

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Kurikulum&Teknologi Pendidikan*



**Oleh**

**DYANA PURNAMA PUTRI**

**NIM.16004102**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

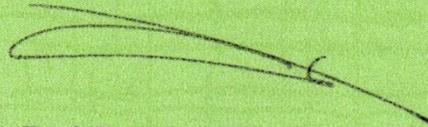
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN PJOK KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

Nama : Dyana Purnama Putri  
NIM/BP : 16004101/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

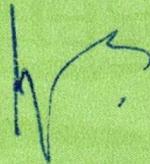
Padang, Agustus 2021

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Prof. Dr. Alwen Bentri M.Pd  
NIP. 19610722 198602 1 002**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 19830126 200812 2 002**

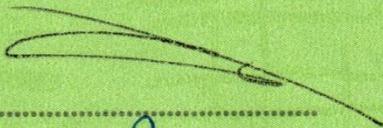
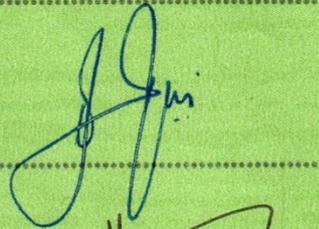
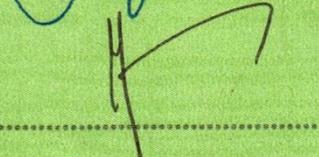
## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan  
Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V Sekolah  
Dasar  
Nama : Dyana Purnama Putri  
NIM/BP : 16004102/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof Dr. Alwen Bentri M.Pd. NIP. 19610722 198602 1 002	
Anggota	: Drs. Syafril M.Pd. NIP. 196004141 98403 1 004	
Anggota	: Dr. Abna Hidayati, M.Pd. NIP. 198301262 00812 2 002	

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dyana Purnama Putri  
NIM/BP : 16004102/2016  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

**Padang, Agustus 2021**  
**Saya Yang Menyatakan**



**Dyana Purnama Putri**  
**NIM. 16004102**

## ABSTRAK

### **Dyana Purnama Putri.2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar.**

Pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Animaker* merupakan upaya untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran baik secara daring maupun luring . Penelitian ini dilatarbelakangi karena situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh berlangsung dengan memanfaatkan jaringan guru kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa karena mata pelajaran PJOK berkaitan dengan psikomotorik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* pada mata pelajaran PJOK kelas V SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah R &D (Research & Development) dengan model pengembangan Brog and Gall. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator yakni dua orang ahli media dan satu orang ahli materi. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/i SDN 40 Bukit Gado – gado tahun ajaran 2020/2021. Subjek uji praktikalitas diambil sebanyak 15 orang siswa untuk menguji kepraktisan produk media video pembelajaran yang dirancang dengan aplikasi *Animaker*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media, hasil validasi materi diperoleh nilai “Valid” dengan skor rata – rata keseluruhan 4,6. Hasil validasi media diperoleh nilai “Valid” dengan skor rata – rata 4,5. Selanjutnya hasil analisis uji coba produk berada pada kategori “Sangat Layak” dengan persentase 76,19%. Berdasarkan uji coba tersebut disimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK SD.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Video Pembelajaran, *Animaker*, PJOK.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas V Sekolah Dasar.”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentrì M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Syafril M.Pd dan Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran – saran mulai dari rencana penelitian sampai selesai penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Novrianti , M.Pd dan Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Dr Abna Hidayati selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Ibu Yulharmaini , S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi serta memberikan masukan dan saran – saran kepada penulis sejak awal penelitian sampai dengan penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Jon Herison S.Pd selaku Kelapa Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SDN 40 Bukit Gado – Gado.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa siswa SDN 40 Bukit Gado – Gado yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa penulis sampaikan terimakasih kepada Ibunda dan ayahanda tercinta yang telah membimbing dan mendidik penulis dengan kasih sayang, bantuan doa, spiritual, materi dan penguatan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat dan teman – teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.

Penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari tak ada jalan yang tak berlubang. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan di masa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2021

Dyana Purnama Putri  
Nim. 16004102

## DAFTAR ISI

<b>ABSRTAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Media Pembelajaran .....	11
1. Defenisi Media Pembelajaran .....	12
2. Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran .....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
4. Fungsi Media Pembelajaran .....	13
5. Ciri Media Pembelajaran .....	14

B. Video Animasi .....	15
C. Animaker .....	16
D. Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar .....	23
1. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	23
E. Keterkaitan Video Animasi Menggunakan Software Animaker dengan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	25
F. Validasi dan Praktikalitas .....	25
1. Validasi .....	25
2. Praktikalitas .....	27
G. Kajian Penelitian yang Relevan .....	28
H. Kerangka Konseptual .....	29
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>32</b>
A. Model Pengembangan .....	32
B. Prosedur Pengembangan .....	34
1. Perencanaan .....	34
2. Pengembangan Produk Awal .....	36
3. Validasi Produk .....	36
4. Uji Coba .....	36
5. Produk Akhir .....	37
C. Subjek Uji Coba .....	37
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
1. Angket .....	38
2. Dokumentasi .....	39

3. Format Penelitian .....	39
E. Angket Validasi .....	40
F. Angket Praktikalitas .....	44
G. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi .....	49
1. Proses Pengembangan .....	49
2. Validasi Media Video Pembelajaran .....	58
3. Praktikalitas Media Video Pembelajaran .....	68
B. Pembahasan .....	70
C. Revisi Produk .....	72
D. Keterbatasan Penelitian .....	75
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – kisi penilaian ahli media .....	41
Tabel 3.2 Kisi – kisi penilaian ahil media .....	42
Tabel 4.1 Data hasil uji coba pakar media.....	60
Tabel 4.2 Data hasi uji coba pakar materi.....	65
Tabel 4.3 Uji coba siswa .....	68
Tabel 4.4 Revisi produk media video pembelajaran .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>animaker</i> .....	17
Gambar 2.2 Login untuk masuk sebelum memulai pengeditan .....	17
Gambar 2.3 Tampilan <i>dashboard animaker</i> .....	18
Gambar 2.4 Tampilan <i>layout animaker</i> .....	18
Gambar 2.5 Tools untuk pemilihan karakter animasi .....	19
Gambar 2.6 tampilan lembar kerja .....	19
Gambar 2.7 Tools untuk pengaturan video .....	20
Gambar 2.8 Tools untuk pengaturan suara, durasi, video, dan posisi karakter animasi .....	20
Gambar 2.9 Tombol untuk pemutaran video .....	21
Gambar 2.10 Tombol untuk menghapus dan menambahkan scene .....	21
Gambar 2.11 Tombol pengaturan layar .....	22
Gambar 2.12 Tombol untuk download video .....	22

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran dewasa ini semakin pesat seiring dengan perkembangan budaya manusia dalam menghasilkan cipta, rasa, karsa, rupa dan rekayasa. Hasil dari perkembangan tersebut maka sudah pasti lahirnya model produk – produk yang baru sebagaimana dalam dunia pendidikan dan pembelajaran lebih sering dikenal dengan istilah inovasi pendidikan. Pengembangan media untuk membantu pembelajaran adalah menjadi perhatian subjek penelitian, menjadi hal menarik untuk publik dan pemerintahan. Terdapat lima sudut pandang yang menjadikan media berpengaruh pada pembelajaran secara optimal, yaitu: media sebagai teknologi, atau mesin, sebagai tutor atau guru, sebagai agen sosialisasi, sebagai pemotivasi pembelajaran dan media sebagai alat mental untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal 3 Undang – Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Krisis kesehatan yang diakibatkan oleh wabah COVID-19 telah memelopori pembelajaran online secara serempak. Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar – besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh. Ini didukung dengan perkembangan teknologi yang tidak terbatas pada revolusi industry 4.0 saat ini.

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran. Mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Ketika memberikan materi bahan ajar guru sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran. Media bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi sekaligus guru menyampaikan materi pembelajaran untuk siswa. Banyak pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi, mulai dari media audio, gambar, video, dan lain- lain.

Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pada perkembangan teknologi, pendidik diharapkan dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik, dan mudah dipahami yaitu dengan memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran pada dasarnya digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah tujuan dan proses pembelajaran tersebut berlangsung. (Arsyad 2005:31) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Salah satu aplikasi yang akan peneliti gunakan adalah *Animaker*, merupakan perangkat lunak berbasis *online* untuk membuat dengan mudah video animasi setara profesional dengan menggabungkan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, ke dalam presentasi yang akan dibuat. Aplikasi *Animaker* memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi profesional untuk semua industri dalam peran pekerjaan seperti pemasaran, pelatihan, pendidikan, dan *e-learning* meskipun pengguna bukan seorang *programmer*. Masih berkonsep *software online*, *Animaker* memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dalam berbagai gaya, baik itu info *graphic*, tipografi, 2D, serta 2,5D.

Penggunaan *software* ini nantinya dapat dimanfaatkan sebagai transferer pengetahuan yang fleksibel. Sehingga mampu digunakan untuk proses belajar daring maupun luring. Pembelajaran online menjadi solusi efektif untuk mengaktifkan kelas meski sekolah telah di buka pasca pandemi COVID-19. Namun pembelajaran masih penting untuk dievaluasi sesuai dengan kondisi setempat mengingat sebaran fasilitas dan kemampuan orang tua memberikan fasilitas pembelajaran online berbeda kepada peserta didik di Indonesia.

Sesuai pengamatan peneliti di lapangan, di temukan guru PJOK pada saat pandemi COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh berlangsung dengan memanfaatkan jaringan. Guru kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa karena mata pelajaran PJOK berkaitan dengan psikomotorik. Oleh karena itu dalam menyampaikan materi, guru membutuhkan bantuan dari media. Media pembelajaran dalam pembelajaran online dianggap sangat membantu dan bermanfaat guna menyampaikan materi saat proses belajar mengajar. Namun adanya keterbatasan kemampuan guru dalam hal penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alasan pembelajaran online tidak berjalan dengan maksimal. Guru yang peneliti wawancarai bahwa mereka merasa terkendala pembelajaran dalam kondisi covid 19 saat ini yang mengharuskan pembelajaran berjalan secara online.

Mengacu pada tuntutan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, yang tidak hanya mencakup psikomotorik namun terdapat kognitif serta afektif. Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada tujuan utama, yang pertama mencakup aspek kebugaran jasmani, dan yang kedua mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Ini menegaskan bahwa pendidikan jasmani harus melibatkan aktifitas fisik yang mampu merangsang kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri (Roni; 2015)

Keterampilan gerak nantinya yang akan dilakukan siswa sesuai arahan guru PJOK berbantu media video pembelajaran. Seperti contoh dari materi kebugaran jasmani, siswa harus memahami tujuan pembelajaran

tersebut. Pertama peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai latihan kebugaran jasmani untuk menjaga daya tahan jantung. Kedua peserta didik dapat menyebutkan berbagai bentuk latihan kebugaran jasmani untuk menjaga daya tahan jantung. Ketiga peserta didik dapat mempraktekkan berbagai latihan kebugaran jasmani untuk menjaga daya tahan jantung.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa PJOK tidak semestinya terjadi diluar kelas saja. Namun arahan guru ketika berada didalam kelas juga perlu siswa pahami. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru bisa menyampaikan materi pembelajaran Kebugaran Jasmani melalui penayangan video pembelajaran kepada siswa ketika berada di kelas. Media video pembelajaran ini diharapkan bisa membantu siswa untuk lebih memahami dan menguasai materi sebelum melakukan praktek dilapangan.

Jauh dari pemaparan di atas mengenai jurnal yang menguatkan berupa media video pembelajaran tersebut dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dengan video sangatlah harus dipahami dan dilaksanakan oleh guru PJOK sebab masuknya teknologi sangatlah membantu proses belajar di kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu sebagai guru PJOK harus mampu memberikan metode belajar tidak hanya kegiatan langsung di lapangan saja melainkan memberikan suatu pembelajaran berupa teks, audio, animasi, grafis, dan simulasi nantinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran PJOK dengan judul **“Pengembangan Media Video**

**Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Animaker Pada Mata Pelajaran PJOK  
Kelas V Sekolah Dasar”**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru PJOK SDN 40 belum belum mengoptimalkan penggunaan media video pembelajaran online PJOK
2. Keterbatasan guru PJOK untuk membuat dan mengembangkan media video pembelajaran
3. Guru kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa karena mata pelajaran PJOK berkaitan dengan psikomotorik pada saat pembelajaran secara online.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek – aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* yang praktis?

**D. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* yang valid sesuai dengan mata pelajaran PJOK kelas V sekolah dasar.
2. Mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* yang praktis sesuai dengan mata pelajaran PJOK kelas V sekolah dasar.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan tidak hanya video animasi pembelajaran saja, namun terdapat beberapa materi dasar yang akan dipelajari sebelum melakukan praktek PJOK dilapangan. Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan video pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran
2. Dapat membantu guru dalam mengembangkan materi yang akan diajarkan pada saat proses belajar secara daring
3. Mendukung terciptanya proses belajar yang mandiri dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* pada saat pembelajaran *daring* maupun *luring*.

Dimana dalam pembuatannya menggunakan *software Animaker* dan beberapa *software* pendukung seperti *Adobe Photoshop*, *Creately*, *Kinemaster*, dan *VN*. Adapun bentuk dari produk tersebut antara lain:

1. Halaman awal, terdapat:

- a. *Cover*
  - b. Judul
  - c. Kelas
  - b. Berdoa dan salam
  - c. Umpan balik terhadap siswa
  - d. Penyampaian tujuan pembelajaran
2. Halaman isi, terdapat :
- a. Materi pembelajaran
  - b. Penayangan animasi terkait gerakan langkah – langkah latihan
  - c. Penayangan video terkait gerakan untuk langkah – langkah latihan
3. Halaman penutup
- a. Ayo ingat kembali
  - b. Berdoa dan salam
  - c. Ucapan terimakasih

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

Manfaat teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir penulis dan pembaca mengenai pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker*.

Manfaat praktis:

1. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis ketika mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker*.
2. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi PJOK dengan menggunakan media video yang lebih praktis dan valid.
3. Bagi guru, sebagai media video pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di harapkan mampu membawa dampak baik bagi guru maupun siswa di kelas, hal itu merupakan satu langkah inovatif yang di lakukan guru mengingat pembelajaran PJOK di sekolah lebih banyak melibatkan praktek langsung dari pada pemahaman mengenai konsep materi bahan ajar itu sendiri.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di asumsikan dapat:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di kelas
2. Memberikan kemudahan kepada guru dan siswa bahwa belajar PJOK tidak harus tentang praktek di lapangan saja, melainkan belajar asyik dengan bantuan media video pembelajaran juga dapat menambah wawasan mengenai konsep belajar PJOK.

3. Memberikan inovasi dalam pendidikan khususnya mengenai sumber belajar pada mata pelajaran PJOK.