(3), 124–129. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090117>.
- Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Multilateral, H. (2019). *atau dalam bahasa Jerman disebut “*. 9–56.
- Iii, B. A. B., Metode, A., & Penelitian, T. (2018). *Bambang Abduljabar, 2017 Pengaruh penerapan dance/ movement therapy terhadap kemampuan interaksi sosial peserta didik tuna grahita dalam pembelajaran penjas adaptif Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 111–116.
- Impronah, & Batubara, H. H. (2021). *EduBase : Journal of Basic Education Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD / MI*. 2, 88–100.
- Iyakrus, I. (2019). *Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi*. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>.
- Jaakkola, T., Huotari, P., Watt, A., & Liukkonen, J. (2021). *Fundamental movement skills and physical fitness as predictors of physical activity : A 6-year follow-up study*. 1–8. <https://doi.org/10.1111/sms.12407>.
- Jaakkola, T., Yli-piipari, S., Barkoukis, V., & Liukkonen, J. (2019). *Relationships among perceived motivational climate , motivational regulations , enjoyment , and PA participation among Finnish physical education students*. April 2016. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2015.1100209>.
- Jarraya, M., Rekik, G., Belkhir, Y., & Chtourou, H. (2019). *Which Presentation Speed Is Better for Learning Basketball Tactical Actions Through Video Modeling Examples ? The Influence of Content Complexity*. 10(October), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02356>.
- Jatmika, H. M., & Yogyakarta, U. N. (2021). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. 3(1), 89–99.
- Jenis, J., & Dalam, M. (2017). *Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Tahun Ajaran 2017*.
- Abdullah, Ramli. 2016. *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 2016. 1 – 15.
- Jurbala, P., & Jurbala, P. (2016). *What Is Physical Literacy , Really ?*

- 6297(January), 367–383. <https://doi.org/10.1080/00336297.2015.1084341>.
- Jurka, L., Tina, Š., & Iztok, R. (2020). *New challenges in education and schooling : an example of designing innovative motor learning environments*. *Economic Research-Ekonomska Istraživanja*, 33(1), 1214–1221. <https://doi.org/10.1080/1331677X.2019.1710233>.
- Kao, C., & Luo, Y. (2020). *Effects of Multimedia-Assisted Learning on Learning Behaviors and Student Knowledge in Physical Education Lessons : Using Basketball Game Recording as an Example*. 15(1), 119–139.
- Adolph KE, Berger SE. 2006. *Motor development In Handbook of Child Psychology*, Vol. 2: Cognition, Perception, and Language, ed. Kuhn D, Siegler RS, pp. 161–213. New York: Wiley; 6th ed.
- Karisman, V. A., Friskawati, G. F., Supriadi, D., & Barat, J. (2018). *Kontribusi Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Dasar Peserta didik Sekolah Dasar The Contribution of Educative Instructional Media on The Students ' Fundamental Motor Skill in Physical Education Learning*. 185–192.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). *The Impact of an Augmented Reality Application on Learning Motivation of Students*. 2019.
- Kok, M., Komen, A., Capelleveen, L. Van, & Kamp, J. Van Der. (2020). *The effects of self-controlled video feedback on motor learning and self-efficacy in a Physical Education setting: an exploratory study on the*. 8989. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1688773>.
- Krakauer, J. W., Hadjiosif, A. M., Xu, J., Wong, A. L., & Haith, A. M. (2019). *Motor learning*. *Comprehensive Physiology*, 9(2), 613–663. <https://doi.org/10.1002/cphy.c170043>.
- Krüger, J. M., & Bodemer, D. (2022). *Application and Investigation of Multimedia Design Principles in Augmented Reality Learning Environments*.
- Latino, F., Greco, G., Fischetti, F., & Cataldi, S. (2019). *Multilateral training improves perception in female adolescents body image*. 14(June), 14–15. <https://doi.org/10.14198/jhse.2019.14.Proc4.55>.
- Latuheru, J. D. (2017). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). *Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan*. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Leo, F. M., Mouratidis, A., Pulido, J. J., Mouratidis, A., & Pulido, J. J. (2020). *Perceived teachers ' behavior and students ' engagement in physical education : the mediating role of basic psychological needs and self-determined motivation*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 0(0), 1–18. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1850667>.
- Lewthwaite, R., Chiviawsky, S., Drews, R., & Wulf, G. (2016). *Choose to move : The motivational impact of autonomy support on motor learning*. 1383–1388. <https://doi.org/10.3758/s13423-015-0814-7>.
- Liao, C., Chen, C., & Shih, S. (2019). *Computers & Education The interactivity of video and collaboration for learning achievement , intrinsic motivation , cognitive load , and behavior patterns in a digital game-based learning*

- environment. *Computers & Education*, 133(July 2018), 43–55. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.01.013>.
- Linda, Y., Chassiakos, R., Radesky, J., Christakis, D., & Megan, A. (2016). *Children and Adolescents and Digital Media*. 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>.
- Lipowski, M. (2021). *Optimization of a Sports Activity Development Model Using Artificial Intelligence under New Curriculum Reform* Int. J. Environ. Res. Public Health 2021, 18(17), 9049; <https://doi.org/10.3390/ijerph18179049>.
- Liu, C., & Elms, P. (2019). *Animating student engagement : The impacts of cartoon instructional videos on learning experience*. 27(1063519), 1–31.
- Liu, L., & Wang, Y. (2021). *Innovation and Entrepreneurship Practice Education Mode of Animation Digital Media Major Based on Intelligent Information Collection*. 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/3787018>.
- Liu, Y., Cao, C., & Yan, J. H. (2016). Functional aging impairs the role of feedback in motor learning. *Geriatrics and Gerontology International*, 13(4), 849–859. <https://doi.org/10.1111/ggi.12013>.
- Logan, S. W., Paulo, L., Eva, R., & Robinson, L. E. (2019). *Motor Competence and its Effect on Positive Developmental Trajectories of Health*. *Sports Medicine*, 45(9), 1273–1284. <https://doi.org/10.1007/s40279-015-0351-6>.
- Logan, S. W., Webster, E. K., Getchell, N., Pfeiffer, K. A., & Robinson, L. E. (2017). *Competence and Physical Activity During Childhood and Adolescence : A Systematic Review*. 416–426.
- Lopes, V. P., Rodrigues, L. P., Maia, J. A. R., & Malina, R. M. (2011). *Motor coordination as predictor of physical activity in childhood*. 663–669. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0838.2009.01027.x>.
- Lubans, D. R., Morgan, P. J., Cliff, D. P., Barnett, L. M., & Okely, A. D. (2017). *Fundamental Movement Skills in Children and Adolescents Review of Associated Health Benefits*. 40(12), 1019–1035.
- Lumintuarso, R. (2020). *The Analysis of Implementation and Implementing Strategy of Multilateral Development in Sport Training Sessions on Young Athletes in Indonesia*. 8(6), 428–437. <https://doi.org/10.13189/saj.2020.080615>.
- Mamesah, E. D., Prodi, D., & Universitas, P. (2019). *Elly Diana Mamesah: Dosen Prodi PJKR Universitas Islam “45” Bekasi* 46. 10(1), 46–56.
- Manninen, M., & Campbell, S. (2022). *The effect of the Sport Education Model on basic needs , intrinsic motivation and prosocial attitudes : A systematic review and multilevel meta-analysis*. 28(1), 78–99. <https://doi.org/10.1177/1356336X211017938>.
- McClelland, D. C. (1987). *Human Motivation*. Cambridge University Press.
- Miarso, Y. (2019). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Myer, G. D., Faigenbaum, A. D., Edwards, N. M., Clark, J. F., Best, T. M., & Sallis, R. E. (2017). *Sixty minutes of what ? A developing brain perspective for activating children with an integrative exercise approach*. 1–9. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2014-093661>.

- Nasution, S. (2016). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nesbitt, D., Cattuzzo, M. T., Robinson, L. E., & Stodden, D. (2017). Assessment of a Supine-to-Stand (STS) Task in Early Childhood : A Measure of Functional Motor Competence. 252–266.
- Newell, K. M. (2020). What are fundamental motor skills and what is fundamental about them? *Journal of Motor Learning and Development*, 8(2), 280–314.
- Nia Rahmawati, Boy Dorahman, Nurul, Dayu Retno Puspita, N. L. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 4581–4586.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD*. 3(2), 64–72.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik*. 03, 171–187.
- Oudeyer, P., Gottlieb, J., & Lopes, M. (2017). Intrinsic motivation , curiosity , and learning : *Theory and applications in educational technologies*. In *Motivation: Theory, Neurobiology and Applications* (1st ed.). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2016.05.005>.
- P, E. J., Widyaningsih, H., & Halim, A. (2021). *Quality Physical Education Learning through Process Modeling Based on Kinesthetic Perception*. 9(1), 89–96. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090112>.
- Padangsidimpuan, I. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*. 03(2), 333–352.
- Panisoara, I. O., Lazar, I., Panisoara, G., & Chirca, R. (2020). *Motivation and Continuance Intention towards Online Instruction among Teachers during the COVID-19 Pandemic : The Mediating E ffect of Burnout and Technostress*.
- Pendidikan, J. K. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan role of instructional media to improving*. 2(2).
- Plazibat, K., & Karuc, J. (2021). *Effects of Different Multi-Year Physical Exercise Programs on Motor Skills in Preschool Children*. 0–7.
- Pot, N., & Hilvoorde, I. Van. (2016). Activités annexes Symposium “ A critic of fundamental movement. *Science et Sports*, 29, S60–S61. <https://doi.org/10.1016/j.scispo.2014.08.122>
- Pratama, E. B. (2018). *Implementasi Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*. 85, 15–17.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). *Journal Of Sport Education (JOPE)*. 4, 77–86.
- Putranto, D., Ulfah, W. A., Muhammadiyah, S., & Belitung, B. (2016). *pengembangan model pembelajaran gerak multilateral berbasis role playing game (RPG) pada peserta didik sekolah dasar Dipublikasikan Oleh : UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin UPT Publikasi dan*. 17–25.
- Quennerstedt, M., & Quennerstedt, M. (2019). *Physical education and the art of teaching : transformative learning and teaching in physical education and sports pedagogy learning and teaching in physical education and sports pedagogy*. <https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1574731>.

- Raiola, G. (2017). Motor learning and teaching method. *Journal of Physical Education and Sport*, 17(5), 2239–2243. <https://doi.org/10.7752/jpes.2017.s5236>.
- Rudd, J. R., Pesce, C., Strafford, B. W., Davids, K., & Rudd, J. R. (2020). *Physical Literacy - A Journey of Individual Enrichment : An Ecological Dynamics Rationale for Enhancing Performance and Physical Activity in All*. 11(July), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01904>.
- Sardiman AM. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Šalaj, S., Milčić, L., & and Ivan Šimunović. (2019). *Different in Motor skill of selected and non-seleceted group of children in artistic gymnastic* 51, 133–140.
- Sanmiguel-rodr, A., & Á, O. R.-. (2022). *education sciences Gamification in Physical Education : A Systematic Review*. 1–20.
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (2011). *Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Series, C. (2021). *Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application : An Empirical Study for Elementary School Students Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application : An Empirical Study for Elementary School Students*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>.
- Setiyawan. (2017). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 74–86.
- Sierra-díaz, M. J., González-víllora, S., & Pastor-vicedo, J. C. (2019). *Can We Motivate Students to Practice Physical Activities and Sports Through Models-Based Practice ? A Systematic Review and Meta-Analysis of Psychosocial Factors Related to Physical Education*. 10(October). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02115>.
- Singer, R.N. (1975). *Motor Learning and Human Performance: An Application to Physical Education Skills*. (2nd edition). London. Collier Macmillan Publishers.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peserta didik, P. B., Luh, N., & Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media March*.
- Siti Ma'rifah Setiawati, S. P., & Guru. (2018). "HELPER" *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*. 35(1), 31–46.
- Slotte, S., Sääkslahti, A., Metsämuuronen, J., & Rintala, P. (2018). *Fundamental movement skill pro fi ciency and body composition measured by dual energy X-ray absorptiometry in eight-year-old children*. 185(3), 475–485.
- Endang Sri Suyati, A. Z. R. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2). [https://repository.umpr.ac.id/283/1/Dokumen - Belajar dan Pembelajaran.pdf](https://repository.umpr.ac.id/283/1/Dokumen-Belajar-dan-Pembelajaran.pdf).

- Statement, P. (2016). *Media Use in School-Aged Children and Adolescents*. 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2592>
- Stodden, D. F., Goodway, J. D., & Langendorfer, S. J. (2019). *Dynamic Relationships Between Motor Skill Competence and Health-Related Fitness in Youth*. 231–241.
- Stodden, D. F., True, L. K., Langendorfer, S. J., & Gao, Z. (2020). *Research Quarterly for Exercise and Sport Associations Among Selected Motor Skills and Health- Related Fitness : Indirect Evidence for Seefeldt ' s Proficiency Barrier in Young Adults ? Associations Among Selected Motor Skills and Health-Related Fitness : July 2014, 37–41*. <https://doi.org/10.1080/02701367.2013.814910>.
- Sukendro, S., Haryanto, H., Jambi, U., Jambi, U., Jambi, U., Sekolah, P., & Pertama, M. (2021). *Pengembangan Video Media Pembelajaran Atletik*. 2(1), 301–309.
- Sun, H., & Shen, B. (2017). *Learning in Physical Education : A Self-Determination Theory Perspective*. 277–291.
- Supriyadi, M. (2018). *Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar*. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 64-73.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tantri, N. N. (2021). *Memfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Peserta didik. Penyuluhan Hukum Di Era Digital*, 1, 135.
- Temple, V. A., Crane, J. R., Brown, A., Bell, R. I., Temple, V. A., Crane, J. R., Brown, A., Williams, B., & Bell, R. I. (2019). *Physical Education and Sport Pedagogy Recreational activities and motor skills of children in kindergarten. December 2019, 37–41*. <https://doi.org/10.1080/17408989.2014.924494>
- Thorndike, E. L. (1932). *The Fundamentals of Learning*. New York: Teachers College Press.
- Tomoliyus, T., & Sunardianta, R. (2020). *Validitas Aiken's instrumen tes untuk mengukur reaktif agility olahraga khusus tenis meja. Jurnal Keolahragaan*, 8(2), 148–157. <https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.32492>.
- Vernadakis, N., Papastergiou, M., Zetou, E., & Antoniou, P. (2019). *Computers & Education The impact of an exergame-based intervention on children ' s fundamental motor skills. Computers & Education, 83, 90–102*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.01.001>.
- Wälti, M., Sallen, J., Adamakis, M., Ennigkeit, F., Gerlach, E., Heim, C., Jidovtseff, B., Kossyva, I., Labudová, J., Masaryková, D., Mombarg, R., De Sousa Morgado, L., Niederkofler, B., Niehues, M., Onofre, M., Pühse, U., Quitério, A., Scheuer, C., Seelig, H., ... Herrmann, C. (2022). *Basic Motor Competencies of 6- to 8-Year-Old Primary School Children in 10 European Countries: A Cross-Sectional Study on Associations With Age, Sex, Body Mass Index, and Physical Activity. Frontiers in Psychology, 13(April), 1–12*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.804753>.
- Wang, L., Lew, S., Lau, S., & Leow, M. (2019). *Heliyon Usability factors*

- predicting continuance of intention to use cloud e-learning application. Heliyon*, 5(May), e01788. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01788>.
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Watson, A., Timperio, A., Brown, H., Best, K., & Hesketh, K. D. (2017). *Effect of classroom-based physical activity interventions on academic and physical activity outcomes: A systematic review and meta-analysis. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s12966-017-0569-9>.
- Watted, A., & Barak, M. (2018). *Motivating factors of MOOC completers: Comparing between university- affiliated students and general participants. The Internet and Higher Education*, 37(June 2017), 11–20. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.12.001>.
- Widodo, A. (2018). Agung Widodo; Dosen PJKR FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi 53. IX(1), 53–60.
- Wulf, G., & Lewthwaite, R. (2016). *Optimizing performance through intrinsic motivation and attention for learning: The optimal theory of motor learning. Psychonomic Bulletin and Review*, 23(5), 1382–1414. <https://doi.org/10.3758/s13423-015-0999-9>.

Lampiran 1. Surat izin observasi



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 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

16 Oktober 2024

Nomor : B/245/UN34.16/DL.16/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth . Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Gerunggang cq. Guru PJOK

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir/ Disertasi" atas nama :

Nama	: Widati Amalin Ulfah
NIM	: 22609261002
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S3
Waktu Pelaksanaan Observasi	: Rabu, 18 Mei 2022 s.d. Jumat, 9 Juni 2023
Judul / Keperluan	: Observasi Awal/Studi Pendahuluan Riset

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat ijin permohonan validasi produk

1. Validasi materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax: (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: brmas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.578/UN34.16/KM.07/2023

17 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:
Ahmad Nadji, S.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Subagyo, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

2. Validasi instrumen motivasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.583/UN34.16/KM.07/2023

17 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:
Dr. Sujarwo, M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Subagyo, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

3. Validasi materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.579/UN34.16/KM.07/2023

17 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Rozali, S.Pd

di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Subagyo, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

4. Validasi IT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: bumas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.582/UN34.16/KM.07/2023

17 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:

Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom, M.Kom
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Subagyo, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

5. Validasi media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: kemas_fkk@uny.ac.id

Nomor: 02/UN34.16/Val-S3/2024

08 Januari 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:
Dr. Agus Sumbendartin Suryobroto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : WIDATI AMALIN ULFAH

NIM : 22609261002

Prodi : S3-Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1: Prof. Dr. Drs. Subagyo M.Pd.

Pembimbing 2: Dr. Nurhadi Santoso S.Pd., M.Pd

Judul :

**MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.


Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

6. Validasi media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon: (0274) 513092, 586168 Fax: (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.581/UN34.16/KM.07/2023

17 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:
Prof. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Subagyo, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

7. Validasi instrumen motivasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: B/27.584/UN34.16/KM.07/2023

17 November 2023

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr.
Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Subagyo, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

Judul : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Lampiran 3. Hasil validasi ahli produk

1. Ahli IT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : ISB Atma Luhur Pangkalpinang

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Video animasi kombinasi gerak sisiwa sekolah dasar kelas bawah
dari mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah
NIM : 22609261002
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Animasi di perbaiki dari kecepatan geraknya
2. Pergerakan dari mulut pengajar di perhalus lagi.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,

Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom
0226037701

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah
 Nama Validator : Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom
 Instansi/Profesi : ISB Atma Luhur / Dosen
 Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Media Video Animasi Kombinasi Gerak dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1: sangat kurang
 2: kurang baik
 3: baik
 4: sangat baik

Tabel 2
 Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	✓			
2		Keselarasan warna tulisan dengan <i>background</i>		✓		
3		Ketepatan pemilihan musik		✓		
4		Kemenarikan animasi			✓	
5		Kejelasan animasi		✓		
6		Kejelasan suara video	✓			
7		Kejelasan narasi	✓			
8		Ukuran video	✓			
9		Relevansi video dengan materi (kontekstual)	✓			
10		Ketepatan pemilihan warna teks		✓		
11		Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓		
12		Ketepatan ukuran huruf		✓		
13		Kejelasan gambar		✓		
14		Kejelasan warna gambar		✓		

15		Ketepatan ukuran gambar		✓		
16		Tampilan desain slide		✓		
17		Komposisi tiap slide		✓		
18		Kemudahan berinteraksi dengan media			✓	
19	Pemograman	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
20		Kejelasan struktur navigasi			✓	
21		Kemudahan menggunakan tombol		✓		
22		Kecepatan animasi			✓	
23		Pengaturan animasi		✓		
24		Efisiensi teks		✓		
25		Efisiensi penggunaan slide		✓		

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- 3 : baik ✓
- 4 : sangat baik

B. Materi ini:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan sedikit revisi
- 3. Dapat digunakan banyak revisi ✓
- 4. Belum dapat digunakan

Saran

- 1. Animasi diperbaiki dari kecepatan gerak nya.
- 2. Gerak mulut pengajar di haluskan lagi.

Yogyakarta, 2023

Validator Media

Wistur Ambow P.
WISTUR AMBOW P., M. Kom

2. Ahli materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax: (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: fkras_fkk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Naji
Jabatan/Pekerjaan : Guru PJok
Instansi Asal : SD N 60 Pangkalpinang

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI CERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA
DIKUL SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

dari mahasiswa:

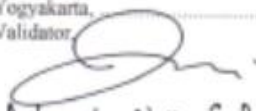
Nama : Widati Amalin Ulfah
NIM : 22609261002
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Video gambar animasinya antara Instruksi dan gerakan harus sama.
2. Gerakan melompat sesi tolakan tangan : tangan ditarik kebelakang dan diayunkan kedepan.
3. Gerakan tangan di lemparkan jauh kedepan.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator


Achmad Naji, S-Pd
NIP. 19690927 200103 1002

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah

Nama Validator : Achmad Naji

Instansi/Profesi : SD N 60 Pangkalpinang / Guru PJOK

Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Materi Video Animasi Kombinasi Gerak dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: sangat kurang

2: kurang baik

3: baik

4: sangat baik

Tabel 1
Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Materi Pembelajaran	Kesesuaian rumusan kompetensi inti				✓
2		Kesesuaian rumusan kompetensi dasar				✓
3		Kejelasan petunjuk belajar				✓
4		Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓
5		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓
6	Isi	Kedalaman materi				✓
7		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓
8		Kejelasan materi / konsep				✓
9		Kesesuaian tema dengan materi				✓
10		Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓
11		Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓	
12		Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- ☒ 3 : baik
- 4 : sangat baik

B. Materi ini:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Dapat digunakan sedikit revisi
- 3. Dapat digunakan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan

Saran

Perbaiki sedikit gerakan di Video Animasinya.

Yogyakarta, 2023

Validator Materi



Achmad Naji, S.Pd

3. Validasi materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax: (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: humas_fkk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ROZALI
Jabatan/Pekerjaan : GURU POK
Instansi Asal : SDN 65 PATIKAL PIHANG

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MEMINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK
PESERTA DIKIK SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH

dari mahasiswa:

Nama : WIDATI AMALIN VLEAH
NIM : 22 60 92 61 002
Prodi : S-3 PENDIDIKAN JASMANI

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. VIDEO GAMBAR ANIMASINYA ANTARA INSTRUKSI
DAN GERAKAN HARUS SELARAS.
2. GERAKAN MELOMPAT SESI TOLAKAN TANGAN DITARIK
KERBELAKANG DAN DILANGUTKAN DENGAN AYUNAN KEDEPAN.
3. _____

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, _____
Validasi,


ROZALI
NIP. 197103101991121002

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah

Nama Validator : Rozali

Instansi/Profesi : SDN 63 Pangkalpinang / Guru PJK

Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Materi Video Animasi Kombinasi Gerak dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: sangat kurang

2: kurang baik

3: baik

4: sangat baik

Tabel 1
Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Materi Pembelajaran	Kesesuaian rumusan kompetensi inti				✓
2		Kesesuaian rumusan kompetensi dasar				✓
3		Kejelasan petunjuk belajar				✓
4		Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓
5		Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓
6	Isi	Kedalaman materi				✓
7		Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓
8		Kejelasan materi / konsep				✓
9		Kesesuaian tema dengan materi				✓
10		Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓
11		Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓
12		Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- 3 : baik
- ☒ 4 : sangat baik

B. Materi ini:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Dapat digunakan sedikit revisi
- 3. Dapat digunakan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan

Saran

.....
.....
.....

Yogyakarta, 2023

Validator Materi



Rozali

.....

4. Ahli media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: kinas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, MPd.
Jabatan/Pekerjaan : Validator Media Pembelajaran
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

**MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS
BAWAH**

dari mahasiswa:

Nama : WIDATI AMALIN ULFAH
NIM : 22609261002
Prodi : S3-Pendidikan Jasmani

sudah siap dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Video animasi
agar diperbaiki sesuai dengan masukan di lembar validasi instrumen
2. Durasi waktu agar ditambah
3. Penjelasan dan Gerakan agar diperlambat

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Januari 2024
Validator,

Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, MPd.
NIP 19581217 198803 1 001

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah
 Nama Validator : Agus Sumhendartin Suryobroto
 Instansi/Profesi : Dosen FIKK UNY
 Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Media Video Animasi Kombinasi Gerak dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1: sangat kurang
 2: kurang baik
 3: baik
 4: sangat baik

Tabel 2
 Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	√			
2		Keselarasan warna tulisan dengan <i>background</i>		√		
3		Ketepatan pemilihan musik		√		
4		Kemenarikan animasi	√			
5		Kejelasan animasi		√		
6		Kejelasan suara video	√			
7		Kejelasan narasi		√		
8		Ukuran video	√			
9		Relevansi video dengan materi (kontekstual)		√		
10		Ketepatan pemilihan warna teks	√			
11		Ketepatan pemilihan jenis huruf	√			
12		Ketepatan ukuran huruf	√			
13		Kejelasan gambar		√		
14		Kejelasan warna gambar	√			

15		Ketepatan ukuran gambar	√			
16		Tampilan desain slide		√		
17		Komposisi tiap slide		√		
18		Kemudahan berinteraksi dengan media	√			
19	Pemograman	Kejelasan petunjuk penggunaan	√			
20		Kejelasan struktur navigasi		√		
21		Kemudahan menggunakan tombol	√			
22		Kecepatan animasi		√		
23		Pengaturan animasi		√		
24		Efisiensi teks	√			
25		Efisiensi penggunaan slide	√			

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- 3 : baik**
- 4 : sangat baik

B. Materi ini:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan sedikit revisi**
- 3. Dapat digunakan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan

Saran:

- a. Agar diperlambat karena terlalu cepat
- b. Antara Gerakan dengan penjelasan ada yang kurang sinkron
- c. Gerakan supaya benar: antara melompat dan meloncat kebalik dan tidak penjelsan ketika mendarat harusnya dengan mengeper. Gerakan melempar juga salah. Gerakan menangkap tidak ada gerakan menarik (*recoiling*).
- d. Gunakan istilah peserta didik bukan siswa
- e. Nonlokomotor bukan non-lokomotor. Jadi digandeng
- f. Ada salah tulis seharusnya mengayun tertulis menggayun
- g. Durasi terlalu singkat karena hanya 8.43 menit
- h. Pertanyaan ke 4 hanya menyebutkan, agar diubah karena kalau hanya menyebutkan tergolong ranah pengetahuan paling rendah (C1). Usahakan yang HOTS

Yogyakarta, 9 Januari 2024
Validator Media



Agus Sumbendartin Suryobroto

5. Validator instrumen motivasi

LEMBAR VALIDASI AHLI PENDIDIKAN JASMANI VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah

Nama Validator :

Instansi/Profesi :

Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Instrumen Motivasi dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: sangat kurang

2: kurang baik

3: baik

4: sangat baik

Tabel 3
Instrumen Motivasi

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Materi kombinasi gerak yang diajarkan guru sesuai dengan pembelajaran di kelas bawah.				
2.	Pembelajaran kombinasi gerak yang diajarkan guru tidak saya sukai karena kurang menarik.				
3.	Saya mengikuti pembelajaran materi kombinasi gerak dengan senang dan sungguh-sungguh.				
4.	Aturan yang diberikan guru membuat saya kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran materi kombinasi gerak.				
5.	Guru kurang serius memberikan materi kombinasi gerak, sehingga saya malas mengikuti pembelajaran.				
6.	Saya lebih mudah memahami materi jika guru menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.				
7.	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik karena saya ingin mendapat nilai yang bagus dan menjaga kebugaran tubuh				
8.	Saya tidak senang pembelajaran kombinasi gerak karena materi yang diajarkan kurang menarik.				

9.	Orangtua saya mendorong saya mengikuti pembelajaran PJOK dengan selalu memberikan motivasi kepada saya.				
10.	Sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana peserta didik untuk pembelajaran PJOK selama pembelajaran PJOK secara daring				
11.	Teman-teman saya selalu bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK sehingga saya lebih termotivasi				
12.	Saya senang melakukan olahraga karena teman-teman saya mengajak saya berolahraga secara rutin				

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- 3 : baik
- 4 : sangat baik

B. Materi ini:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan sedikit revisi
- 3. Dapat digunakan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan

Saran

- 1. Sertakan kisi-kisi validasi instrumen (lihat contoh di bawah) terdiri dari variabel, indikator, item pernyataan, dan keterangan baik/tidak baik
- 2. Instrumen motivasi yang baik itu mengacu pada grand teori yang kuat, lihat kembali teori motivasi yang dikembangkan (di proposal) sudah sesuai atau belum?
- 3. Butir pernyataan perlu disederhanakan tapi substantif (apalagi untuk anak SD kelas bawah)

Yogyakarta, 2023

Validator Motivasi



Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: bumas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

.....
.....
.....

dari mahasiswa:

Nama :
NIM :
Prodi :

(sudah siap ~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sertakan kisi-kisi validasi instrumen (lihat contoh di bawah) terdiri dari variabel, indikator, item pernyataan, dan keterangan baik/tidak baik
2. Instrumen motivasi yang baik itu mengacu pada grand teori yang kuat, lihat kembali teori motivasi yang dikembangkan (di proposal) sudah sesuai atau belum?
3. Butir pernyataan perlu disederhanakan tapi substantif (apalagi untuk anak SD kelas bawah).
4. Secara umum motivasi itu terdiri dari instrinsik & ekstrinsik, instrumen motivasi yang dikembangkan belum menunjukkan hal tersebut. Sesuaikan dengan teori yang dikutip (bab II proposal bagian motivasi)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, M.Pd.

6. Validator instrumen motivasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sujarwo, M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS
BAWAH

dari mahasiswa:

Nama : Widati Amalin Ulfah
NIM : 22609261002
Prodi : S-3 Pendidikan Jasmani

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Kisi-kisi instrumen perlu dibuat dengan tahapannya
2. Tiap butir pertanyaan harus mampu menggali informasi ke peserta didik tentang
variabel yang akan diteliti

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 November 2023
Validator,

Dr. Sujarwo, M.Or
NIP. 198303142008011012

LEMBAR VALIDASI AHLI PENDIDIKAN JASMANI
VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS
BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah

Nama Validator : Dr. Sujarwo, M.Or.

Instansi/Profesi : Dosen FIKK UNY

Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Instrumen Motivasi dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: sangat kurang

2: kurang baik

3: baik

4: sangat baik

Tabel 3
Instrumen Motivasi

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Materi kombinasi gerak yang diajarkan guru sesuai dengan pembelajaran di kelas bawah.				
2.	Pembelajaran kombinasi gerak yang diajarkan guru tidak saya sukai karena kurang menarik.				
3.	Saya mengikuti pembelajaran materi kombinasi gerak dengan senang dan sungguh-sungguh.				
4.	Aturan yang diberikan guru membuat saya kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran materi kombinasi gerak.				
5.	Guru kurang serius memberikan materi kombinasi gerak sehingga saya malas mengikuti pembelajaran.				
6.	Saya lebih mudah memahami materi jika guru menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.				
7.	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik karena saya ingin mendapat nilai yang bagus dan menjaga kebugaran tubuh.				
8.	Saya tidak senang pembelajaran kombinasi gerak karena materi yang diajarkan kurang menarik.				

9.	Orangtua saya mendorong saya mengikuti pembelajaran PJOK dengan selalu memberikan motivasi kepada saya.				
10.	Sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana peserta didik untuk pembelajaran PJOK selama pembelajaran PJOK secara daring				
11.	Teman-teman saya selalu bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK sehingga saya lebih termotivasi				
12.	Saya senang melakukan olahraga karena teman-teman saya mengajak saya berolahraga secara rutin				

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- 3 : baik
- 4 : sangat baik

B. Materi ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan sedikit revisi
3. Dapat digunakan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran

Instrumen ini perlu dibuat secara detail/rinci untuk setiap butir pertanyaannya, kemudian perlu kisi-kisi instrumen agar dapat menggali variabel yang akan digali berkaitan dengan motivasi.

Yogyakarta, 21 November 2023

Validator Motivasi



Dr. Sujarwo, M.Or

NIP. 198303142008011012

7. Validasi media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: kamis_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Sugeng Purwanto, MPd
Jabatan/Pekerjaan : Validator Media Pembelajaran
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS
BAWAH

dari mahasiswa:

Nama : WIDATI AMALIN ULFAH
NIM : 22609261002
Prodi : S3-Pendidikan Jasmani

sudah siap dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Video animasi
agar diperbaiki sesuai dengan masukan di lembar validasi instrumen
2. Durasi waktu agar ditambah

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Januari 2024
Validator,

Prof. Dr. Sugeng Purwanto, MPd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
VIDEO ANIMASI KOMBINASI GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
KELAS BAWAH

Peneliti : Widati Amalin Ulfah

Nama Validator : Sugeng Purwanto

Instansi/Profesi : Dosen FIKK UNY

Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu terhadap Media Video Animasi Kombinasi Gerak dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: sangat kurang

2: kurang baik

3: baik

4: sangat baik

Tabel 2
Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	√			
2		Keselarasn warna tulisan dengan <i>background</i>		√		
3		Ketepatan pemilihan musik		√		
4		Kemenarikan animasi	√			
5		Kejelasan animasi	√			
6		Kejelasan suara video	√			
7		Kejelasan narasi		√		
8		Ukuran video	√			
9		Relevansi video dengan materi (kontekstual)		√		
10		Ketepatan pemilihan warna teks	√			
11		Ketepatan pemilihan jenis huruf	√			
12		Ketepatan ukuran huruf	√			
13		Kejelasan gambar	√			
14		Kejelasan warna gambar	√			

15		Ketepatan ukuran gambar	√			
16		Tampilan desain slide		√		
17		Komposisi tiap slide	√			
18		Kemudahan berinteraksi dengan media	√			
19	Pemograman	Kejelasan petunjuk penggunaan	√			
20		Kejelasan struktur navigasi		√		
21		Kemudahan menggunakan tombol	√			
22		Kecepatan animasi	√			
23		Pengaturan animasi		√		
24		Efisiensi teks	√			
25		Efisiensi penggunaan slide	√			

Simpulan Validator/ Penilai:

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Materi ini:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang baik
- 3 : baik**
- 4 : sangat baik

B. Materi ini:

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi
- 2. Dapat digunakan sedikit revisi**
- 3. Dapat digunakan banyak revisi
- 4. Belum dapat digunakan

Saran:

- a. Agar diperlambat karena terlalu cepat
- b. Durasi terlalu singkat karena hanya 8.43 menit
- c. Materi sudah baik bisa disempurnakan kembali

Yogyakarta, 13 Januari 2024

Validator Media



Sugeng Purwanto

Lampiran 4. Surat izin penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN		https://admin.e-service.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian
 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN Alamat : Jalan Colomadu Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550426, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: hamas_fik@uny.ac.id		
Nomor : B/854/UN34.16/PT.01.04/2024		7 Februari 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal		
Hal : Izin Penelitian		
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Se-Kecamatan Gerunggang Pangkalpinang cq. Guru PJOK SD Negeri Kecamatan Gerunggang		
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:		
Nama	: Widati Amalin Ulfah	
NIM	: 22609261002	
Program Studi	: Pendidikan Jasmani - S3	
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi	
Judul Tugas Akhir	: MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH	
Waktu Penelitian	: 19 Februari - 11 Maret 2024	
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.		
Tembusan : 1. Kepala Layanan Administrasi; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.		 Dekan,  Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 5. Surat balasan penelitian

	PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI 40 Alamat : Jl.Adhyaksa Kacang Pedang Kecamatan Gerunggang Pangkalpinang Email : sdn40@pangkalpinangkota.go.id Website : http://www.sdn40-plkp.sch.id	
Pangkalpinang, 14 Maret 2024		
Nomor	: 186/SDN.40/III/2024	
Lampiran	: -	
Perihal	: Balasan Izin Penelitian	
 Kepada Yth. Dekan Universitas Negeri Yogyakarta Di Tempat		
 Berdasarkan surat yang kami terima Nomor B/854/UN34.16/PT.01.04/2024 Tanggal 7 Februari 2024. Mengenai Hal Permohonan Izin Penelitian, Kami memberikan Izin Penelitian Kepada:		
Nama	: Widati Amalin Ulfah	
NIM	: 22609261002	
Program Studi	: Pendidikan Jasmani – S3	
Judul Tugas Akhir	: MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH	
 Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian kami ucapkan terima kasih.		
 Kepala Sekolah,  RATNA DEWI, S.Pd.SD NIP.19770616 200604 2020		



**PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 61**



Jl. Mayor Busni A. Rachman Kel. Air Kepala Tujuh Kec. Gerunggang Kota Pangkalpinang
Email: sdn61@pangkalpinangkota.go.id Website: <https://sdn61-pkp.seh.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 013/SDN.61/II/2024

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan Nomor : B/854/UN34.16/PT.01.04/2024, hal : Izin Mengadakan Penelitian tertanggal 7 Februari 2024, maka Kepala SD Negeri 61 Pangkalpinang dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Widati Amalin Ulfah
NIM : 22609261002
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S3
Tujuan : Memohon Izin mencari data untuk penulisan Disertasi

Memberikan Izin mengadakan Penelitian di SD Negeri 61 Pangkalpinang pada tanggal 19 Februari s.d 11 Maret 2024 guna untuk melengkapi data untuk penulisan Disertasi dengan Judul Tugas Akhir : **"Media Video Animasi Materi Kombinasi Gerak Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Gerak Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.



Pangkalpinang, 26 Februari 2024
Kepala SDN 61,

SUMARNI, S.Pd
NIP. 19660315 198804 2 003



PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 24

Alamat: Jalan Mangga Raya, Kel. Bukit Merapi, Pangkalpinang
Email : sdr24@pangkalpinangkota.go.id Terakreditasi : A

SURAT REKOMENDASI DARI KEPALA SEKOLAH

Nomor : 011/SDN.24/II/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : KUSNITA, S.Pd.SD
NIP : 198210052009032010
Pangkat/golongan : Penata Tk.I, III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 24 Pangkalpinang

Dengan ini menyatakan, memberikan izin dan tidak berkeberatan untuk melakukan Penelitian yang akan dilaksanakan pada tanggal 19 Februari – 11 Maret 2024 Adapun nama mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian sebagai berikut :

Nama : WIDATI AMALIN ULFAH
NIM : 22609261002
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S3

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangkalpinang, 21 Februari 2024
Kepala Sekolah,


KUSNITA, S.Pd.SD
NIP 198210052009032010



PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 17

Alamat : Jl.Tan Tama Raya, Kel.Tan Tama Indah, Kec.Gerawanggang

NPSN : 10901802

Terakreditasi : B

Website : <http://sda17-pkg.sch.id>

Email : sdn17@dinpendikpgp.go.id

Pangkalpinang, 22 Februari 2024

Nomor : 421.3/013/KS/SDN-17/II/2024

Lampiran : -

Sifat : Biasa

Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada :

Yth. Dekan Universitas Negeri Yogyakarta

di -

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : B/854/UN/34.16/PT.01.04/2024 tanggal 7 Februari 2024 tentang Permohonan Izin Penelitian, maka saya Kepala SD Negeri 17 Pangkalpinang :

Nama : MUSTARI

Pangkat/golongan : Penata Tingkat I/III d

Nip : 19690224 200604 1 009

Memberikan Izin kepada :

Nama : WIDATI AMALIN ULFAH

Nim : 22609261002

Status : Mahasiswa

Program Studi : Pendidikan Jasmani S3

Untuk melakukan penelitian di SD Negeri 17 Pangkalpinang dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi (Disertasi).

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan agar dapat dimaklumi. Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Kepala Sekolah,

DINAS
DIKSUD
SDN 17
MUSTARI
NIP. 19690224 200604 1 009



**PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 8 PANGKALPINANG**

Alamat : Jl. Meranti Kel. Bukit Sari Kec. Gerunggang

e-mail : sdn8@pangkalpinangkota.go.id

Pangkalpinang, 21 Februari 2024

Nomor : 421.2/022/SDN.8/TU/II/2024

Lamp : *

Hal : Balasan Izin Penelitian

Kepada

Yth. Dekan Universitas Negeri Yogyakarta

di --

Tempat

Dengan Hormat,

Sesuai dengan surat dari Dekan Univ.Negeri Yogyakarta Nomor : B/854/UN34.16/PT.01.04/2024, tentang Permohonan Izin Penelitian, dengan ini SD Negeri 8 Pangkalpinang menerima Permohonan Penelitian tersebut, oleh yang namanya tertera dibawah ini :

Nama : Widati Amalin Ulfah

NIM : 22609261002

Program Studi : Pendidikan Jasmani - S3

Judul Tugas Akhir : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





**PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 32 PANGKALPINANG**

*ALAMAT : Jln. Kampung Melayu Gang Sukun Kel. Bukit Sari Kec. Gerunggang
Email : sdn32@pangkalpinangkota.go.id*

**SURAT KETERANGAN
NOMOR : 24/SDN 32/II/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- | | |
|----------------|---|
| 1. Nama | : RASINTA MANURUNG, S.Pd |
| 2. NIP | : 196807031993122001 |
| 3. Pangkat/Gol | : Pembina Tingkat IVb |
| 4. Jabatan | : Kepala SD Negeri 32 Pangkalpinang |
| 5. Alamat | : Jl. Kampung Melayu Gg. Sukun Kel. Bukit Sari
Kec. Gerunggang |

Menerangkan bahwa :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : WIDATI AMALEN ULFAH |
| 2. NIM | : 22609261002 |
| 3. Program Studi | : Pendidikan Jasmani – S3 |
| 4. Judul Tugas Akhir | : MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI
KOMBENASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH |

Memang benar yang bersangkutan melakukan Penelitian di SD Negeri 32 Pangkalpinang.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Pangkalpinang

Pada tanggal : 21 Februari 2024

Kepala SD Negeri 32



RASINTA MANURUNG, S.Pd

NIP. 196807031993122001



PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 3



Alamat : Jalan Tampuk Pinang Pura, Kel. Katang Padang Kec. Genunggang, Kota Pangkalpinang
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, website : <http://www.sdn3.pkp.sch.id>
E-mail : sdn3@dispendikpkp.go.id

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Nomor : 421.2/365/SDN3/II/2024
Lampiran : -
Perihal : **Balasan Telah Melakukan Penelitian**

Kepada
Yth : Pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta
Di
Yogyakarta

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat yang kami terima nomor :
B/E54/UN34.16/PT/01.04/2024 tentang Permohonan Izin Penelitian, maka
dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang ada dibawah ini :

No	Nama	NIM	Prodi	Ket
1	Widati Amalin Ulfah	22609261002	Pendidikan Jasmani	Mahasiswa

Memang benar telah melakukan Penelitian secara Tatap Muka di SD Negeri 3
Pangkalpinang pada tanggal 19 Februari s.d 11 Maret 2024.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 3
PUSPA ANGGIANI, S.Pd, SD
NIP. 19690314 198804 2 001



PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 55
ALAMAT : JL.ANGSANA II PERUMNAS BUKIT MERAPIN
e-mail : sdn55@pangkalpinangkota.go.id website : www.sdn55-ekp.sch.id



SURAT KETERANGAN

NOMOR : 10 / SDN55 / TU / II /2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUDHARTI, S.Pd
NIP : 196408121988042004
Jabatan : Kepala Sekolah
Gol/Pangkat : Pembina Tk.I/IVb

Berdasarkan Surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Nomor : B/854/UN34.16/PT.01.04/2024. Telah menyetujui adanya kegiatan Penelitian untuk Penulisan Disertasi di SD Negeri 55 Pangkalpinang yang diselenggarakan pada :

Hari/tanggal : Senin / 19 Februari – 11 Maret 2024
Waktu : - s/d selesai.
Tempat : SD Negeri 55 Pangkalpinang

Pangkalpinang, 16 Februari 2024
Kepala Sekolah

SUDHARTI, S.Pd
NIP. 196408121988042004





PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 60
ALAMAT : JL.LETKOL SALEH ODE KACANG PEDANG
e-mail : sdn60@pangkalpinangkota.go.id website : www.sdn60-gkp.sch.id



SURAT BALASAN

Nomor : 024/SDN60/TU/II/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HERDIAN TANAKA, S.Pd
Nip : 198506232011011007
Pangkat/Golongan : PENATA III/c
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 60 Pangkalpinang

Menyatakan bahwa :

Nama Mahasiswa : WIDATI AMALIN ULFAH
NIM : 22609261002
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S3

Telah kami beri izin untuk melakukan Penelitian Secara Tatap Muka di SD Negeri 60 Pangkalpinang dari tanggal 19 Februari s.d 11 Maret 2024.

Demikian surat Balasan ini kami sampaikan, Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Pangkalpinang, 16 Februari 2024

Kepala Sekolah,

HERDIAN TANAKA, S.Pd

NIP. 198506232011011007



**PEMERINTAH KOTA PANGKALPINANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 64 PANGKALPINANG**

Alamat : Jl. Bang Raya Perumnas Bukit Merapi Kecamatan Gerungging
Website : <http://www.sdn64-gkp.sch.id>
E-mail : sdn64@pangkalpinangkota.go.id



Pangkalpinang, 14 Februari 2024

Nomor : 007/SDN 64/TU/II/2024
Sifat : Biasa
Perihal : Surat Balasan

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Pimpinan
Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Di -
Yogyakarta

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Tahun 2024 Nomor : B/854/UNJ4.16/PT.01.04/2024 Tanggal 07 Februari 2024, kami selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 64 Pangkalpinang memberikan izin Penelitian di SD Negeri 64 Pangkalpinang kepada :

No	Nama Mahasiswa	Program Studi
1	Widati Amalin Ulfah NIM. 22609261002	Pendidikan Jasmani -S3

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah


HASAN BASRI A. S.Pd
NIP. 19690126-200501 1 003

Lampiran 6. Instrumen penelitian

1. Instrumen motivasi

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Materi kombinasi gerak yang diajarkan guru sesuai dengan pembelajaran di kelas bawah.				
2.	Pembelajaran kombinasi gerak yang diajarkan guru tidak saya sukai karena kurang menarik.				
3.	Saya mengikuti pembelajaran materi kombinasi gerak dengan senang dan sungguh-sungguh.				
4.	Aturan yang diberikan guru membuat saya kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran materi kombinasi gerak.				
5.	Guru kurang serius memberikan materi kombinasi gerak, sehingga saya malas mengikuti pembelajaran.				
6.	Saya lebih mudah memahami materi jika guru menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi.				
7.	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik karena saya ingin mendapat nilai yang bagus dan menjaga kebugaran tubuh				
8.	Saya tidak senang pembelajaran kombinasi gerak karena materi yang diajarkan kurang menarik.				
9.	Orangtua saya mendorong saya mengikuti pembelajaran PJOK dengan selalu memberikan motivasi kepada saya.				
10.	Sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana peserta didik untuk pembelajaran PJOK selama pembelajaran PJOK secara daring				
11.	Teman-teman saya selalu bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK sehingga saya lebih termotivasi				
12.	Saya senang melakukan olahraga karena teman-teman saya mengajak saya berolahraga secara rutin				

2. Instrumen kemampuan gerak

Tes yang digunakan yaitu Test of Gross Motor Development – 2 (TGMD-2). Tes ini memiliki total 12 keterampilan. Untuk 6 keterampilan pertama saya akan meminta anak untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan cara yang berbeda. Sedangkan 6 keterampilan terakhir, anak akan menunjukkan seberapa baik anak dapat mengontrol bola dengan berbagai cara. Untuk semua keterampilan saya akan menjelaskan tugas pertama kemudian menunjukkan keterampilan tersebut. Anak dapat mengajukan pertanyaan jika anak tidak mengerti akan tugas gerak setelah demonstrasi. Kemudian saya akan meminta anak untuk melakukan keterampilan masing-masing dua kali.

c) Lokomotor sub tes

Instrumen tes kemampuan gerak

1. Skill : Run	Lokasi: Tempatkan kerucut/cone 10 meter. Pastikan ada jarak aman untuk pemberhentian. Instruksi untuk Anak: “Berdiri di samping cone. Pada aba-aba “YA”, berlari secepatnya dalam garis lurus dari cone ini menuju cone yang satunya dan berlari kembali ke tempat semula.” Kriteria Penilaian: 1. Lengan bergerak berlawanan dengan kaki, siku dibengkokkan; 2. Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menginjak tanah; 3. Kaki yang berada di bawah mendarat pada tumit atau jari kaki;
----------------	--

	4. Kaki yang tidak dijadikan tumpuan membentuk sudut sekitar 90 derajat.
2. Skill : Gallop	Lokasi: Tempatkan dua cone berjarak 7.5 meter pada suatu area terbuka. Instruksi untuk anak: “Sekarang kamu akan melakukan gallop dari cone ini menuju ke cone yang disebelah sana dan melakukan gallop kembali kesini. Silahkan menunggu perintah Saya untuk memulai.” Kriteria Penilaian: 1. Lengan dilipat dan dibengkokan pada ketinggianpinggang ketika dimulai; 2. Maju satu langkah dengan kaki pemula diikuti oleh satu langkah oleh kaki yang mengayun menuju posisi di belakang atau berdekatan dengan kaki pemula; 3. Periode singkat adalah ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah.
3. Skill : Hop	Lokasi : area terbuka minimum 7.5 meter. Letakkan dua cone yang berjarak 7.5 meter antara satu dengan yang lainnya. Instruksi untuk anak : “Loncatlah menggunakan satu kaki dari cone ini menuju cone sebelah sana” “Sekarang ganti kaki kamu dengan kaki yang satunya lagi lalu meloncatlah dari cone ini sampai cone sebelah sana.” (Ulangi kegiatan ini sekali lagi). Kriteria Penilaian: 1. Kaki yang tidak menjadi tumpuan berayun untuk menghasilkan dorongan; 2. Kaki yang tidak menjadi tumpuan diangkat tetap pada belakang tubuh; 3. Lengan dilenturkan dan berayu maju untuk menghasilkan dorongan;

	4. Melompat dan mendarat pada satu kaki yang sama minimal 3x berturut-turut; 5. Melompat dan mendarat pada satu kaki yang lain minimal 3x berturut-turut.
4. Skill : Leap	Lokasi : Pada area kosong minimal mempunyai panjang 6 meter, letakkan sebuah bean bag (kursi bantal) kemudian pasang tanda menggunakan tape berjarak kurang lebih 10 meter dari bean bag. Instruksi untuk Anak : “Berdirilah pada tape ini, kemudian setelah aba-aba dari Saya berlari dan loncati bean bag itu.” Kriteria Penilaian : 1. Loncatan dimulai dengan satu kaki dan mendarat dengan kaki yang berlawanan; 2. Periode ketika kedua kaki tidak menyentuh tanah haruslah lebih panjang dari berlari; 3. Maju dengan tangan bergerak berlawanan dengan kaki.
5. Skill : Horizontal Jump	Lokasi : Pada area kosong berukuran minimum 3 meter, tandai satu area dengan garis sebagai starting line. Instruksi untuk anak : “Berdirilah di belakang garis ini, kemudian melompatlah sejauh yang kamu bisa.” Ulangi aktivitas ini sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Gerakan persiapan awal termasuk kelenturan lutut dengan tangan terentang di atas tubuh; 2. Lengan direntangkan kuat ke atas dan ke bawah mencapai rentangan maksimal di atas kepala; 3. Melompat dan mendarat dengan dua kaki; 4. Lengan mengarah kebawah ketika mendarat

6. Skill : Slide	Lokasi : Pada suatu area kosong berukuran minimum 7.5 meter, buatlah dua buah garis sebagai tanda yang berjarak 7.5 meter satu dengan yang lainnya. Kemudian letakkan cone di atas garis-garis tersebut. Instruksi untuk Anak : “Lakukan slide seperti yang sudah Saya contohkan dimulai dari cone yang ini sampai ke cone di sebelah sana.” Ulangi aktivitas ini sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Tubuh bergeser, sehingga bahu sejajar dengan garis di lantai; 2. Satu langkah bergeser kesamping diikuti oleh bergesernya kaki yang lain menuju ke psosis kaki pendahulu; 3. Minimum anak melakukan 4 step-slide yang menerus ke kanan, begitu pula ke arah kiri.
------------------	---

d) Object-control subtest

7. Skill : Striking stationary ball.	Lokasi : Pada suatu area kosong, letakkan bola diam pada jangkauan pukul anak. Berikan tongkat pemukul pada anak. Instruksi untuk Anak : “Pukul bola itu kuat-kuat!” Kriteria Penilaian : 1. Cara memegang tongkat pemukul, dimana tangan yang dominan memegang tongkat diatas tangan yang tidak dominan; 2. Bagian tubuh dan kaki pada sisi yang tidak dominan berada di depan, berlawanan dengan tongkat dan tubuh menghadap ke arah tongkat; 3. Pinggul dan bahu berputar ketika anak mengayunkan pukulan; 4. Memindahkan tumpuan badan ke kaki depan;
--------------------------------------	---

	5. Pemukul mengenai bola.
8. Skill : Stationary dribble	Lokasi : Pada suatu area kosong, sediakan sebuah bola basket berukuran 10 inci untuk anak berusia 3-5 tahun. Instruksi untuk Anak : “<i>Dribble</i> bola ini di tempat kamu berdiri sebanyak 4x dengan satu tangan, kemudian tangkap bolanya.” Ulangi aktifitas ini sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Kontak antara tangan dan bola terjadi di atas pinggang; 2. Mendorong bola menggunakan buku jari bukan dipukul dengan telapak tangan; 3. Bola mendarat pada tanah di depan kaki; 4. Mempunyai kontrol terhadap bola minimal pada 4 pantulan yang berturut-turut tanpa harus menggerakkan posisi kaki.
9. Skill : Catch	Lokasi : Pada suatu area, beri 2 garis tanda yang berjarak 4.5 meter antara satu dengan lainnya. Gunakan bola plastik berukuran 4 inci untuk melakukan gerakan ini. Instruksi untuk Anak : “Berdirilah di garis ini. Saya akan berdiri di garis sebelah sana dan melempar bola. Kamu harus menangkapnya dengan kedua tangan.” (Tangkapan yang dihitung hanya bila bola yang dilempar berada diatas pinggang dan bahu anak) Kriteria Penilaian : 1. Fase persiapan dimana tangan berada di depan badan dan siku menempel pada tubuh; 2. Lengan maju ketika menangkap bola; 3. Bola ditangkap hanya dengan tangan
10. Skill : Kick	Lokasi : Pada suatu area kosong berukuran 9 meter, beri tanda garis yang berjarak 9 meter dari dinding dan satu garis lagi berjarak 6 meter dari tembok. Letakkan bola di atas <i>bean bag</i> pada garis terdekat dari dinding.

	Instruksi untuk Anak : “Berdirilah pada garis disebelah sana, kemudian lari dan tendang bola ini dengan keras ke dinding.” Ulangi sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Kecepatan yang stabil untuk sampai ke bola; 2. Mengambil langkah panjang atau melompat ketika menyentuh bola; 3. Kaki yang tidak digunakan untuk menendang bola diletakkan di belakang bola; 4. Menendang bola dengan ujung jari kaki ataupun punggung kaki
11. Skill : Overarm throw	Lokasi : Pada suatu area beri tanda garis yang berjarak 6 meter dari dinding. Aktifitas ini menggunakan bola tenis. Instruksi untuk Anak : “Berdiri di belakang garis ini menghadap dinding. Lempar bola ini dengan keras ke dinding.” Ulangi sekali lagi. Kriteria Penilaian : 1. Ayunan tangan dimulai dengan mengayunkan tangan dan lengan dari bawah; 2. Pinggang dan bahu berputar ke arah bagian tubuh yang tidak melakukan pelemparan menghadap ke tembok; 3. Tumpuan berat badan dipindahkan dengan cara melangkahkan kaki yang berlawanan dari tangan yang melempar; 4. Kemudian bola dilepaskan dengan arah diagonal ke arah tubuh yang tidak melempar.
	Lokasi : Pada suatu area kosong, tempatkan 2 <i>cones</i> berlawanan dengan dinding berjarak 1.2 meter. Berikan garis tanda berjarak 20 kaki dari dinding. Instruksi untuk Anak : “Gelindingkan bola dengan keras, bola harus melewati diantara 2 <i>cones</i> ini.” Ulangi sekali lagi kegiatan ini.

12. Skill : Underhand roll	Kriteria Penilaian : 1. Tangan yang digunakan untuk melempar mengayun maju mundur, menyentuh punggung ketika badan menghadap ke arah <i>cone</i> sasaran; 2. Melangkah maju dengan kaki yang berlawanan dengan tangan; 3. Membungkukkan lutut untuk merendahkan badan; 4. Melepaskan bola ketika bola berada dekat dengan lantai, sehingga bola tidak memantul lebih dari 4 inci
---	--

4. Instrumen angket peserta didik untuk uji kecil dan uji besar

KUESIONER UNTUK PESERTA DIDIK

MEDIA VIDEO ANIMASI MATERI KOMBINASI GERAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN GERAK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS BAWAH

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan sebenar-benarnya.
2. Berilah tanda silang (x) pada huruf A atau B sesuai dengan pilihanmu

A. Identitas Responden

Nama Sekolah :
Nama Peserta didik :
Kelas :
Jenis Kelamin :

B. Pertanyaan

1. Apakah gerakan/langkah materi kombinasi gerak sulit dilakukan?
A. Ya B. Tidak
2. Apakah kamu bisa mempraktikan gerakan sesuai dengan video animasi?
A. Ya B. Tidak
3. Apakah kamu merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran menggunakan video animasi ini?
A. Ya B. Tidak
4. Apakah saat melakukan pembelajaran menggunakan video animasi kamu merasa senang?
A. Ya B. Tidak
5. Apakah belajar menggunakan video animasi lebih mudah dari pada dipraktikkan langsung oleh guru?
A. Ya B. Tidak
6. Apakah kamu paham materi kombinasi gerak dalam video animasi tersebut?
A. Ya B. Tidak
7. Apakah kamu mengetahui tentang langkah-langkah gerakan kombinasi gerak dalam video animasi?
A. Ya B. Tidak

8. Menurut kamu apakah selama mempraktekkan materi kombinasi gerak membutuhkan kerjasama?
- A. Ya B. Tidak
9. Apakah kamu tertarik dengan video animasi kombinasi gerak?
- A. Ya B. Tidak
10. Apakah kamu ingin menggunakan video animasi kembali agar mengerti pelajaran yang diajarkan guru?
- A. Ya B. Tidak

Lampiran 7. Hasil analisis uji kecil

No	BUTIR SOAL										jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
27	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
30	29	29	29	30	30	30	30	8	29	24	
	96,7	96,7	96,7	100	100	100	100	26,7	96,7	80	
TOTAL											893,3333

Tabel 7
Hasil Uji Coba Skala Kecil (N=30)

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil
1	Apakah gerakan/langkah materi kombinasi gerak sulit dilakukan?	Tidak	95,0%
2	Apakah kamu bisa mempraktikkan gerakan sesuai dengan video animasi?	Ya	91,0%
3	Apakah kamu merasa kesulitan dalam melakukan pembelajaran menggunakan video animasi ini?	Tidak	90,0%
4	Apakah saat melakukan pembelajaran menggunakan video animasi kamu merasa senang?	Ya	98,0%
5	Apakah belajar menggunakan video animasi lebih mudah dari pada dipraktikkan langsung oleh guru?	Ya	81,0%
6	Apakah kamu paham materi kombinasi gerak dalam video animasi tersebut?	Ya	94,0%
7	Apakah kamu mengetahui tentang langkah-langkah gerakan kombinasi gerak dalam video animasi?	Ya	84,0%
8	Menurut kamu apakah selama mempraktekkan materi kombinasi gerak membutuhkan kerjasama?	Tidak	73,0%
9	Apakah kamu tertarik dengan video animasi kombinasi gerak?	Ya	85,0%
10	Apakah kamu ingin menggunakan video animasi kembali agar mengerti pelajaran yang diajarkan guru?	Ya	84,0%

Lampiran 8. Hasil analisis uji besar

Data Uji Kelompok Besar											
No	Nama				Butir Soal						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
2		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3		0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
4		0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
5		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
6		1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
7		1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
8		1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
9		1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
10		1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
11		1	1	0	1	0	1	0	0	1	1
12		1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
13		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
14		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
15		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
16		0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
17		0	0	1	1	0	1	0	0	1	0
18		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

19		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
20		1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
21		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
22		1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
23		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
24		1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
25		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
26		0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
27		1	1	1	1	0	1	1	0	1	0
28		1	1	0	1	0	0	0	1	1	0
29		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
30		1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
31		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
32		1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
33		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
34		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
35		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
36		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
37		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
38		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
39		1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
40		1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
41		1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
42		1	1	1	1	1	1	1	1	0	0

43		1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
44		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
46		1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
47		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
49		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
50		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
51		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
52		1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
53		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
54		1	1	1	1	1	1	0	0	0	1
55		1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
56		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
57		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
58		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
59		1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
60		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
61		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
62		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
63		1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
64		1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
65		1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
66		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

67		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
68		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
69		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
71		1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
72		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
73		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
74		1	1	1	1	0	1	0	1	0	0
75		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
76		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
77		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
78		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
79		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
80		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
81		1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
82		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
83		1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
84		1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
85		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
86		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
87		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
88		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
89		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
90		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

91		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
92		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
93		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
94		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
95		1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
96		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
97		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
98		1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
99		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
100		1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
		95	91	90	98	81	94	84	73	85	68
		95	91	90	98	81	94	84	73	85	68

Lampiran 9. Hasil uji efektivitas

1. TGMD eksperimen (*pre-test*)

1																
Lokomotor Sub-Test													Object Control Sub-Test			
No	Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll				
1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	19	39,58		
2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	21	43,75		
3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	22	45,83		
4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	22	45,83		
5	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	22	45,83		
6	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	20	41,67		
7	3	3	3	3	1	2	1	3	1	2	2	3	26	54,17		
8	2	3	3	3	1	2	2	2	1	3	2	2	3	26	54,17	
9	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	27	56,25	
10	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	2	28	58,33	
11	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	27	56,25	
12	2	3	3	3	1	1	1	2	3	2	2	2	2	24	50,00	
13	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	23	47,92	
14	2	1	3	3	1	2	2	2	1	1	2	2	2	21	43,75	
15	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	24	50,00	
16	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	35	72,92	
17	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	37	77,08	
18	3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	4	2	35	72,92		
19	2	1	4	3	4	4	2	3	3	4	4	3	2	35	72,92	
20	3	2	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	37	77,08	
21	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	35	72,92	
22	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	3	4	2	36	75,00	
23	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	34	70,83	
24	3	1	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	34	70,83	
25	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	1	34	70,83		
26	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2	36	75,00		
27	3	2	4	2	4	2	3	4	4	3	4	2	37	77,08		
28	3	1	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	33	68,75	
29	4	1	3	2	3	2	3	4	3	4	3	1	33	68,75		
30	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	32	66,67		
31	3	2	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	2	35	72,92	
32	3	4	3	4	3	4	2	4	3	1	2	3	2	36	75,00	
33	4	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	35	72,92		
34	4	1	3	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	35	72,92	
35	3	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	35	72,92	
36	3	3	2	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	38	79,17	
37	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	36	75,00	
38	4	2	4	2	4	3	4	2	4	4	4	3	3	39	81,25	
39	2	1	2	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	35	72,92	
40	3	1	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	34	70,83	
41	3	2	2	3	3	3	4	2	4	3	4	2	35	72,92		
42	3	2	4	2	2	3	2	4	3	3	4	2	34	70,83		
43	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	3	37	77,08	
44	3	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	4	4	38	79,17	
45	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	38	79,17	
46	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	39	81,25	
47	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	37	77,08	
48	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	40	83,33		
49	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	38	79,17	
50	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	2	36	75,00	
51	4	2	4	3	3	3	4	2	4	4	4	2	37	77,08		
52	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	38	79,17	
53	4	4	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	38	79,17	
54	3	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	39	81,25	
55	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	37	77,08	
56	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	42	87,50	
57	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	1	34	70,83		
58	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	1	34	70,83		
59	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	1	35	72,92		
60	2	4	3	2	4	2	3	3	3	3	4	2	35	72,92		
61	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	36	75,00		
62	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	39	81,25	
63	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	42	87,50	
64	3	2	2	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	37	77,08	
65	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	38	79,17	
66	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	42	87,50	
67	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	2	36	75,00	
68	2	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	39	81,25	
69	3	4	2	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	39	81,25	
70	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	39	81,25	
71	4	4	4	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	39	81,25	
72	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	2	40	83,33		
73	3	3	2	2	4	4	3	3	4	3	3	2	35	72,92		
74	3	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	2	39	81,25		
75	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	40	83,33		
76	4	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	42	87,50	
77	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	43	89,58	
78	4	3	4	3	2	3	2	3	4	4	4	3	40	83,33		
79	3	4	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	35	72,92		
80	4	3	4	2	3	4	2	2	4	4	4	3	39	81,25		
81	4	4	4	3	4	2	2	2	3	4	3	3	3	38	79,17	
82	3	4	2	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	39	81,25	
83	4	2	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	39	81,25	
84	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	3	3	38	79,17	
85	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	4	2	34	70,83		
86	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	38	79,17	
87	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	38	79,17	
88	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	2	3	40	83,33		
89	4	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	34	70,83		
90	4	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	34	70,83		
91	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	40	83,33		
92	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	37	77,08		
93	4	3	3	3	3	3	4	2	4	2	3	2	38	79,17		
94	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	2	32	66,67		
95	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	3	37	77,08		
96	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	43	89,58		
97	3	2	4	2	4	4	4	3	4	3	2	3	38	79,17		
98	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	38	79,17		
99	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	38	79,17	
100	2	4	3	3	3	3	2	3	1	4	3	4	35	72,92		
	Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll				
	312	259	309	267	295	270	279	291	321	312	323	263	3501			
	78	64,75	77,25	66,75	73,75	67,5	69,75	72,75	80,25	78	80,75	65,75	72,94	72,94		
	TOTAL															
	Rata-rata	72,9375														

2. TGMD eksperimen (*post-test*)

No	Lokomotor Sub Test						Object Control Sub Test							
	Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll		
1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	38	79,17
2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	2	40	83,33
3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	42	87,50
4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	2	41	85,42
5	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	44	91,67
6	4	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4	3	41	85,42
7	4	4	4	2	3	2	4	1	3	3	4	3	37	77,08
8	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	4	42	87,50
9	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	3	41	85,42
10	4	4	3	2	4	2	3	4	4	4	4	3	41	85,42
11	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	43	89,58
12	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	4	4	40	83,33
13	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	38	79,17
14	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	38	79,17
15	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	43	89,58
16	4	2	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	40	83,33
17	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	42	87,50
18	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	43	89,58
19	3	1	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	39	81,25
20	4	2	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	40	83,33
21	4	2	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	40	83,33
22	4	2	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	39	81,25
23	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35	72,92
24	4	1	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	37	77,08
25	3	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	1	36	75,00
26	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	41	85,42
27	3	2	4	2	4	2	3	4	4	3	4	2	37	77,08
28	3	1	4	4	4	2	2	4	3	3	3	3	36	75,00
29	4	1	3	4	3	2	4	4	4	4	3	1	37	77,08
30	4	2	3	1	3	3	3	4	3	4	3	2	35	72,92
31	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	3	2	38	79,17
32	4	4	4	4	3	4	4	4	1	4	3	4	41	85,42
33	4	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	38	79,17
34	4	1	4	2	2	2	4	4	4	4	3	3	37	77,08
35	3	2	4	3	2	2	4	4	3	3	3	4	37	77,08
36	3	3	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	41	85,42
37	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	40	83,33
38	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	43	89,58
39	4	1	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	41	85,42
40	3	1	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	34	70,83
41	3	2	4	4	3	3	4	2	4	3	4	2	38	79,17
42	4	3	4	2	2	3	2	4	4	3	4	2	37	77,08
43	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	41	85,42
44	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	42	87,50
45	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	41	85,42
46	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	39	81,25
47	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	39	81,25
48	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	41	85,42
49	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	40	83,33
50	3	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	2	36	75,00
51	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	41	85,42
52	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	42	87,50
53	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	41	85,42
54	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	39	81,25
55	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	42	87,50
56	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	42	87,50
57	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	1	39	81,25
58	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	1	39	81,25
59	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	1	38	79,17
60	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	39	81,25
61	4	3	3	4	3	3	1	3	4	3	4	3	38	79,17
62	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	41	85,42
63	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	45	93,75
64	3	4	4	2	4	3	2	3	4	4	3	4	40	83,33
65	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	43	89,58
66	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	42	87,50
67	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	4	2	36	75,00
68	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	4	4	41	85,42
69	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	42	87,50
70	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	43	89,58
71	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	42	87,50
72	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	42	87,50
73	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	2	37	77,08
74	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	41	85,42
75	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	43	89,58
76	4	3	4	2	3	4	4	2	4	4	4	4	42	87,50
77	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	44	91,67
78	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	42	87,50
79	3	4	4	2	2	3	2	2	4	4	4	2	36	75,00
80	4	3	4	2	3	4	2	2	4	4	4	3	39	81,25
81	4	4	4	3	4	2	2	2	4	4	4	3	40	83,33
82	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	41	85,42
83	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	41	85,42
84	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	41	85,42
85	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	4	2	37	77,08
86	3	2	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	39	81,25
87	3	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	40	83,33
88	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	42	87,50
89	4	2	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	38	79,17
90	4	3	3	2	3	3	2	2	4	3	4	3	36	75,00
91	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	40	83,33
92	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	40	83,33
93	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	2	40	83,33
94	3	3	4	3	4	4	4	4	2	2	3	2	38	79,17
95	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	42	87,50
96	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	43	89,58
97	3	2	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	39	81,25
98	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	40	83,33
99	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	40	83,33
100	4	4	3	3	3	4	2	1	4	3	3	4	38	79,17
	Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll		
	357	298	365	297	337	300	322	336	366	353	369	285	3987	
	89,25	74,5	91,25	74,25	84,25	75	80,5	84,5	91,5	88,25	92,25	71,25	83,06	83,06
	TOTAL													

3. TGMD control (pre-test)

No	Lokomotor Sub Test						Object Control Sub Test							
	Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll		
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9	18,75
2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	9	18,75
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	22,92
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25,00
5	1	2	1	1	2	1	0	1	1	1	1	1	13	27,08
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25,00
7	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	1	0	10	20,83
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	2	11	22,92
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	9	18,75
10	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	14	29,17
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25,00
12	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	18	37,50
13	1	1	1	0	1	1	0	2	1	1	1	1	11	22,92
14	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	0	1	13	27,08
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12	25,00
16	2	1	1	2	1	0	2	1	1	1	1	2	15	31,25
17	2	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	24	50,00
18	2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	20,83
19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	12	25,00
20	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	17	35,42
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13	27,08
22	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	25,00
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	12	25,00
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13	27,08
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	22,92
26	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	21	43,75
27	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	15	31,25
28	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	2	1	13	27,08
29	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	14	29,17
30	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	13	27,08
31	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	0	13	27,08
32	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	15	31,25
33	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	14	29,17
34	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	1	11	22,92
35	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	2	1	11	22,92
36	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	19	39,58
37	2	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	13	27,08
38	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	25,00
39	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	1	12	25,00
40	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27,08
41	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	10	20,83
42	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	25,00
43	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27,08
44	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10	20,83
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13	27,08
46	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27,08
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25,00
48	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	13	27,08
49	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	0	15	31,25
50	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	14	29,17
51	2	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	13	27,08
52	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	29,17
53	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	27,08
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13	27,08
55	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	16	33,33
56	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	0	16	33,33
57	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	14	29,17
58	1	1	1	1	0	1	1	2	1	2	2	1	14	29,17
59	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	15	31,25
60	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27,08
61	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	0	1	15	31,25
62	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	19	39,58
63	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	17	35,42
64	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	17	35,42
65	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	16	33,33
66	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	17	35,42
67	2	2	1	1	3	2	2	3	1	2	2	1	22	45,83
68	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	14	29,17
69	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	18	37,50
70	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	2	2	15	31,25
71	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	17	35,42
72	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	21	43,75
73	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	17	35,42
74	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	17	35,42
75	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	16	33,33
76	2	1	1	2	1	0	2	1	1	2	2	1	16	33,33
77	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	19	39,58
78	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	29,17
79	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	19	39,58
80	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	2	1	14	29,17
81	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	15	31,25
82	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	16	33,33
83	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	19	39,58
84	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	19	39,58
85	2	1	2	1	1	0	2	1	1	1	1	0	13	27,08
86	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	16	33,33
87	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	17	35,42
88	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	17	35,42
89	1	1	2	1	2	1	1	0	1	2	1	1	14	29,17
90	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	0	1	15	31,25
91	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	0	17	35,42
92	2	1	1	1	2	2	2	1	0	2	1	1	16	33,33
93	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	16	33,33
94	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	31,25
95	1	0	2	1	1	2	1	1	1	1	0	1	12	25,00
96	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	16	33,33
97	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	16	33,33
98	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	18	37,50
99	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	0	2	12	25,00
100	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	15	31,25
	Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll		
	145	113	127	115	119	112	117	122	125	123	119	107	1444	
	36,25	28,25	31,75	28,75	29,75	28	29,25	30,5	31,25	30,75	29,75	26,75	30,08	30,08

4. TGMD kontrol (*post-test*)

Locomotor Sub Test						Object Control Sub Test							
Run	Gallop	Hop	Leap	Horizontal Jump	Slide	Striking a Stationary Ball	Stationary Dribble	Catch	Kick	Overarm Throw	Underhand Roll		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	25,00
1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13	27,08
2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	17	35,42
1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	17	35,42
1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	15	31,25
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	31,25
2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	17	35,42
1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	17	35,42
1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	14	29,17
1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	15	31,25
1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	17	35,42
2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	16	33,33
1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	14	29,17
1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	15	31,25
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	15	31,25
2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	20	41,67
2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	2	2	30	62,50
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	16	33,33
1	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	17	35,42
2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	2	1	22	45,83
2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	20	41,67
3	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	21	43,75
2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	20	41,67
1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	21	43,75
2	1	2	2	2	1	2	2	1	3	2	1	21	43,75
2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	29	60,42
2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	3	1	21	43,75
1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	20	41,67
2	2	2	1	1	1	2	3	1	2	3	1	22	45,83
2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	19	39,58
2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	1	1	20	41,67
2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	21	43,75
3	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	18	37,50
2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	17	35,42
1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	17	35,42
2	2	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	30	62,50
2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	17	35,42
2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	20	41,67
1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	2	1	18	37,50
2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	17	35,42
2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	17	35,42
3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	28	58,33
1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	16	33,33
1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	18	37,50
2	1	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	20	41,67
2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	17	35,42
2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	21	43,75
2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	17	35,42
3	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	28	58,33
2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	16	33,33
1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	18	37,50
2	1	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	20	41,67
2	2	2	1	1	1	3	2	1	1	2	1	18	37,50
1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	18	37,50
3	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	2	23	47,92
4	1	3	2	1	1	2	1	3	1	2	2	23	47,92
3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	21	43,75
1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	1	20	41,67
2	2	1	3	2	2	1	3	2	1	2	2	24	50,00
2	3	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	27	56,25
3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	20	41,67
2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	20	41,67
1	1	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	21	43,75
2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	20	41,67
3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	25	52,08
3	1	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	37	72,08
2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	26	54,17
2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	24	50,00
2	1	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	24	50,00
3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	28	58,33
2	2	1	1	3	2	2	1	2	2	2	1	21	43,75
1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	23	47,92
2	3	2	2	2	3	1	3	4	2	2	2	28	58,33
2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	3	2	23	47,92
2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	1	20	41,67
2	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	26	54,17
2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	1	23	47,92
3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	1	27	56,25
1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	22	45,83
3	2	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	24	50,00
3	2	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	27	56,25
2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	3	1	23	47,92
2	2	3	1	1	2	1	2	3	2	2	2	23	47,92
3	2	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	25	52,08
2	1	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	23	47,92
3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	3	1	26	54,17
3	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	3	28	58,33
2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	3	1	26	54,17
2	2	2	2	1	2	2	3	1	2	3	2	23	47,92
3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	22	45,83
1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	23	47,92
3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	1	2	26	54,17
2	1	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	20	41,67
3	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	21	43,75
2	2	1	2	2	1	3	1	3	1	3	2	23	47,92
2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1	1	21	43,75
3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	19	39,58
2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	21	43,75
2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	18	37,50
3	1	3	1	2	1	1	2	3	2	3	1	23	47,92
1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	20	41,67
3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	35	72,92
1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	18	37,50
2	2	1	1	2	1	1	2	2	3	1	2	20	41,67

Hasil uji normalitas kemampuan gerak

Tests of Normality

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motorik	efektv_kontrol_motorik	.119	100	.001	.960	100	.004
	efektv_eksper_motorik	.127	100	.000	.977	100	.071

Kesimpulan : $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, maka H_0 menyatakan

Data berasal dari Subjek yang Berdistribusi Tidak Normal

Hasil uji homogenitas kemampuan gerak

Test of Homogeneity of Variances

Gerak

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
21.540	1	198	.000

Kesimpulan: $0,000 < 0,05$ maka Varian Sampel Tidak Sama (Tidak Homogen).

Hasil Uji Efektivitas Media Video Materi Kombinasi Gerak terhadap Kemampuan Gerak

Test Statistics^a

	motorik
Mann-Whitney U	15.500
Wilcoxon W	5065.500
Z	-12.198
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Kesimpulan: $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, jadi Terdapat Efektifitas

Media Video Materi Kombinasi Gerak terhadap Kemampuan Gerak

5. Motivasi

eksperimen

(pre-test)

PRE TEST														
NO	Butir Soal													
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12		
1	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	40	83,33
2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	39	81,25
3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	38	79,17
4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	40	83,33
5	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	39	81,25
6	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	40	83,33
7	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	41	85,42
8	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	38	79,17
9	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	39	81,25
10	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	4	40	83,33
11	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	39	81,25
12	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	40	83,33
13	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	39	81,25
14	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	41	85,42
15	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	39	81,25
16	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	39	81,25
17	3	2	3	4	2	3	4	4	3	2	3	4	37	77,08
18	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	39	81,25
19	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	40	83,33
20	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	38	79,17
21	4	4	2	4	3	3	3	2	4	4	4	3	40	83,33
22	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	38	79,17
23	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	39	81,25
24	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	41	85,42
25	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	40	83,33
26	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	42	87,5
27	3	3	2	3	3	4	2	3	4	4	3	4	38	79,17
28	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	38	79,17
29	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	39	81,25
30	3	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	40	83,33
31	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	40	83,33
32	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	38	79,17
33	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	40	83,33
34	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	39	81,25
35	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	39	81,25
36	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	37	77,08
37	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	42	87,5
38	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	38	79,17
39	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	42	87,5
40	2	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	38	79,17
41	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	42	87,5
42	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	39	81,25
43	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	41	85,42
44	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	39	81,25
45	4	2	2	4	2	4	3	3	3	4	4	2	37	77,08
46	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	39	81,25
47	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	39	81,25
48	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	35	72,92
49	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	38	79,17
50	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	37	77,08
51	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	41	85,42
52	4	3	3	2	4	2	3	3	3	4	4	4	39	81,25
53	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	38	79,17
54	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	2	3	37	77,08
55	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	4	38	79,17
56	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	39	81,25
57	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	40	83,33
58	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	39	81,25
59	2	3	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	35	72,92
60	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	42	87,5
61	2	3	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	38	79,17
62	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	40	83,33
63	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	36	75
64	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	40	83,33
65	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	38	79,17
66	3	2	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	39	81,25
67	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	39	81,25
68	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	38	79,17
69	4	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	39	81,25
70	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	38	79,17
71	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	41	85,42
72	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	42	87,5
73	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	41	85,42
74	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	42	87,5
75	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	38	79,17
76	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	39	81,25
77	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	41	85,42
78	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	40	83,33
79	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	38	79,17
80	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	39	81,25
81	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	40	83,33
82	3	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	40	83,33
83	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	41	85,42
84	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	38	79,17
85	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	42	87,5
86	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	4	3	38	79,17
87	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	41	85,42
88	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	40	83,33
89	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	38	79,17
90	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	38	79,17
91	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	39	81,25
92	3	4	2	3	4	4	3	4	3	2	3	3	38	79,17
93	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	38	79,17
94	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	39	81,25
95	3	3	2	2	4	4	3	4	3	4	4	3	39	81,25
96	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	38	79,17
97	4	2	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3	39	81,25
98	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	42	87,5
99	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	3	4	37	77,08
100	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	42	87,5
														81,67
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12		
	322	328	316	316	325	322	329	318	329	338	334	343		
	80,5	82	79	79	81,25	80,5	82,25	79,5	82,25	84,5	83,5	85,75		

6. Motivasi eksperimen (*post-test*)

[illegible]

7. Motivasi kontrol (*pre-test*)

PRE TEST														NO	
Butir Soal															
NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	30	62,5
2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	31	64,58
3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	31	64,58
4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	30	62,5
5	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	30	62,5
6	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	28	58,33
7	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	28	58,33
8	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	30	62,5
9	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	31	64,58
10	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	29	60,42
11	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	31	64,58
12	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	29	60,42
13	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	30	62,5
14	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	31	64,58
15	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	29	60,42
16	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	29	60,42
17	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	29	60,42
18	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	31	64,58
19	3	4	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	31	64,58
20	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	29	60,42
21	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	29	60,42
22	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	29	60,42
23	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	28	58,33
24	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	27	56,25
25	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	28	58,33
26	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	32	66,67
27	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	30	62,5
28	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	30	62,5
29	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	29	60,42
30	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	27	56,25
31	3	4	2	3	4	3	2	4	2	3	4	3	3	37	77,08
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	37	77,08
33	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	41	85,42
34	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	2	3	4	36	75
35	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	37	77,08
36	3	3	4	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	35	72,92
37	4	2	4	3	2	4	3	3	2	4	3	3	3	37	77,08
38	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	37	77,08
39	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	41	85,42
40	2	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	38	79,17
41	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	40	83,33
42	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	2	4	39	81,25
43	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	40	83,33
44	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	37	77,08
45	4	2	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	2	35	72,92
46	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	2	3	3	38	79,17
47	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	2	4	39	81,25
48	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	37	77,08
49	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	36	75
50	2	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	38	79,17
51	2	3	3	2	3	4	2	2	3	4	3	3	3	34	70,83
52	4	3	2	3	2	4	2	3	3	4	3	4	4	38	79,17
53	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	40	83,33
54	4	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	39	81,25
55	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	4	37	77,08
56	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4	40	83,33
57	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	39	81,25
58	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	37	77,08
59	2	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	36	75
60	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	36	75
61	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	37	77,08
62	4	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	37	77,08
63	3	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	4	38	79,17
64	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	39	81,25
65	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	36	75
66	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	34	70,83
67	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	3	36	75
68	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	36	75
69	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	36	75
70	3	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	40	83,33
71	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	39	81,25
72	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	40	83,33
73	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	40	83,33
74	2	3	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	4	36	75
75	3	4	2	2	3	3	4	2	3	2	3	4	3	35	72,92
76	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	39	81,25
77	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	39	81,25
78	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	37	77,08
79	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	37	77,08
80	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	35	72,92
81	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	37	77,08
82	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	4	4	3	37	77,08
83	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	37	77,08
84	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	33	68,75
85	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	4	41	85,42
86	4	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	4	3	37	77,08
87	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	36	75
88	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	38	79,17
89	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	37	77,08
90	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	33	68,75
91	2	3	33	4	2	3	3	2	3	4	3	4	3	66	137,5
92	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	35	72,92
93	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	36	75
94	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	36	75
95	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	37	77,08
96	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	2	3	33	68,75
97	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	33	68,75
98	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	36	75
99	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	36	75
100	3	4	3	2	4		3		3		4	4		38	79,17
															73,23
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12			
	285	291	312	285	288	288	284	286	300	291	297	308			
	71,25	72,75	78	71,25	72	72	71	71,5	75	72,75	74,25	77			

8. Motivasi kontrol (*post-test*)

POST TEST															
NO	Butir Soal														
1	3	2	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	35	72,92	
2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75	
3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	38	79,17	
4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	34	70,83	
5	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	37	77,08	
6	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	3	36	75	
7	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	39	81,25	
8	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	38	79,17	
9	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	38	79,17	
10	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	36	75	
11	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	36	75	
12	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	36	75	
13	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	36	75	
14	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	35	72,92	
15	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	37	77,08	
16	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	37	77,08	
17	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	33	68,75	
18	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	36	75	
19	4	3	2	2	2	3	4	3	2	4	3	3	36	75	
20	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	35	72,92	
21	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	36	75	
22	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	34	70,83	
23	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	34	70,83	
24	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	34	70,83	
25	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	72,92	
26	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	35	72,92	
27	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	37	77,08	
28	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	36	75	
29	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	37	77,08	
30	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	32	66,67	
31	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	40	83,33	
32	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	35	72,92	
33	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	4	39	81,25	
34	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	41	85,42	
35	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	41	85,42	
36	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	38	79,17	
37	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	37	77,08	
38	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	3	4	40	83,33	
39	4	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	40	83,33	
40	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	4	4	38	79,17	
41	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	43	89,58	
42	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	39	81,25	
43	4	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	41	85,42	
44	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	39	81,25	
45	4	2	2	4	2	3	4	3	3	4	3	3	37	77,08	
46	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	4	3	39	81,25	
47	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	41	85,42	
48	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	35	72,92	
49	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	39	81,25	
50	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	39	81,25	
51	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	41	85,42	
52	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	3	39	81,25	
53	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	40	83,33	
54	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	40	83,33	
55	4	2	2	3	2	3	2	3	4	2	4	4	34	70,83	
56	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	4	39	81,25	
57	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	39	81,25	
58	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	37	77,08	
59	2	2	4	2	3	4	3	4	3	3	2	3	35	72,92	
60	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	41	85,42	
61	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	37	77,08	
62	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	40	83,33	
63	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	39	81,25	
64	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	40	83,33	
65	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	35	72,92	
66	4	2	4	2	3	3	3	3	3	2	4	4	37	77,08	
67	3	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	37	77,08	
68	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	40	83,33	
69	4	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	3	34	70,83	
70	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	35	72,92	
71	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	40	83,33	
72	3	4	3	3	4	3	2	4	2	2	4	2	36	75	
73	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	35	72,92	
74	4	3	2	3	3	2	4	4	3	2	4	3	37	77,08	
75	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	37	77,08	
76	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	38	79,17	
77	3	2	3	2	3	3	4	2	4	2	3	4	35	72,92	
78	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	36	75	
79	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	35	72,92	
80	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	4	37	77,08	
81	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	35	72,92	
82	3	4	2	3	4	3	4	3	3	2	4	3	38	79,17	
83	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	40	83,33	
84	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	36	75	
85	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	3	4	39	81,25	
86	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	40	83,33	
87	3	2	3	2	2	4	3	2	3	3	4	2	33	68,75	
88	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4	37	77,08	
89	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	37	77,08	
90	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	77,08	
91	3	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	37	77,08	
92	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	37	77,08	
93	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	36	75	
94	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	39	81,25	
95	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	35	72,92	
96	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	37	77,08	
97	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	38	79,17	
98	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	40	83,33	
99	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	37	77,08	
100	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	37	77,08	
														77,6	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12			
330	312	303	291	306	297	313	301	313	302	330	327				
82,5	78	75,75	72,75	76,5	74,25	78,25	75,25	78,25	75,5	82,5	81,75				

Hasil uji normalitas motivasi

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi	efektif_kontrol_motorik	.211	100	.000	.558	100	.000
	efektif_eksperimen_motorik	.176	102	.000	.920	102	.000

Kesimpulan: $0,000 < 0,05$ maka data tidak normal

Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

motivasi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.126	1	200	.723

Kesimpulan: $0,723 > 0,05$ maka Data Homogen

Hasil Uji Efektivitas Media Video Materi Kombinasi Gerak terhadap Motivasi

Test Statistics^a

	motivasi
Mann-Whitney U	904.500
Wilcoxon W	5954.500
Z	-10.140
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Kesimpulan Ha: $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima jadi Terdapat

Efektifitas Media Video Materi Kombinasi Gerak terhadap Motivasi

Lampiran 10. Hasil Uji N-Gain

1. Motivasi eksperimen (*pre-test* dan *post-Test*)

EKSPERIMEN			gain eksperimen		
Pre test	Post test	N Gain			
83,33	87,50	0,25	2		0.25
81,25	89,58	0,44	2		0.44
79,17	89,58	0,50	2		0.50
83,33	95,83	0,75	2		0.75
81,25	85,42	0,22	2		0.22
83,33	89,58	0,38	2		0.38
85,42	93,75	0,57	2		0.57
79,17	87,50	0,40	2		0.40
81,25	91,67	0,56	2		0.56
83,33	89,58	0,38	2		0.38
81,25	85,42	0,22	2		0.22
83,33	89,58	0,38	2		0.38
81,25	87,50	0,33	2		0.33
85,42	85,42	0,00	2		0.00
81,25	91,67	0,56	2		0.56
81,25	87,50	0,33	2		0.33
77,08	87,50	0,45	2		0.45
81,25	81,25	0,00	2		0.00
83,33	87,50	0,25	2		0.25
79,17	91,67	0,60	2		0.60
83,33	87,50	0,25	2		0.25
79,17	91,67	0,60	2		0.60
81,25	93,75	0,67	2		0.67
85,42	93,75	0,57	2		0.57
83,33	85,42	0,12	2		0.12
87,50	91,67	0,33	2		0.33
79,17	95,83	0,80	2		0.80
79,17	87,50	0,40	2		0.40
81,25	93,75	0,67	2		0.67
83,33	83,33	0,00	2		0.00
83,33	89,58	0,38	2		0.38
79,17	87,50	0,40	2		0.40
83,33	85,42	0,12	2		0.12
81,25	91,67	0,56	2		0.56
81,25	93,75	0,67	2		0.67
77,08	81,25	0,18	2		0.18
87,50	87,50	0,00	2		0.00
79,17	93,75	0,70	2		0.70
87,50	87,50	0,00	2		0.00
79,17	97,92	0,90	2		0.90
87,50	87,50	0,00	2		0.00
81,25	91,67	0,56	2		0.56
85,42	91,67	0,43	2		0.43
81,25	91,67	0,56	2		0.56
77,08	91,67	0,64	2		0.64
81,25	85,42	0,22	2		0.22
81,25	89,58	0,44	2		0.44
72,92	87,50	0,54	2		0.54
79,17	89,58	0,50	2		0.50
77,08	91,67	0,64	2		0.64
85,42	91,67	0,43	2		0.43
81,25	87,50	0,33	2		0.33
79,17	79,17	0,00	2		0.00
77,08	91,67	0,64	2		0.64
79,17	93,75	0,70	2		0.70
81,25	87,50	0,33	2		0.33
83,33	87,50	0,25	2		0.25
81,25	87,50	0,33	2		0.33
72,92	83,33	0,38	2		0.38
87,50	95,83	0,67	2		0.67
79,17	91,67	0,60	2		0.60
83,33	85,42	0,12	2		0.12
75,00	91,67	0,67	2		0.67
83,33	83,33	0,00	2		0.00
79,17	89,58	0,50	2		0.50
81,25	85,42	0,22	2		0.22
81,25	93,75	0,67	2		0.67
79,17	89,58	0,50	2		0.50
81,25	81,25	0,00	2		0.00
79,17	87,50	0,40	2		0.40
85,42	89,58	0,29	2		0.29
87,50	91,67	0,33	2		0.33
85,42	89,58	0,29	2		0.29
87,50	87,50	0,00	2		0.00
79,17	79,17	0,00	2		0.00
81,25	91,67	0,56	2		0.56
85,42	91,67	0,43	2		0.43
83,33	83,33	0,00	2		0.00
79,17	91,67	0,60	2		0.60
81,25	85,42	0,22	2		0.22
83,33	91,67	0,50	2		0.50
83,33	91,67	0,50	2		0.50
85,42	85,42	0,00	2		0.00
79,17	91,67	0,60	2		0.60
87,50	87,50	0,00	2		0.00
79,17	89,58	0,50	2		0.50
85,42	85,42	0,00	2		0.00
83,33	89,58	0,38	2		0.38
79,17	87,50	0,40	2		0.40
79,17	87,50	0,40	2		0.40
81,25	91,67	0,56	2		0.56
79,17	91,67	0,60	2		0.60
79,17	91,67	0,60	2		0.60
81,25	83,33	0,11	2		0.11
81,25	89,58	0,44	2		0.44
79,17	85,42	0,30	2		0.30
81,25	89,58	0,44	2		0.44
87,50	91,67	0,33	2		0.33
77,08	87,50	0,45	2		0.45
87,50	93,75	0,50	2		0.50

2. Motivasi kontrol (*pre-test* dan *post-test*)

KONTROL			kode gain kontrol	
Pre test	Post test	N Gain		
62,50	72,92	0,28	1	0.28
64,58	75,00	0,29	1	0.29
64,58	79,17	0,41	1	0.41
62,50	70,83	0,22	1	0.22
62,50	77,08	0,39	1	0.39
58,33	75,00	0,40	1	0.40
58,33	81,25	0,55	1	0.55
62,50	79,17	0,44	1	0.44
64,58	79,17	0,41	1	0.41
60,42	75,00	0,37	1	0.37
64,58	75,00	0,29	1	0.29
60,42	75,00	0,37	1	0.37
62,50	75,00	0,33	1	0.33
64,58	72,92	0,24	1	0.24
60,42	77,08	0,42	1	0.42
60,42	77,08	0,42	1	0.42
60,42	68,75	0,21	1	0.21
64,58	75,00	0,29	1	0.29
64,58	75,00	0,29	1	0.29
60,42	72,92	0,32	1	0.32
60,42	75,00	0,37	1	0.37
60,42	70,83	0,26	1	0.26
58,33	70,83	0,30	1	0.30
56,25	70,83	0,33	1	0.33
58,33	72,92	0,35	1	0.35
66,67	72,92	0,19	1	0.19
62,50	77,08	0,39	1	0.39
62,50	75,00	0,33	1	0.33
60,42	77,08	0,42	1	0.42
56,25	66,67	0,24	1	0.24
77,08	83,33	0,27	1	0.27
77,08	72,92	-0,18	1	0.18
85,42	81,25	-0,29	1	0.29
75,00	85,42	0,42	1	0.42
77,08	85,42	0,36	1	0.36
72,92	79,17	0,23	1	0.23
77,08	77,08	0,00	1	0.00
77,08	83,33	0,27	1	0.27
85,42	83,33	-0,14	1	0.14
79,17	79,17	0,00	1	0.00
83,33	89,58	0,38	1	0.38
81,25	81,25	0,00	1	0.00
83,33	85,42	0,12	1	0.12
77,08	81,25	0,18	1	0.18
72,92	77,08	0,15	1	0.15
79,17	81,25	0,10	1	0.10
81,25	85,42	0,22	1	0.22
77,08	72,92	-0,18	1	0.18
75,00	81,25	0,25	1	0.25
79,17	81,25	0,10	1	0.10
70,83	85,42	0,50	1	0.50
79,17	81,25	0,10	1	0.10
83,33	83,33	0,00	1	0.00
81,25	83,33	0,11	1	0.11
77,08	70,83	-0,27	1	0.27
83,33	81,25	-0,13	1	0.13
81,25	81,25	0,00	1	0.00
77,08	77,08	0,00	1	0.00
75,00	72,92	-0,08	1	0.08
75,00	85,42	0,42	1	0.42
77,08	77,08	0,00	1	0.00
77,08	83,33	0,27	1	0.27
79,17	81,25	0,10	1	0.10
81,25	83,33	0,11	1	0.11
75,00	72,92	-0,08	1	0.08
70,83	77,08	0,21	1	0.21
75,00	77,08	0,08	1	0.08
75,00	83,33	0,33	1	0.33
75,00	70,83	-0,17	1	0.17
83,33	72,92	-0,63	1	0.63
81,25	83,33	0,11	1	0.11
83,33	75,00	-0,50	1	0.50
83,33	72,92	-0,63	1	0.63
75,00	77,08	0,08	1	0.08
72,92	77,08	0,15	1	0.15
81,25	79,17	-0,11	1	0.11
81,25	72,92	-0,44	1	0.44
77,08	75,00	-0,09	1	0.09
77,08	72,92	-0,18	1	0.18
72,92	77,08	0,15	1	0.15
77,08	72,92	-0,18	1	0.18
77,08	79,17	0,09	1	0.09
77,08	83,33	0,27	1	0.27
68,75	75,00	0,20	1	0.20
85,42	81,25	-0,29	1	0.29
77,08	83,33	0,27	1	0.27
75,00	68,75	-0,25	1	0.25
79,17	77,08	-0,10	1	0.10
77,08	77,08	0,00	1	0.00
68,75	77,08	0,27	1	0.27
137,50	77,08	1,61	1	1.61
72,92	77,08	0,15	1	0.15
75,00	75,00	0,00	1	0.00
75,00	81,25	0,25	1	0.25
77,08	72,92	-0,18	1	0.18
68,75	77,08	0,27	1	0.27
68,75	79,17	0,33	1	0.33
75,00	83,33	0,33	1	0.33
75,00	77,08	0,08	1	0.08
79,17	77,08	-0,10	1	0.10

Skor Uji Normalitas N-Gain Motivasi

Tests of Normality

	katagori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	gain_kontrol_motivasi	.131	100	.000	.887	100	.000
	gain_eksperimen_motivasi	.106	100	.007	.948	100	.001

Kesimpulan: $0,000 < 0,05$ maka sebaran data berdistribusi Tidak Normal

Skor Uji Homogenitas N-Gain Motivasi

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.105	1	198	.294

Kesimpulan: $0,294 > 0,05$ maka Data Homogen

Skor Uji N-Gain Peningkatan Media Video Kombinasi Gerak Dasar terhadap Motivasi (Uji Mann-Whitney U)

Test Statistics^a

	nilai
Mann-Whitney U	2301.500
Wilcoxon W	7351.500
Z	-6.602
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Kesimpulan : $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima jadi Terdapat Peningkatan

Media Video Kombinasi Gerak Dasar terhadap Motivasi

3. Kemampuan gerak eksperimen (*pre-test* dan *post-test*)

EKSPERIMEN			
Pre test	Post test	N Gain	
39,58	79,17	0,66	0.66
43,75	83,33	0,70	0.70
45,83	87,50	0,77	0.77
45,83	85,42	0,73	0.73
45,83	91,67	0,85	0.85
41,67	85,42	0,75	0.75
54,17	77,08	0,50	0.50
54,17	87,50	0,73	0.73
56,25	85,42	0,67	0.67
58,33	85,42	0,65	0.65
56,25	89,58	0,76	0.76
50,00	83,33	0,67	0.67
47,92	79,17	0,60	0.60
43,75	79,17	0,63	0.63
50,00	89,58	0,79	0.79
72,92	83,33	0,38	0.38
77,08	87,50	0,45	0.45
72,92	89,58	0,62	0.62
72,92	81,25	0,31	0.31
77,08	83,33	0,27	0.27
72,92	83,33	0,38	0.38
75,00	81,25	0,25	0.25
70,83	72,92	0,07	0.07
70,83	77,08	0,21	0.21
70,83	75,00	0,14	0.14
75,00	85,42	0,42	0.42
77,08	77,08	0,00	0.00
68,75	75,00	0,20	0.20
68,75	77,08	0,27	0.27
66,67	72,92	0,19	0.19
72,92	79,17	0,23	0.23
75,00	85,42	0,42	0.42
72,92	79,17	0,23	0.23
72,92	77,08	0,15	0.15
72,92	77,08	0,15	0.15
79,17	85,42	0,30	0.30
75,00	83,33	0,33	0.33
81,25	89,58	0,44	0.44
72,92	85,42	0,46	0.46
70,83	70,83	0,00	0.00
72,92	79,17	0,23	0.23
70,83	77,08	0,21	0.21
77,08	85,42	0,36	0.36
79,17	87,50	0,40	0.40
79,17	85,42	0,30	0.30
81,25	81,25	0,00	0.00
77,08	81,25	0,18	0.18
83,33	85,42	0,12	0.12
79,17	83,33	0,20	0.20
75,00	75,00	0,00	0.00
77,08	85,42	0,36	0.36
79,17	87,50	0,40	0.40
79,17	85,42	0,30	0.30
81,25	81,25	0,00	0.00
77,08	87,50	0,45	0.45
87,50	87,50	0,00	0.00
70,83	81,25	0,36	0.36
70,83	81,25	0,36	0.36
72,92	79,17	0,23	0.23
72,92	81,25	0,31	0.31
75,00	79,17	0,17	0.17
81,25	85,42	0,22	0.22
87,50	93,75	0,50	0.50
77,08	83,33	0,27	0.27
79,17	89,58	0,50	0.50
87,50	87,50	0,00	0.00
75,00	75,00	0,00	0.00
81,25	85,42	0,22	0.22
81,25	87,50	0,33	0.33
81,25	89,58	0,44	0.44
81,25	87,50	0,33	0.33
83,33	87,50	0,25	0.25
72,92	77,08	0,15	0.15
81,25	85,42	0,22	0.22
83,33	89,58	0,38	0.38
87,50	89,58	0,17	0.17
89,58	91,67	0,20	0.20
83,33	87,50	0,25	0.25
72,92	75,00	0,08	0.08
81,25	81,25	0,00	0.00
79,17	83,33	0,20	0.20
81,25	85,42	0,22	0.22
81,25	85,42	0,22	0.22
79,17	85,42	0,30	0.30
70,83	77,08	0,21	0.21
79,17	81,25	0,10	0.10
79,17	83,33	0,20	0.20
83,33	87,50	0,25	0.25
70,83	79,17	0,29	0.29
70,83	75,00	0,14	0.14
83,33	83,33	0,00	0.00
77,08	83,33	0,27	0.27
79,17	83,33	0,20	0.20
66,67	79,17	0,38	0.38
77,08	87,50	0,45	0.45
89,58	89,58	0,00	0.00
79,17	81,25	0,10	0.10
79,17	83,33	0,20	0.20
79,17	83,33	0,20	0.20
72,92	79,17	0,23	0.23

4. Kemampuan gerak kontrol (*pre-test* dan *post-test*)

	KONTROL			
	Pre test	Post test	N Gain	
1	18,75	25,00	0,08	0.08
2	18,75	27,08	0,10	0.10
3	22,92	35,42	0,16	0.16
4	25,00	35,42	0,14	0.14
5	27,08	31,25	0,06	0.06
6	25,00	31,25	0,08	0.08
7	20,83	35,42	0,18	0.18
8	22,92	35,42	0,16	0.16
9	18,75	29,17	0,13	0.13
10	29,17	31,25	0,03	0.03
11	25,00	35,42	0,14	0.14
12	37,50	33,33	-0,07	0.07
13	22,92	29,17	0,08	0.08
14	27,08	31,25	0,06	0.06
15	25,00	31,25	0,08	0.08
16	31,25	41,67	0,15	0.15
17	50,00	62,50	0,25	0.25
18	20,83	33,33	0,16	0.16
19	25,00	35,42	0,14	0.14
20	35,42	45,83	0,16	0.16
21	27,08	41,67	0,20	0.20
22	25,00	43,75	0,25	0.25
23	25,00	41,67	0,22	0.22
24	27,08	43,75	0,23	0.23
25	22,92	43,75	0,27	0.27
26	43,75	60,42	0,30	0.30
27	31,25	43,75	0,18	0.18
28	27,08	41,67	0,20	0.20
29	29,17	45,83	0,24	0.24
30	27,08	39,58	0,17	0.17
31	27,08	41,67	0,20	0.20
32	31,25	43,75	0,18	0.18
33	29,17	37,50	0,12	0.12
34	22,92	35,42	0,16	0.16
35	22,92	35,42	0,16	0.16
36	39,58	62,50	0,38	0.38
37	27,08	35,42	0,11	0.11
38	25,00	41,67	0,22	0.22
39	25,00	37,50	0,17	0.17
40	27,08	35,42	0,11	0.11
41	20,83	35,42	0,18	0.18
42	25,00	58,33	0,44	0.44
43	27,08	33,33	0,09	0.09
44	20,83	37,50	0,21	0.21
45	27,08	41,67	0,20	0.20
46	27,08	35,42	0,11	0.11
47	25,00	41,67	0,22	0.22
48	27,08	43,75	0,23	0.23
49	31,25	37,50	0,09	0.09
50	29,17	37,50	0,12	0.12
51	27,08	47,92	0,29	0.29
52	29,17	47,92	0,26	0.26
53	27,08	43,75	0,23	0.23
54	27,08	41,67	0,20	0.20
55	33,33	50,00	0,25	0.25
56	33,33	56,25	0,34	0.34
57	29,17	41,67	0,18	0.18
58	29,17	41,67	0,18	0.18
59	31,25	43,75	0,18	0.18
60	27,08	41,67	0,20	0.20
61	31,25	52,08	0,30	0.30
62	39,58	77,08	0,62	0.62
63	35,42	54,17	0,29	0.29
64	35,42	50,00	0,23	0.23
65	33,33	50,00	0,25	0.25
66	35,42	58,33	0,35	0.35
67	45,83	43,75	-0,04	0.04
68	29,17	47,92	0,26	0.26
69	37,50	58,33	0,33	0.33
70	31,25	47,92	0,24	0.24
71	35,42	41,67	0,10	0.10
72	43,75	54,17	0,19	0.19
73	35,42	47,92	0,19	0.19
74	35,42	56,25	0,32	0.32
75	33,33	45,83	0,19	0.19
76	33,33	50,00	0,25	0.25
77	39,58	56,25	0,28	0.28
78	29,17	47,92	0,26	0.26
79	39,58	47,92	0,14	0.14
80	29,17	52,08	0,32	0.32
81	31,25	47,92	0,24	0.24
82	33,33	54,17	0,31	0.31
83	39,58	58,33	0,31	0.31
84	39,58	54,17	0,24	0.24
85	27,08	47,92	0,29	0.29
86	33,33	45,83	0,19	0.19
87	35,42	47,92	0,19	0.19
88	35,42	54,17	0,29	0.29
89	29,17	41,67	0,18	0.18
90	31,25	43,75	0,18	0.18
91	35,42	47,92	0,19	0.19
92	33,33	43,75	0,16	0.16
93	33,33	39,58	0,09	0.09
94	31,25	43,75	0,18	0.18
95	25,00	37,50	0,17	0.17
96	33,33	47,92	0,22	0.22
97	33,33	41,67	0,13	0.13
98	37,50	72,92	0,57	0.57
99	25,00	37,50	0,17	0.17
100	31,25	41,67	0,15	0.15

Skor Uji Normalitas N-Gain Kemampuan Gerak

Tests of Normality

	katagori	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	ngain_motorik_kontrol	.112	100	.004	.911	100	.000
	ngain_motorik_eksperimen	.114	100	.003	.935	100	.000

Kesimpulan: $0,003 < 0,05$ maka sebaran data berdistribusi Tidak Normal

Skor Uji Homogenitas N-Gain

Test of Homogeneity of Variances

nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
43.325	1	198	.000

Kesimpulan: $0,000 > 0,05$ maka Data Tidak Homogen

Skor Uji N-Gain Peningkatan Media Video Kombinasi Gerak Dasar terhadap Kemampuan Gerak

Test Statistics^a

	nilai
Mann-Whitney U	3304.000
Wilcoxon W	8354.000
Z	-4.147
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Kesimpulan : $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima jadi Terdapat Peningkatan Media Video Kombinasi Gerak Dasar terhadap Kemampuan Gerak.

Lampiran 11. Contoh Produk Media Video Animasi Materi Kombinasi Gerak

a. Pembelajaran 1 Gerak Lokomotor

Tujuan Pembelajaran 1 : Peserta didik dapat Memahami dan Mempraktikkan gerak dasar Lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

1) Berjalan

Langkah-langkah dalam berjalan yaitu: Berdiri tegak, Mengangkat kepala, Merilekskan leher, bahu, punggung, Melangkah ringan, dan Mengayunkan lengan.



Berjalan

2) Berlari

Langkah-langkah dalam berlari yaitu: Posisi badan sedikit condong ke depan dan relaks, Pandangan fokus ke depan, Langkah kaki harus konsisten, Langkah kaki dan ayunan tangan seirama, Mengatur pernafasan dengan baik, Ketika berlari, pendaratan kaki dilakukan pada telapak kaki bagian depan.



Berlari

3) Melompat

Langkah-langkah dalam Gerakan Melompat yaitu: Posisi awalan ini harus dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus, Posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakkan kedua tangan lurus ke arah belakang, Melayang dengan Membentuk Sudut, Mendarat dg posisi kaki 2 kaki.



Melompat

4) Meloncat

Langkah-langkah dalam gerak dasar meloncat yaitu Posisi awalan ini dilakukan dengan tubuh dibuat seperti duduk dengan pinggul lurus. Posisi tolakan harus dilakukan dengan meletakkan kedua tangan lurus ke arah belakang, Melayang dengan Membentuk Sudut, serta Mendarat dg posisi

tumpuan 2 kaki.



Meloncat

b. Pembelajaran 2 Gerak Non Lokomotor

Tujuan Pembelajaran 2 : Peserta didik dapat Memahami dan Mempraktikkan gerak dasar Non-Lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

5) Menggayun

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar menggayun yaitu Sikap awal tubuh berdiri tegak dengan pandangan fokus ke depan, Lengan lurus ke depan, Ayunkan kedua lengan ke belakang dan ayunkan kembali ke depan, dan Putar kedua lengan melalui bawah di samping badan.



Menggayun

6) Membungkuk

Langkah-langkah dalam melakukan gerak dasar membungkuk yaitu Berdiri tegak dengan posisi tangan lurus kedepan, Pandangan ke depan bungkukkan badan diamkan selama beberapa menit, Lalu gerakan akhir badan tegak.



Membungkuk

7) Jongkok

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan jongkok yaitu Sikap badan tegak, Pandangan ke depan, dan Kedua tungkai dengan lutut ditekuk bertumpu pada kedua ujung telapak kaki.



Jongkok

c. Pembelajaran 3 Gerak Manipulatif

Tujuan Pembelajaran 3 : Peserta didik dapat Memahami dan Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

8) Melempar

Langkah-langkah dalam melakukan gerak melempar yaitu Pandangan ke depan, Berdiri menyamping kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, Kedua kaki dibuka selebar bahu, Ayunkan lengan ke depan dan mengarah ke bawah kemudian lemparkan bola, Setelah bola lepas dari tangan langkahkan kaki kanan ke depan.



Melempar

9) Menangkap

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menangkap yaitu Berdiri tegak dengan kaki kanan di depan, Arah pandangan ke arah datangnya bola, Tekuk siku dan kedua tangan sejajar berhadapan, Lemaskan dan renggangkan jari-jari kemudian Tangkaplah bola.



Menangkap

10) Menendang

Langkah-langkah dalam melakukan gerakan menendang yaitu Kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap ke sasaran dan lutut sedikit menekuk, Kaki yang menendang berada di belakang kaki tumpu untuk membuat anjang-ancang, Tarik kaki untuk menendang bola, dan Perkenaan bola berada di punggung kaki atau tepat di antara tekukan betis dengan punggung kaki.



Menendang

e. Permainan Kombinasi Gerak Dasar

11) Permainan 1 Jari Patcat

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu Peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi berbanjar; Peserta didik Berlari mengambil bendera - melompati rintangan 2 kaki bertumpu - selanjutnya melakukan gerakan melompat melewati rintangan bertumpu 1 kaki; Berbalik arah berjalan melewati garis lengkung sampai finish dan bergantian dg teman yg lain

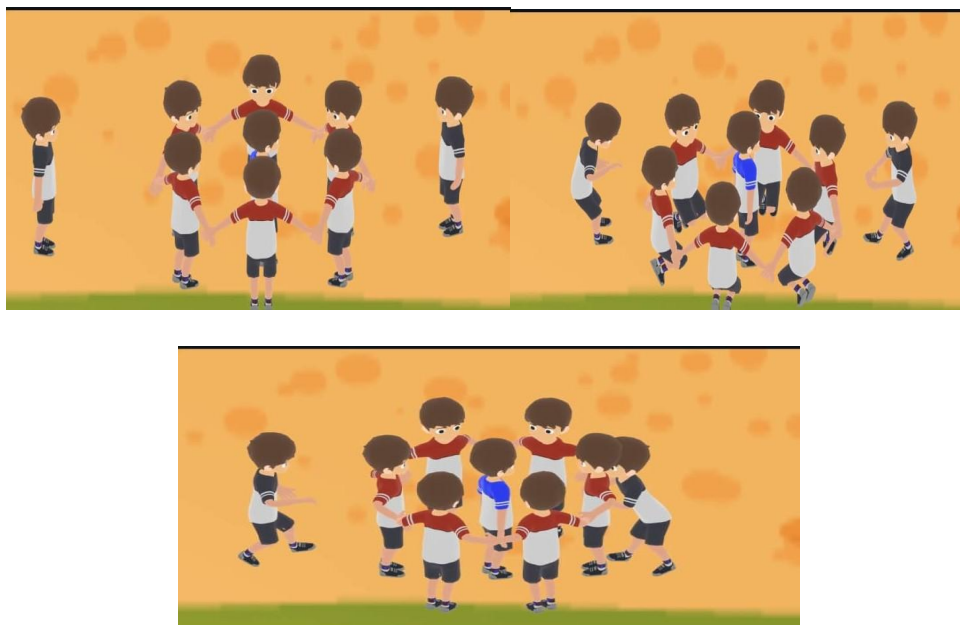


Permainan 1 “Jari Patcat”

12) Permainan 2 Yun KukJong

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mempraktikkan permainan ini yaitu Peserta didik dibagi beberapa kelompok dan membentuk formasi melingkar dan Bergandengan (ditengah formasi ada tikus sebagai umpan); Beberapa peserta didik yang tdk bergandengan bertindak sebagai Ular; Ketika Permainan dimulai Peserta didik sebagai Ular Berusaha untk mendapatkan mangsa tikus yang ada didalam lingkaran peserta didik ; Peserta didik Yang bergandengan saling bergandengan,, berjalan memutar, mengerjakan tangan dengan menggayun dan ketika ular akan mengambil mangsanya peserta didik melakukan posisi jongkok; Siular bisa

mendapatkan magsanya dengan masuk disela2 peserta didik yang bergandengan.



Permainan 2 “Yun KukJong”

13) Permainan 3 Boseka

Langkah-langkah dalam mempraktikkan permainan ini yaitu Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4- 5 peserta didik; Peserta didik mengoper bola menggunakan terindak dan berusaha memasukan boseka ke gawang junjug sahang; Jika boseka jatuh permainan dimulai dari awal



Permainan 3 “Boseka”

Lampiran 12. Dokumentasi

1. Uji Kelompok Kecil



Pengisian Angket



Penjelasan Sebelum Pemberian Media Video Animasi



Pemutaran Media Video Animasi Materi Gerak Dasar



Penjelasan Pengisian Angket

2. Uji Kelompok Besar



Penjelasan awal pengisian angket



Penjelasan tentang media video animasi



Penjelasan Awal Kepada Peserta Didik



Pemutaran Video dan Pengisian Angket



Pemberian Media Video Animasi Materi Pembelajaran Gerak



Pemutaran Video Animasi dan Pengisian Angket

3. Uji Efektivitas

a. Tes TGMD (*Test of Gross Motor Development*) /kemampuan gerak



Hop



Gallop



Run



Stationary Dribble



Striking a Stationary Ball



Horizontal Jump



Run



Slide



Slide



Striking Stationary Ball

S



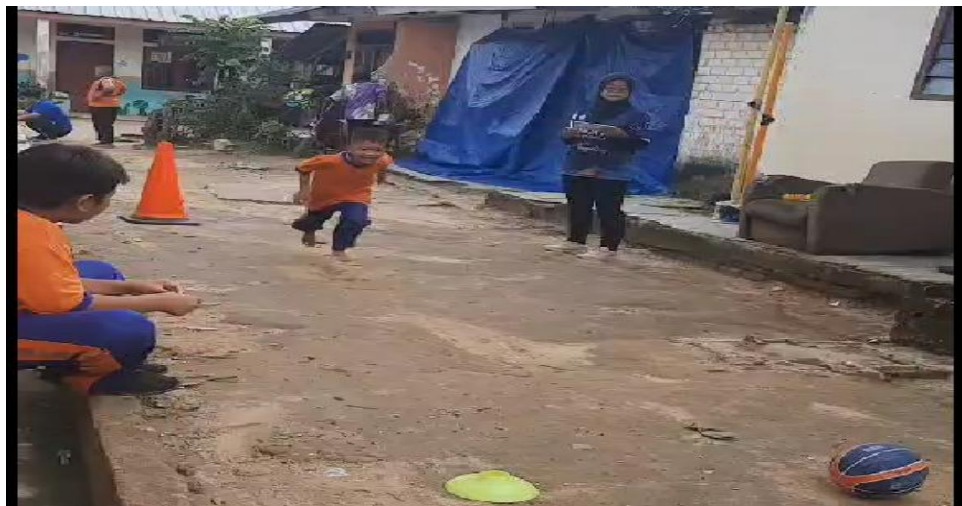
Underhand Roll



Catch



OverarmThrow



Kick

b. Pengisian Angket Motivasi





4. Sertifikat HKI Media Video Animasi



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC002024237607, 28 November 2024
Pencipta	: Widati Amalia Ulfah
Nama	: Jl. Kulun Kampuk, Perum: Faras Residence No.11, RT/RW 10/003 Kel. Tua Tunu Indah, Gerunggang, Pangkal Pinang, Bangka Belitung, 33124
Alamat	: Indonesia
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	: Widati Amalia Ulfah
Nama	: Jl. Kulun Kampuk, Perum: Faras Residence No.11, RT/RW 10/003 Kel. Tua Tunu Indah, Gerunggang, Pangkal Pinang, Bangka Belitung, 33124
Alamat	: Indonesia
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Kuliah
Judul Ciptaan	: Media Video Animasi Materi Kombinasi Gerak Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 12 Agustus 2024, di Pangkalpinang
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000810039

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



IGNATIUS M.T. SILALAH
NIP. 196812301996031001

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

5. Barcode dan link video animasi materi kombinasi gerak dasar



Barcode produk video animasi

6. Publikasi artikel ilmiah bereputasi



D. Francisco Ruiz Juan, con D.N.I. 26.456.815-F, en calidad de Presidente de la Federación de Asociaciones de Docentes de Educación Física y director de la revista **"Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación"** (ISSN: 1579-1726; Depósito Legal: M-10432-2002; I.S.S.N. – Edición Web 1988-2041):

CERTIFICO

Que el siguiente artículo ha sido aceptado y será publicado en el número 66 (mayo de 2025) en la revista de Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación (I.S.S.N.–Edición Web 1988-2041)

Widati Amalin Ulfah, Subagyo Subagyo, Nurhadi Santoso, Dedy Putranto, Gilang Ramadan:

Aplicación de la animación de vídeo para aumentar el interés y las habilidades físicas de los alumnos en la educación física de la escuela primaria.

Scopus, Dialnet, DICE (Dissemination and Editorial Quality of Spanish Journals of Humanities and Social Sciences and Law), Directory of Open Access Journals (DOAJ), Directory of Research Journal Indexing (DRJI), Ebsco host, Academic Search Premier Collection, Sport Discus, e-revistas (Spanish and Latin American Scientific Electronic Journals database), Google Scholar (English and Spanish), IN-RECS (Impact Index of Spanish Social Science Journals), IRESIE (Higher Education and Educational Research Journals Index), Catálogo Latindex, LivRel, Brazil's Nuclear Information Center, MIAR, Information Matrix for the Analysis of Journals, Network of University Libraries "Rebiun", Open Science Collector "Recolecta" (Spanish Foundation for Science and Technology), Portal of Health Sciences Journals "bvs" (Brazil), Portuguese Journals Website "Capes", ProQuest Ulrich's web, PSCODOC. Bibliographic Psychology Database, Redalyc (Network of Scientific Journals from Latin America and the Caribbean), RESH (Spanish Journals of Social Sciences and Humanities Information System), Sherpa/Romeo, United Kingdom, Scapes (WebQualis), Brazilian Ministry of Education, Sociol@t, Index of Open Educational Resources, China, Spanish National Research Council (CSIC) databases: ISOC, Social Sciences and Humanities, CINDOC, Spanish Union Catalogue of Periodicals "ARIADNA", Sportdocs database, from the National Institute of Sport and Physical Education of France, SUDOC (University Documentation System from Belgium), Union Catalogue "COPAC" from the United Kingdom, World Health Organization's "HINARI" journals, Google Académico, IRESIE, Fuente Academica, Colciencias/Publiindex

Por la presente, expido el presente certificado para que surta los efectos oportunos, en San Javier a 11 de Febrero de 2025.

D. Francisco Ruiz Juan
Director de la revista



Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación



Application of video animation to increase students' interest and physical skills in primary school physical education

Aplicación de la animación de vídeo para aumentar el interés y las habilidades físicas de los alumnos en la educación física de la escuela primaria

Authors

Widati Amalin Ulfah¹
Subagyo²
Nurhadi Santoso³
Dedy Putranto⁴
Gilang Ramadan⁵

¹Universitas Negeri Yogyakarta (Indonesia)

²Universitas Negeri Yogyakarta (Indonesia)

³Universitas Negeri Yogyakarta (Indonesia)

⁴Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung (Indonesia)

⁵Universitas Muhammadiyah Gorontalo (Indonesia)

Corresponding author:
Widati Amalin Ulfah
widati.amalinulfah@unmuhba-bel.ac.id

How to cite in APA

Ulfah, W. A., Subagyo, S., Santoso, N., Putranto, D., & Ramadan, G. (2025). Application of video animation to increase students' interest and physical skills in primary school physical education. *Retos*, 66, 766-772. <https://doi.org/10.47197/retos.v66.113610>

Abstract

Introduction: The use of animated videos in physical education learning in primary schools has great potential in improving students' motivation and motor skills. The background of this study stems from the problem of low levels of student participation in physical education lessons, which is often caused by students' lack of motivation and understanding of the physical movements being taught.

Objective: To overcome this problem, this study aims to evaluate the effectiveness of using animated videos in increasing motivation as well as basic motor skills of lower grade elementary school students.

Methodology: The method used in this study was a true experimental design with two groups, namely the experimental group that used animated videos as learning media and the control group that did not use this media. Data were collected through motor skill tests and motivation questionnaires, then analysed using the N-Gain test to measure the difference between pre-test and post-test results.

Results: The results showed that the use of animated videos significantly contributed to improving basic motor skills as well as students' motivation to participate in physical education activities. Animated videos allow students to see and understand physical movements more clearly, which makes it easier for them to practice them. In addition, attractive animated videos are also able to increase students' level of engagement in the lesson.

Conclusions: In conclusion, the application of animated videos in physical education learning is effective for improving students' motivation and basic motor skills. Therefore, the use of this technology can be an effective solution in improving the quality of physical education in primary schools.

Keywords

Animated video; physical education; motor skills; student motivation; interactive learning.