

**PENGARUH MEDIA AUDIOVISUAL ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR MELEMPAR
DALAM PERMAINAN BOLA BESAR****Mohammad Rozikin*, Mochamad Ridwan**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*mohammad.19098@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media animaker merupakan media pembelajaran audiovisual berupa animasi yang dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PJOK. Masalah yang didapatkan pada penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional dan siswa merasa bosan, kurang tertarik dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *animaker* terhadap hasil belajar aktivitas melempar bola dalam permainan bola besar pada siswa kelas VIII di MTs. Ihyaul Ulum dan seberapa besar pengaruh dari media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII. Sampel penelitian ini berjumlah 32 siswa dari kelas VIII-A. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu, adanya pengaruh terhadap penggunaan media animaker terhadap hasil belajar aktivitas melempar bola dari atas kepala siswa kelas VIII di MTs. Ihyaul Ulum Hasil dari uji Paired-Sample T-test yaitu hasil signifikan pre-test dan post-test pengetahuan $< \alpha 0,05$ dengan kata lain $\text{sig} < \alpha (0,000 < 0,05)$, sedangkan signifikan pre-test dan post-test keterampilan $< \alpha 0,05$ dengan kata lain $\text{sig} < \alpha (0,000 < 0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga data tersebut dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan data diatas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan dan keterampilan. Peningkatan hasil belajar pengetahuan 28% dan keterampilan 20% dengan rata-rata hasil belajar pengetahuan dan keterampilan 24% dalam penggunaan media animaker terhadap hasil belajar aktivitas melempar bola dari atas kepala peserta didik.

Kata Kunci: animaker; hasil belajar; melempar bola**Abstract**

Animaker media is a learning media in the form of audiovisual in the animation which can be an alternative learning media that used in PJOK learning. The problem found in this study is that teacher still uses conventional methods in the learning process and students feel bored, less interested and do not pay attention to the teacher's explanation, so that the learning outcomes obtained by students are less than optimal. The purpose of this study was to determine the effect of animaker media on the learning outcomes of throwing the ball in a big ball game in 8 grade students in the Islamic Junior High School of Ihyaul Ulum and how much the media influence it. This study uses a quantitative approach using the One Group Pretest-Posttest Design method. The population in this study were all students of 8. The sample of this research is 32 students from class 8A. The results of this study were that there was an influence on the use of animaker media on the learning outcomes of throwing the ball from above the heads of 8 grade students in the Islamic Junior High School of Ihyaul Ulum. The results of the Paired-Sample T-test are significant results of pre-test and post-test of knowledge $< \alpha 0.05$ in other words $\text{sig} < \alpha (0.000 < 0.05)$, while significant pre-test and post-test skill $< \alpha 0.05$ in other words $\text{sig} < \alpha (0.000 < 0.05)$ it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, so that the data can be declared to be significant. Based on the data above, it can be concluded that there are significant differences in knowledge and skills. Increase in learning outcomes of 28% knowledge and 20% skills with an average learning outcome of knowledge and skills of 24% in the use of animaker media on learning outcomes in throwing the ball from student's overhead

Keywords: animaker; learning outcomes; throwing activity

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak bisa dipisahkan dalam diri manusia mulai dari kecil, remaja, dewasa hingga tua, pasti semua manusia akan mengalami sebuah proses pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar yang dilakukan dua belah pihak antara murid dan guru dengan saling berkomunikasi satu sama lainnya (Pratiwi & Zulfadewiana, 2022). Kita sebagai manusia yang terlibat dalam proses pendidikan juga ikut andil untuk meningkatkan mutu pendidikan (Rosidah, 2016). Guru merupakan orang yang memiliki tanggung jawab besar kepada peserta didik untuk diberi bekal ilmu pengetahuan (Hamid, 2017).

Guru harus bisa menjadi fasilitator di sekolah supaya bisa menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif. Guru dalam dunia pendidikan sudah seharusnya mampu membuat suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan dan lebih menarik bagi peserta didik. Diperkuat pendapat Wibowo & Supriyanto, (2021) sebagai seorang guru harus memiliki peran yang penting dalam memberikan sebuah hal yang baru sehingga dapat meningkatkan semangat dalam proses belajar serta kemampuan siswa dalam menyesuaikan pembelajaran secara terus menerus. Guru dalam dunia pendidikan dituntut untuk berkembang lebih kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dimana perkembangan tersebut sebagai upaya meningkatkan kualitas dalam ranah pendidikan (Prasetyo et al., 2018).

Guru sebagai seorang pendidik merupakan faktor penentu sebuah kesuksesan terutama pada siswanya. Selain itu setiap ada pembaruan tak lain dengan pembaruan kurikulum, alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dan kriteria sumber daya manusia yang dihasilkan oleh usaha pendidikan pasti ada kaitannya dengan guru. Guru memiliki peran penting dalam mempengaruhi siswa, membina siswa, serta mengembangkan kemampuan bakat minat siswa supaya bisa menjadikan lebih terampil, cerdas dan memiliki moral tinggi serta jiwa sosial mampu hidup sendiri sebagai makhluk yang sosial (Marjuni & Harun, 2019). Proses pembelajaran dalam lingkungan pendidikan tidak lepas dari berbagai macam mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

PJOK sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan semangat dan fisik dalam diri manusia terutama dalam kualitas proses pembelajaran. Diperkuat oleh Mashud, (2019) PJOK memiliki tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan dalam gerak, keterampilan dalam berfikirnya, sosial, terampil dalam memahami, dapat mengontrol emosinya, moral, pola hidupnya, dan

lingkungan bersih dengan menerapkan aktivitas olahraga maupun jasmani dan kesehatan guna untuk mencapai tujuan dalam pendidikan nasional. Meningkatnya kualitas pembelajaran PJOK, maka kebugaran tubuh dalam diri peserta didik akan meningkat dan sangat baik diterapkan dilingkungan sekolah untuk proses belajar mengajar (Siboy Yasa et al., 2021). Mata Pelajaran PJOK penting dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat bahkan harus menjadi mata pelajaran wajib yang ada di sekolah. Diperkuat oleh Taqwim et al., 2020 Mata pelajaran PJOK dalam ruang lingkup sekolah merupakan bagian penting yang ditunjuk dalam mencapai pendidikan di kurikulum 2013 dengan lebih menekankan pada perilaku sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa. Mata pelajaran PJOK didalamnya juga membahas materi olahraga salah satunya yaitu permainan bola besar.

Permainan bola besar merupakan permainan yang paling banyak diminati semua orang karena memiliki manfaat yang besar terutama dalam hal sportivitas dan kedisiplinan. Permainan bola besar sudah dikenalkan mulai sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Pahala et al., 2022). Permainan bola besar yang biasanya diajarkan yaitu sepak bola, bolavoli, bola basket yang sesuai dengan kurikulum sekolah terutama pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam permainan bola besar terdapat aktivitas lemparan dimana keterampilan melempar tersebut terdapat di beberapa permainan bola besar terutama dalam permainan sepak bola yaitu lemparan ke dalam dari atas kepala (*throw in*) dan bola basket (*overhead pass*) atau lemparan dari atas kepala. Keterampilan aktivitas melempar disekolah MTs. Ihyaul Ulum jarang diajarkan dari hasil observasi yang saya lakukan bersama guru PJOK dimana terdapat masalah yang ditemukan yaitu banyaknya siswa yang kurang dalam memahami dan mempraktikkan aktifitas dalam melakukan keterampilan melempar dalam permainan bola besar.

Aktivitas lemparan dalam permainan bola besar di sekolah MTs. Ihyaul Ulum sangat jarang diajarkan dari hasil observasi yang saya dapatkan bersama guru PJOK dan dalam melaksanakan proses pembelajaran guru PJOK masih dominan dilakukan di lapangan dan langsung melakukan praktik. Pada proses pembelajaran tersebut kemampuan pengetahuan peserta didik sangat minim, apa lagi dijelaskan secara singkat sebelum melakukan praktik. Oleh karena itu kemampuan keterampilan peserta didik kurang maksimal ditambah guru PJOK ketika proses pembelajaran didalam kelas masih menggunakan metode konvensional atau ceramah khususnya pada kelas VIII. Hal tersebut juga di sebabkan karena guru PJOK masih belum menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sehingga proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah atau konvensional. Dari

permasalahan tersebut peserta didik ketika melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas merasa kurang tertarik dan kurang fokus dalam pembelajarannya dan masih banyak yang menghiraukan penjelasan dari guru. Diperkuat pendapat dari Fatmawati et al., (2018) bahwa ketika kurang bervariasi dalam menerapkan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar akan berpengaruh kepada peserta didik dimana peserta didik akan merasa kurang tertarik dan kurang memperhatikan ketika mengikuti sebuah proses pembelajaran. Sehingga, untuk meningkatkan hasil belajar berupa pengetahuan dan keterampilan, guru juga bisa menerapkan media pembelajaran sebagai solusinya agar lebih menarik dan lebih fokus serta memperhatikan penjelasan guru pada saat proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pada zaman revolusi industri 4.0 telah memunculkan berbagai jenis perkembangan teknologi untuk mempermudah melakukan kegiatan pembelajaran (Mumtaha & Khoiri, 2019). Adanya sebuah perkembangan tersebut diharapkan bisa memberikan dampak atau pengaruh dalam hal apapun terutama dalam dunia pendidikan sebagai proses pembelajaran. Hal-hal yang menjadi pendukung adanya sebuah perkembangan dalam dunia pendidikan diantaranya dengan menerapkan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik untuk mendukung tersampainya materi yang sedang dipelajarinya (Parnabhakti, 2020).

Adanya sebuah perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan maka diharapkan bisa berpengaruh dalam belajar mengajar. Untuk itu guru dituntut untuk bisa menerapkan media pembelajaran secara canggih, kreatif, inovatif, serta bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas (Nababan et al., 2023). Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan teknologi atau media pembelajaran guna membantu guru dalam proses mengajar untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan sebuah teknologi untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran akan meningkatkan aspek dalam berbagai hal seperti aspek kemudahan berbagi, aspek kemudahan akses, interaktivitas siswa, serta daya tarik terhadap minat belajar siswa terhadap materi yang dilakukan didalam proses pembelajaran dikelas (Purba et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Mengapa demikian, karena media pembelajaran bukan hanya sebagai alat pembelajaran saja, akan tetapi media pembelajaran berperan dalam meningkatkan hasil belajar

peserta didik, mempermudah dalam pemahaman materinya dan bisa membuat peserta didik tertarik terhadap media yang digunakan, sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran bisa lebih fokus terutama dalam pembelajaran dikelas. Menurut Harsiwi & Arini, (2020) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan sebuah dampak positif serta manfaat yang luar biasa dalam mempermudah proses belajar peserta didik. Media pembelajaran bisa membantu guru dalam proses belajar secara terampil dan menjadikan peserta didik tertarik, antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis seperti pembelajaran berupa buku, papan tulis, gambar, video atau bersifat audio visual (Parnabhakti, 2020). Salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran audiovisual dalam aplikasi *animaker*.

Animaker merupakan sebuah aplikasi yang berupa video animasi berupa gambar gerak, memiliki transisi, bisa menambahkan suara, dan beberapa karakter lainnya yang bisa membuat siswa tertarik dalam media tersebut. Menurut Bayu & Yasa, (2023) *animaker* merupakan sebuah aplikasi yang mempunyai platform berbagai fitur seperti karakter kartun dengan berbagai ekspresi wajah, bisa juga menambahkan rekaman suara, foto. *Animaker* adalah tampilan berupa video animasi yang dapat disesuaikan dengan penggunaannya (Rahmadhani & Quro, 2022). *Animaker* dapat kita jadikan sebagai jalan alternatif dalam melakukan proses pembelajaran. Aplikasi *animaker* ini lebih mudah diakses dan digunakan oleh semua guru, karena aplikasi ini sudah tersedia di internet serta bisa digunakan secara gratis (Kusumawardani et al., 2022). Maka dari itu dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis *animaker* dalam proses pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hasil belajar yang didapat oleh peserta didik dapat maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dalam penelitian (Pratiwi & Zulfadewiana, 2022) penggunaan aplikasi *animaker* dengan audiovisual yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan yang cukup besar, terlihat ketika menerapkan audiovisual *animaker* terhadap kelas eksperimen hasil belajar siswa dalam menyimak dongeng dalam pelajaran Bahasa Indonesia mendapat nilai rata-rata 76,40 pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan konvensional mendapatkan rata-rata 44,71 maka dari itu bisa disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran audiovisual *animaker* dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam pemahaman materi lebih tersampaikan, membuat siswa merasa senang dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran dikelas. Dari hasil penelitian terdahulu maka bisa diterapkan media

pembelajaran berbasis *animaker* untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan melakukan sebuah penelitian dengan penerapan yang sama yang menggunakan media pembelajaran berbasis *animaker* dengan tempat dan materi pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan dengan Bapak Mahrus, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK di MTs. Ihyaul Ulum pada hari Kamis, 22 Desember 2022 tepat pada pukul 08.30 s/d 09.30 yang beralamat di Dusun Miru, Desa Banyuurip, Kecamatan Kedamean, Kabupaten Gresik menjelaskan bahwa “terdapat permasalahan yaitu peserta didik masih kurang memahami materi khususnya aktivitas lemparan bola dalam permainan bola besar. Selain itu, guru PJOK masih belum menguasai IPTEK untuk proses pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru PJOK sama sekali belum menerapkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik. Sehingga hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal.

Proses pembelajaran PJOK biasanya dilaksanakan di kelas dan lapangan. Tetapi, masih dominan pembelajaran di lapangan karena siswa merasakan senang ketika langsung diberikan praktik akan tetapi berbeda jika dilaksanakan di dalam kelas siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dikarenakan proses belajar di kelas pada mata pelajaran PJOK kelas VIII guru masih cenderung menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Sehingga guru menempatkan posisi sebagai orang utama dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran di kelas guru masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran, khususnya mata pelajaran PJOK. Proses pembelajaran yang berlangsung masih kebanyakan terpaku pada buku dan papan tulis sebagai medianya dan tidak menggunakan media pendamping lainnya”.

Dari hal tersebut peserta didik belum menguasai sepenuhnya materi yang telah diajarkan oleh guru, karena peserta didik dalam proses pembelajaran kurang menarik dalam penyampaian materinya. Hal ini diperkuat oleh (Fajrianti & Meilana, 2022) dalam proses pembelajaran kurang efektif, bervariasi dan interaksi dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik menjadi kurang dalam menyampaikan ilmu di dalam kelas sehingga membuat siswa tidak bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan muncul rasa bosan serta kurang menarik dalam proses pembelajaran tersebut. Peran guru harus bisa menjalankan dan memilih media pembelajaran dengan materi yang sesuai apa yang mau diajarkan. Karena, masih banyak media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Misalnya, menggunakan proyektor,

sound serta media pembelajaran yang ditayangkan di depan seperti video pembelajaran berbasis *animaker*.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada media pembelajaran berbasis *animaker* untuk meningkatkan hasil belajar aktivitas lemparan dalam permainan bola besar pada siswa MTs. Ihyaul Ulum terutama pada kelas VIII. Dikarenakan peserta didik belum banyak mendapat proses pembelajaran menggunakan media, salah satunya ialah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *animaker*. Dengan hal ini, diharapkan dengan penerapan media pembelajaran berbasis *animaker* bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs. Ihyaul Ulum. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan menerapkan media pembelajaran audiovisual berbasis *animaker* terhadap hasil belajar aktivitas melempar bola dalam permainan bola besar di MTs. Ihyaul Ulum. Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, pentingnya penerapan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Maka dengan demikian peneliti ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh media pembelajaran audiovisual berbasis *animaker* terhadap hasil belajar aktivitas lemparan dalam permainan bola besar pada siswa kelas VIII MTs. Ihyaul Ulum.

METODE

Penelitian ini jenis penelitian kuantitatif dikarenakan data dalam penelitian ini menggunakan angka-angka atau alat untuk mengetahui apa yang peneliti lakukan (Khoiri, 2015). Untuk metode yang digunakan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan design *Pre-Eksperimental Design* karena tidak terdapat kelompok control. Desain penelitian yang akan digunakan adalah menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di sekolah MTs. Ihyaul Ulum dari kelas VIII-A Sampai dengan VIII-F dengan jumlah peserta didik (189) siswa-siswi. Adapun sampel penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII-A yang ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi media, instrument pengetahuan dan keterampilan yang diambil dari rubrik penilaian RPP. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mean*, *Standar Deviasi*, Uji Normalitas, Uji *Paired Sample T-Test* dan Presentase Peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dibawah ini dalam uji deskriptif data ialah *Mean*, Standar Deviasi(SD), dan presentase. Data ini diperoleh dari pemberian *pretest* dan *posttest*

pada kela VIII-A di MTs Ihyaul Ulum dengan jumlah 32 siswa sehingga didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *pretest-posttest* lembar pengetahuan dan lembar keterampilan

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Min-Max
Pretest Pengetahuan	32	48.13	48.13	20-70
Posttest Pengetahuan		67.19	15.706	40-90
Pretest Keterampilan		63.28	9.024	44-78
Posttest Keterampilan		79.34	7.719	66-94

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil dari *pretest* pengetahuan dari 32 siswa memiliki nilai rata-rata 48.13 dan nilai standar deviasi 15.706 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi adalah 70. Sedangkan *pretest* lembar keterampilan dari 32 siswa memiliki rata-rata 63.28 dan standar deviasi 9.024 dengan nilai terendah adalah 44 dan tertinggi adalah 78. Hasil *posttest* pengetahuan yang didapat dari 32 siswa memiliki rata-rata 67.19 dan standar deviasi 15.706 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90. Sedangkan hasil *posttest* keterampilan memiliki rata-rata 79.34 dan standar deviasi 7.719 dengan nilai terendah 66 dan nilai tertinggi 94.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Kolmogorov-Smirnov

Hasil Pretest-Posttest		Mean	N	Std. Dev	P-Value
Pair 1	Pretest Pengetahuan	-19.0625	32	9.28383	0,000
	Posttest Pengetahuan				
Pair 2	Pretest Keterampilan	-16.0625	32	4.94445	0,000
	Posttest Keterampilan				

Berdasarkan data dari tabel di atas maka dapat didapatkan nilai signifikan hasil belajar pengetahuan *pretest* lebih besar dari nilai sig>a (0,094>0,05) dan *posttest* lebih besar dari nilai sig>a (0,136>0,05) sehingga didapatkan nilai *pretest-posttest* pengetahuan berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikan hasil belajar keterampilan *pretest* lebih besar dari nilai sig>a (0,083>0,05) dan *posttest* lebih besar dari nilai sig>a (0,062>0,05) sehingga dapat didapatkan nilai *pretest-posttest* keterampilan berdistribusi normal. Dari penjelasan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest-posttest* pengetahuan dan

keterampilan pada siswa kelas VIII-A di MTs. Ihyaul Ulum (sig>a) maka berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Paired Sample T-test

Hasil Pretest-Posttest		Sig.	P-Value	Ket
Hasil Belajar Pengetahuan	Pretest	0,05	0,094	
	Posttest	0,05	0,136	
Hasil Belajar Keterampilan	Pretest	0,05	0,083	
	Posttest	0,05	0,062	

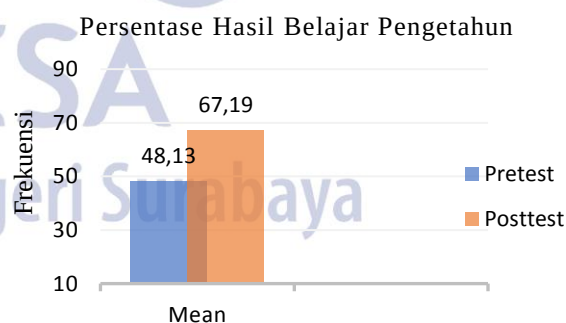
Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan hasil signifikan *pretest-posttest* pengetahuan < a 0,05 dengan kata lain sig < a (0,000<0,05), Sedangkan signifikan *pretest-posttest* keterampilan < a 0,05 dengan kata lain sig < a (0,000<0,05) maka dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima sehingga data tersebut dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan data diatas maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan dan keterampilan dan terdapat pengaruh penggunaan media *animaker* terhadap hasil belajar aktivitas melempar bola dari atas kepala peserta didik. Persentase peningkatan digunakan untuk menghitung seberapa besar peningkatan setelah siswa diberikan treatment terkait pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan media *animaker*. Persentase peningkatan hasil belajar pengetahuan:

$$\frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

$$= \frac{67,19 - 48,13}{48,13} \times 100\%$$

$$= \frac{19,06}{48,13} \times 100\%$$

$$= 28\%$$



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Belajar Pengetahuan

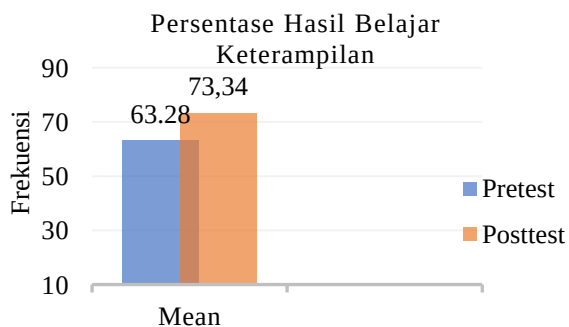
Persentase peningkatan hasil belajar keterampilan:

$$\frac{\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}}{\text{Nilai Awal}} \times 100\%$$

$$= \frac{79,34 - 63,28}{63,28} \times 100\%$$

$$= \frac{16,06}{63,28} \times 100\%$$

$$= 20\%$$



Gambar 2. Diagram Persentase Hasil Belajar Keterampilan

Persentase hasil belajar pengetahuan dan keterampilan:

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{Hasil Belajar Pengetahuan} + \text{Hasil Belajar Keterampilan}}{2} \\
 & \times 100\% \\
 & = \frac{28 - 20}{2} \times 100\% \\
 & = \frac{48}{2} \times 100\% \\
 & = 24\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian di atas, maka penemuan dari penelitian ini adalah, terdapat perbedaan pada hasil belajar pengetahuan dan keterampilan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) terkait diberikannya media pembelajaran *animaker* untuk melihat pengaruh media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar aktivitas lemparan dari atas pada permainan bola besar di MTs Ihyaul Ulum. Penggunaan media *animaker* dengan memberikan perlakuan atau *treatment* dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh bagi siswa terutama dalam meningkatkan hasil belajar.

Adapun pengaruh media *animaker* terhadap hasil belajar pengetahuan memperoleh 28% peningkatannya dan hasil belajar keterampilan memperoleh 20% peningkatannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fajrianti & Meilana, 2022) dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media *animaker* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada kelas V SDN Pulo Gedang 05 serta dapat meningkatkan hasil belajar serta media *animaker* cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran di SDN Pulo Gebang 05 tepatnya di Jakarta Timur. Penelitian yang dilakukan oleh (Hadriwani et al., 2022) bahwa pembelajaran yang menggunakan Problem Based Learning dengan berbantuan *animaker* dapat meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata hasil peningkatan sebesar 30% pada kelas eksperimen.

Pemberian perlakuan atau *treatment* terkait media *animaker* terbukti dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di MTs Ihyaul Ulum khususnya kelas VIII-

A, dikarenakan sebelumnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa masih terbatas terutama dalam materi aktivitas melempar bola dari atas kepala, karena siswa tersebut masih belum mendapatkan pembelajaran terkait hal tersebut dan guru dalam melakukan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa banyak yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru.

Setiap siswa pasti memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berbeda-beda pada siswa yang satu dengan yang lain, tetapi dengan diberikan perlakuan atau *treatment* tersebut peningkatan hasil belajar yang dialami siswa dalam proses pembelajaran dengan materi aktivitas melempar bola dari atas kepala terlihat cukup meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.3 terkait uji *paired sample T-test*. Bahwa menunjukkan hasil signifikan *pretest-posttest* pengetahuan $< \alpha 0,05$ dengan kata lain $\text{sig} < \alpha (0,000 < 0,05)$. Sedangkan signifikan *pretest-posttest* keterampilan $< \alpha 0,05$ dengan kata lain $\text{sig} < \alpha (0,000 < 0,05)$. Dapat disimpulkan bahwa media *animaker* berpengaruh terhadap hasil belajar. Selaras dengan penelitian Rahmah et al., (2023) bahwa hasil dari penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *animaker* terhadap hasil belajar bahasa Inggris dengan nilai $\text{sig} 0,013 < 0,05$.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *design* penelitian *One Group Pretest –Posttest Design* dengan menggunakan satu kelompok eksperimen saja dan tidak menggunakan kelompok kontrol, dimana penelitian ini juga dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan *pretest* dan *posttest*. Pertemuan pertama yaitu pada tanggal 27 Mei 2023, siswa diberikan *pretest* berupa lembar pengetahuan 10 soal pilihan ganda dan *pretest* keterampilan kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan media *animaker*. Pada pertemuan kedua pada tanggal 3 Juni 2023, siswa diberikan *treatment* menggunakan media *animaker* sama seperti pertemuan minggu sebelumnya kemudian sebelum terjun ke lapangan peserta didik diberikan *posttest* pengetahuan 10 soal pilihan ganda kemudian selesai itu terjun ke lapangan untuk melaksanakan *posttest* keterampilan. Penilaian *pretest* maupun *posttest* dilakukan oleh Bapak Mahrus, S.Pd. selaku Guru PJOK pada sekolah MTs Ihyaul Ulum.

Setelah dilakukannya *pretest* dan *posttest* pengetahuan dan keterampilan dengan diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan media pembelajaran *animaker* terdapat peningkatan hasil belajar pengetahuan sebesar (28%) dan hasil belajar keterampilan sebesar (20%) dengan rata-rata hasil belajar pengetahuan dan keterampilan sebesar 24%. Dan terdapat pengaruh dalam penerapan media *animaker* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-A MTs. Ihyaul Ulum. Selaras dengan

penelitian (Palupi et al., 2022) dalam penelitiannya menyatakan hasil dari penggunaan media *animaker* terdapat pengaruh dengan dibuktikan hasil belajar yang sebelumnya (pretest) mendapatkan rata-rata 74,1% dan setelah diberikan perlakuan hasil belajar meningkat menjadi 90%.

Penelitian sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh (Iskandar et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Video Animasi Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan design *one grup pretest posttest*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan soal pilihan ganda dengan materi pencernaan manusia dengan Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai pretest mendapatkan rata-rata 6, sedangkan nilai rata-rata posttest mendapatkan nilai 9. Kesimpulannya dari penelitian tersebut terdapat peningkatan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia dengan diberikannya video animasi berbasis *animaker*.

Menurut Pratiwi & Zulfadewiana, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar” Hasil Belajar dengan penggunaan media audio visual berbasis *animaker* juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata yang didapatkan sebesar 76,40 pada kelas eksperimen dan kelas control mendapatkan rata-rata sebesar 44,71. Maka dari itu dapat disimpulkan dalam penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan siswa ketika proses pembelajaran merasakan senang dengan tampilan media dan membuat anak lebih mengerti materi yang sedang dijelaskan. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti sendiri yaitu terletak pada model yang diterapkan sama-sama menggunakan animasi *animaker* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan video *animaker* dalam materi sistem pencernaan manusia. Sedangkan peneliti sendiri menggunakan video *animaker* berupa audiovisual pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas melempar bola dalam permainan bola besar.

Adapun faktor yang dapat memperkuat bahwa media *animaker* dapat mempengaruhi adalah didapatkan penemuan dalam penelitian dengan diterapkannya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar siswa merasakan senang, tertarik, fokus serta bersemangat karena sebelumnya siswa masih belum pernah melakukan proses pembelajaran menggunakan media dan bagi siswa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran terutama *animaker* masih baru dalam pelaksanaannya.

Kelebihan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan mudah digunakan bagi guru maupun siswa,

media *animaker* memberikan nilai positif dalam pembelajaran terutama di dalam kelas yaitu siswa-siswi merasakan senang, fokus, dan tertarik pada media *animaker* sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat. Sedangkan kelemahan dalam penelitian ini yaitu media *animaker* dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang sangat panjang dan membutuhkan kuota yang banyak.

Media *animaker* dalam satu akun hanya bisa melakukan 2 kali pengunduhan, jadi ketika ada salah dalam pengeditan maka tidak bisa melakukan pengeditan, bisa melakukan pengeditan dengan catatan menggabungkan akun lain ke akun yang sudah terdaftar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dijelaskan jika *animaker* memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Pertama, media *animaker* dapat memperjelas pembelajaran dengan gambar atau animasi bergerak yang menarik. Kedua, peserta didik lebih bersemangat, senang, tertarik dan fokus terhadap pembelajaran yang berlangsung. Ketiga, minat belajar peserta didik di dalam kelas meningkat karena guru menyampaikan materi dengan cara yang berbeda yaitu menggunakan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-A di MTs Ihyaul Ulum. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji paired sample T-test dengan nilai yang signifikan sebesar $0.000 < 0,05$.
2. Besar peningkatan hasil belajar pengetahuan 28% dan hasil belajar keterampilan 20% setelah diberikan treatment atau perlakuan terhadap siswa kelas VIII-A dengan rata-rata 24%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PJOK, peneliti memberikan saran harus adanya inovasi melalui media pembelajaran dan dapat dijadikan referensi bagi guru PJOK guna memberikan peranan penerapan teknologi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi terutama dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa dengan adanya media *animaker* ini bisa dijadikan referensi bagi siswa dan dapat belajar dari media pembelajaran lainnya tidak hanya menggunakan media *animaker* saja. Siswa diharapkan lebih bersemangat lagi dalam mengikuti

proses pembelajaran lebih fokus memperhatikan apa yang sedang dijelaskan.

3. Bagi Peneliti diharapkan tidak mudah merasa puas dalam hasil penelitian yang telah dicapai ini. Peneliti harus mempersiapkan secara matang sebelum terjun melakukan penelitian agar proses penelitian dapat berjalan dengan maksimal. Bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian dengan menggunakan media *animaker* diharapkan bisa belajar lebih dalam lagi dalam pembuatan media animaker dan lebih menguasai materi yang akan di sampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, I. G., & Yasa, K. (2023). *Teachers ' And Students ' Perception Of Animation Video By Animaker In Blended Learning*. 05(01), 109–119.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- Hadriwani, S., Jamaluddin, J., Karnan, K., & Yamin, M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Animaker Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2026–2032. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.848>
- Hamid, A. (2017). Guru Professional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(32), 274–275. <http://ejurnal.staialfalahbjb.ac.id/index.php/alfalah/jikk/article/view/26>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., H, A. A. N. A., Rahayu, G. S., & Gustini, P. (2023). *Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 20.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Mashud, M. (2019). Analisis Masalah Guru Pjok Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5704>
- Mumtaha, H. A., & Khoiri, H. A. (2019). Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce). *JURNAL PILAR TEKNOLOGI : Jurnal Ilmiah Ilmu Ilmu Teknik*, 4(2), 55–60. <https://doi.org/10.33319/piltek.v4i2.39>
- Nababan, E., Sirait, M., & Siregar, N. (2023). *Development of Animaker-Based Animation Video Media on Momentum and Impulse Materials*. <https://doi.org/10.4108/eai.1-11-2022.2326229>
- Pahala, J., Nurwansyah, R., & Ahmad, I. . (2022). Analisis Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(2), 113–118. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6043335>
- Palupi, D., Kusumawati, N., Retno, R. S., & Addie, C. (2022). *Pengembangan Media Animaker Sebagai Bahan Ajar Tematik Siswa Kelas III SDN Pilangbango*. 1(10), 3834–3839.
- Parnabhakti, L. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Melalui Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.459>
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., Doewes, Muchsin, Olahraga, J. K., & Kesehatan, D. (2018). Penerapan Mobile Learning dalam Pembelajaran Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 11, 11–14.
- Pratiwi, R., & Zulfadewiana. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Berbais Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 8(4), 1247–1255.
- Purba, H. S., Saputra, N. A. B., & Adini, M. H. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Bagi Guru Madrasah Aliyah Amuntai. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 385. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v3i4.3907>
- Rahmadhani, V. A., & Quro, U. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker*. 8(4), 1141–1149.
- Rahmah, M. A., Fausan, M. D., Makassar, U. M., Test, S., & Belajar, H. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa*

Inggris Kelas Xii Di Sma Negeri 3. 2, 88–95.

Rosidah, A. (2016). Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Visual 121. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 122.

Siboy Yasa, K. E., Adi, I. P. P., & Spyawanawati, N. L. P. (2021). Minat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 2(2), 32. <https://doi.org/10.23887/ijst.v2i2.34855>

Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>

Wibowo, K. A., & Supriyanto. (2021). Pengaruh Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah dan Kinerja Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 09, 664–672.

