Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 25-30
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21613

Media Pembelajaran Video Animasi dan Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Kelas XI SMK Negeri 1 Semarang

Bayu Peni Hendrasswari[1(*)], Asep Ardiyanto[2], Suharso[3]
[1,2]Universitas PGRI Semarang
[3]SMK Negeri 1 Semarang

Received : 27 Des 2024
Revised : 3 Jun 2025
Accepted : 10 Jun 2025

Abstract

This research aims to examine the influence and differences of the use of learning media, animated videos and illustrations in improving the learning outcomes of basketball class XI SMK Negeri 1 Semarang. This quantitative research was carried out in the form of two groups of tests before and after. The research sample was 60 students in grade XI of SMK Negeri 1 Semarang. Prerequisite tests for normality and homogeneity were used in the analysis of this study. The results of the study showed that the average score of the students in the Animation Video learning approach group was 44.2 and the posttest results after treatment with Animation Video learning were on average 85. Meanwhile, the data of the problem basin learning group before the treatment was carried out, the average student score was 75 and after the treatment, the student score changed, namely with a mean value or an average score of 85. Mann-Whitney test with a baseline of Asymp values. Sig < 0.05, then the hypothesis is accepted. The results of the hypothesis analysis of the SPSS software application assistance above can be concluded that based on the hypothesis test with a significance value of 0.112 or >0.05. It was interpreted that the hypothesis was rejected because there was no significant difference in the results of the students' pretest between the two treatment groups. The use of the Animation Video and Illustration Learning Model has a significant influence on basketball learning outcomes in grade XI students of SMK Negeri 1 Semarang as seen from the comparison of significance values with significant norm references. In the Animation Video learning model group, it provided an increase of 12.2% while the Illustration learning model group provided an increase of 9.9%. This means that the Animated Video learning model group is an effective learning model compared to the animated video learning model on basketball learning outcomes in grade XI students of SMK Negeri 1 Semarang. Based on the results of the research that has been carried out, the Animation Video learning model is an effective learning model compared to the animation video learning model on basketball learning outcomes in grade XI students of SMK Negeri 1 Semarang.

Keywords: animated videos; illustrative image; basketbal.

(*) Corresponding Author: bayupeni06@gmail.com

How to Cite: Hendrasswari, B P., Asep, A., & Suharso. (2025). Media Pembelajaran Video Animasi dan Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Kelas XI SMK Negeri 1 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran,* 19 (1): 25-30.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa terletak pada kualitas pendidikannya, dan keberhasilan suatu bangsa terletak pada kualitas kemanusiaannya yang berkualitas. Untuk membentuk sifat-sifat kemanusiaan yang luhur, tidak ada jalan lain selain pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal terpenting bagi suatu negara untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik (Pebriany et al., 2021). Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan merupakan alat untuk mendidik anak, oleh karena itu pendidikan jasmani, olah raga dan keterampilan merupakan alat untuk mengembangkan generasi muda agar kelak dapat mengambil keputusan yang terbaik mengenai aktivitas jasmani yang dilakukannya dan menjalani hidup sehat sepanjang hidupnya. Kehidupan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek jasmani, mental, dan sosial siswa melalui berbagai kegiatan olahraga (Indra, 2019).

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 25-30
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21613

Pada pembelajaran jasmani, satu cabang olahraga yang dipelajari adalah permainan bola besar basket. Permainan olahraga tim yang melibatkan dribbling, passing, shooting, dan pergerakan strategis di lapangan merupakan bola basket. Selain itu, pembelajaran bola basket juga memberikan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan siswa (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Melalui pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, fleksibilitas, dan ketahanan tubuh (Setia & Winarno, 2021). Selain itu, pembelajaran bola basket juga mengajarkan keterampilan kerjasama, komunikasi, kepemimpinan, dan *fair play*. Dengan demikian, melalui pendidikan jasmani dan pembelajaran bola basket, siswa dapat mengembangkan keterampilan fisik dan sosial berdampak terhadap masa depan siswa (Permatasari et al., 2020).

Penggunaan media teknologi untuk sekarang ini dirasa mampu membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagaimana yang diutarakan oleh Simbolon *et al.*, (2021) salah satunya menggunakan media video animasi dan gambar ilustrasi, video merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Sedangkan gambar ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual yang menuangkan informasi berupa coretan yang menghasilkan karya dua dimensi (Handoko & Zaini, 2021).

Penggunaan video animasi dan gambar ilustrasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) kelas XI SMK dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan konkret. Misalnya, gerakan olahraga seperti teknik dasar dalam sepak bola, bola basket, atau senam lebih mudah dipahami jika divisualisasikan melalui animasi yang menunjukkan langkah-langkah secara detail. Hal ini memungkinkan siswa untuk mempelajari gerakan dengan lebih tepat sebelum mempraktikkannya secara langsung. Media seperti video animasi dan gambar ilustrasi menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar mereka. Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya berbasis teks, visualisasi yang menarik dapat membuat materi PJOK terasa lebih hidup dan relevan. Siswa dapat lebih fokus dan termotivasi untuk belajar karena media ini mampu menyampaikan informasi secara interaktif dan menyenangkan (Ekayani, 2017).

Dalam materi yang membutuhkan demonstrasi, seperti teknik latihan fisik atau prosedur pertolongan pertama, video animasi dan gambar ilustrasi sangat membantu guru dalam menjelaskan langkah-langkah secara sistematis (Savitri & Setiawan, 2018). Animasi dapat menggambarkan skenario atau simulasi tertentu yang sulit dilakukan secara langsung di kelas, sehingga siswa dapat mempelajari proses secara mendalam sebelum praktik di lapangan. Video animasi dan gambar ilustrasi memungkinkan siswa untuk belajar secara individual maupun kolaboratif. Siswa dapat mengakses materi visual ini kapan saja untuk memahami kembali konsep yang kurang dipahami. Dalam pembelajaran kelompok, media ini juga dapat digunakan sebagai bahan diskusi untuk mengevaluasi gerakan atau strategi olahraga tertentu, sehingga meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa (Sasmita, 2021).

Dari hasil observasi diperoleh nilai ulangan harian dan nilai praktik 30 siswa masih ditemukan sekitar 20 orang dengan nilai rata-rata 75,7 sedangkan ketetapan nilai minimum untuk Mata pelajaran PJOK yaitu 77. Masih banyaknya siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran bola basket dan masih bayak pula ditemukan guru dengan metode pembelajarannya hanya menggunakan metode penyampaian teori saja namun tidak melakukan praktiknya langsung dan siswa dominan melakukan pembelajaran secara individual dari pada belajar berkelompok sehingga siswa belum mengerti secara langsung dan saat adanya penilaian atau praktik lapangan hasil nilai yang di dapatkan belum memenuhi ambang batas KKM.

Hal ini mengindikasikan perlunya sentuhan guru pada pembelajaran guna mengembangkan keterampilan bola basket untuk siswa. Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik, kebugaran fisik, dan pemahaman konsep-konsep penting dalam bidang

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 25-30
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21613

olahraga dan kegiatan fisik kepada siswa. Di sini guru diharapkan menjadikan kelas yang aman, inklusif, dan mendukung bagi semua siswa. Selanjutnya guru menjadi narahubung dan memfasilitasi antara siswa dengan sumber daya pembelajaran yang tersedia. Guru harus mampu menyediakan materi pelajaran yang relevan, menarik, dan menantang sebagaimana dengan kebutuhan siswa. Sebagai tenaga pendidik juga harus mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif, seperti penggunaan teknologi atau variasi metode pembelajaran, guna meninggikan antusias belajar aktivitas fisik (Rohmansyah, 2017).

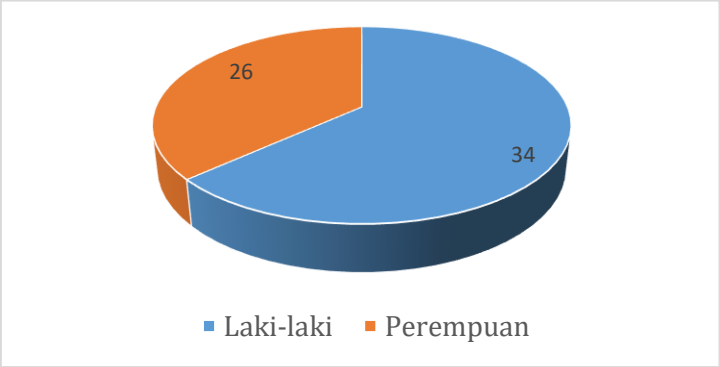
METODE

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *quasi experiment* dengan rancangan penelitian *two grup pretest and posttest design* (Arikunto, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi dan gambar ilustrasi terhadap keterampilan psikomotor lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang. Teknis tes digunakan dalam pengumpulan data riset ini. Tes dalam penelitian ini dilakukan pada saat tes awal dan akhir yang dipakai guna menentukan hasil belajar teknik *lay up shoot* bola basket. Mekanismenya adalah siswa diberi tes sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan dengan cara mengerjakan soal lalu mempraktikkan *lay up shoot* bola basket yang terdapat pada instrumen rubik, sikap, kognitif dan psikomotor. Setelah data diperoleh, analisis komprehensif dilakukan, mencakup penilaian penting seperti uji normalitas dan uji homogenitas dan hipotesis. Aplikasi SPSS versi 26 digunakan dalam penelitian ini dan dalam melakukan pengujian hipotesis yang diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan yang berarti dari penelitian inovatif ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian didapat informasi terkait distribusi sampel berdasarkan jenis kelamin. Dari Gambar 1 terkait distribusi sampel siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Semarang berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa siswa laki-laki sebanyak 34 orang dan perempuan sejumlah 26 orang. Jadi, disimpulkan sebagian besar sampel siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Semarang berjenis kelamin laki-laki.



Gambar 1. Deskriptif Statistik

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Data	*Video Animasi*		Gambar Ilustrasi	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	44.2	85	75.36	85.06
Median	65	85.5	75	85
Min	50	82	80	89
Maks	80	88	70	80

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 25-30
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21613

Tabel 1 diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata siswa kelompok pendekatan belajar *Video Animasi* yaitu 44,2 dan hasil posttest sesudah dilakukan *treatment* dengan pembelajaran *Video Animasi* rerata sebesar 85. Sedangkan data kelompok *problem based learning* sebelum dilakukan treatment rata-rata nilai siswa sebesar 75 dan setelah adanya *treatment* nilai siswa mengalami perubahan yaitu dengan nilai mean atau rata-rata nilai 85.

Tabel 2. Uji Hipotesis Beda

Data Kelas	Nilai Sig.	Keterangan
Kelompok Video Animasi dan Gambar Ilustrasi	0.112	Tidak Berbeda

Tabel 2 menunjukkan bahwa uji Mann-whitney dengan pengambilan dasar yaitu jika nilai Asymp. Sig < 0,05 maka hipotesis diterima. Adapun hasil analisis hipotesis bantuan aplikasi *software SPSS* di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji hipotesis dengan hasil nilai signifikansi 0,112 atau >0,05. Diinterpretasikan bahwa hipotesis ditolak karena tidak ada perbedaan yang berarti terkait hasil pretest siswa antara kedua kelompok perlakuan.

Tabel 3. Uji Hipotesis Pengaruh

Data *Pre-post*	Acuan norma	Nilai Sig.	Keterangan	Peningkatan
Video Animasi	0.05	0.000	Berpengaruh	12,2
Gambar Ilustrasi	0.05	0.000	Berpengaruh	9,9

Tabel 3 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Video Animasi* dan Gambar Ilustrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang dilihat dari perbandingan nilai signifikansi dengan acuan norma signifikan. Pada kelompok model pembelajaran *Video Animasi* memberikan peningkatan sebesar 12,2 %, sedangkan kelompok model pembelajaran Gambar Ilustrasi memberikan peningkatan sebesar 9,9 %. Artinya kelompok model pembelajaran *Video Animasi* merupakan model pembelajaran yang paling efektif dibandingkan model pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang.

Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa model pembelajaran *Video Animasi* merupakan model pembelajaran yang palig efektif dibandingkan model pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang. penggunaan model pembelajaran *Video Animasi* dan Gambar Ilustrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang dilihat dari perbandingan nilai signifikansi dengan acuan norma signifikan. Pada kelompok model pembelajaran *Video Animasi* memberikan peningkatan sebesar 12,2 %, sedangkan kelompok model pembelajaran Gambar Ilustrasi memberikan peningkatan sebesar 9,9 %.

Media video animasi memiliki kontribusi signifikan dalam pembelajaran bola basket. Animasi mampu menggambarkan gerakan dasar seperti passing, dribbling, shooting, dan defense secara jelas dan mendetail (Sulaeman, 2016). Dengan menggunakan animasi, siswa dapat memahami gerakan yang benar dari sudut pandang yang berbeda, sehingga lebih mudah untuk menirukan teknik yang diajarkan. Selain itu, video animasi memungkinkan simulasi strategi permainan yang dapat membantu siswa memahami peran masing-masing pemain dalam tim. Kelebihan video animasi dalam pembelajaran bola basket adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan teknik yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Misalnya, teknik pivot atau gerakan pick and roll dapat dijelaskan melalui

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 25-30
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21613

animasi dengan penekanan pada aspek-aspek penting seperti posisi kaki, arah pandangan, dan interaksi antar pemain. Dengan bantuan animasi, siswa mendapatkan gambaran yang lebih mendalam sebelum mempraktikkannya di lapangan. Media video animasi memungkinkan siswa untuk memutar ulang materi kapan saja, sehingga mereka dapat mempelajari kembali gerakan atau strategi bola basket yang belum dikuasai. Selain itu, animasi dapat dibuat lebih interaktif dengan menambahkan fitur seperti kuis atau latihan visual yang meminta siswa untuk menentukan langkah berikutnya dalam sebuah skenario permainan. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Wijaya & Dartini, 2023).

Video animasi memiliki kelebihan karena dapat menggambarkan gerakan dinamis secara real-time. Dalam bola basket, animasi dapat menunjukkan kecepatan, arah, dan pola gerakan yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Selain itu, video animasi dapat menciptakan simulasi situasi permainan yang realistis, seperti transisi serangan ke pertahanan, yang membantu siswa memahami konteks permainan secara lebih baik (As-Syifa, 2018). Sedangkan gambar ilustrasi memiliki kelemahan dibandingkan video animasi karena sifatnya yang statis. Dalam pembelajaran bola basket, gambar hanya mampu menunjukkan satu momen dalam gerakan tanpa menggambarkan transisi atau kesinambungan antara gerakan. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami detail teknis, seperti posisi tubuh saat bergerak dari dribbling ke shooting. Selain itu, gambar tidak bisa menunjukkan timing atau kecepatan gerakan yang merupakan aspek penting dalam olahraga seperti bola basket (Candra & Wahyudi, 2020). Hal ini menjadikan video animasi lebih unggul untuk pembelajaran dinamis

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan maka model pembelajaran *Video Animasi* merupakan model pembelajaran yang paling efektif dibandingkan model pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang. penggunaan model pembelajaran *Video Animasi* dan Gambar Ilustrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Semarang dilihat dari perbandingan nilai signifikansi dengan acuan norma signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

As-Syifa, D. (2018). *Media Pembelajaran*. https://doi.org/10.31227/osf.io/34rhg

Candra, O., & Wahyudi, W. (2020). Motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolabasket di smp negeri 9 pekanbaru. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, *2*(2), 70–77. https://doi.org/10.31258/jope.2.2.70-78

Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. *March*. https://www.researchgate.net/publication/315105651

Handoko, R., & Zaini, I. (2021). PENGEMBANGAN E-BOOK GAMBAR ILUSTRASI DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Seni Rupa*, *9*(2), 444–454.

Indra, R. (2019). *BULETIN: Pendidikan Karakter Peserta Didik SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. http://smk.kemdikbud.go.id/konten/4615/kolase-smk-dalam-menyiapkan-sumber-daya-hospitality-di-indonesia

Pebriany, A. T., Zahraini, D. A., & Setyawan, D. A. (2021). Analisis Teknik Lay Up dan Three Point Dalam Gerakan Shoot Bola Basket Tim Putra Kabupaten Sukamara Tahun 2020. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, *2*(1), 122–129. https://doi.org/10.53869/jpas.v2i1.45

Permatasari, T. R., Febriani, A. R., Purnamasari, A. D., & Jati, I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Perwasitan Bola Basket Development of Learning Media for Basketball Refereeing Smart Cards*. *2*.

Rohmansyah, N. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidikan Jasmani

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 25-30
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21613

PadaPembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pejakora Faklultas Olahraga Dan Kesehatan*, *4*(2), 28–35.

Sasmita, I. A. P. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Munduk. *Daiwi Widya: Jurnal Pendidikan*, *08*(2), 25–33.

Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, *9*(1), 58–63.

Setia, D. Y., & Winarno, M. E. (2021). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Tim Bola Basket. *Sport Science and Health*, *3*(3), 107–116. https://doi.org/10.17977/um062v3i32021p107-116

Simbolon, M. E. M., Lestari, N., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, *4*(1), 1–8.

Sulaeman, A. A. (2016). Modul Guru Pembelajar kurikulum. In *Journal Education*.

Wijaya, I. W. A. K., & Dartini, N. P. D. S. (2023). Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, *11*(1), 77–83. https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.45708

Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, *3*(1), 51–55. https://doi.org/10.37058/sport.v3i1.750