



**EVEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF VIDEO ANIMASI GERAK  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR GERAK DASAR  
SISWA KELAS III SD INPRES BATUA II**

***EFFECTIVENESS OF USING INTERACTIVE MEDIA OF MOTION ANIMATION VIDEO  
IN IMPROVING MOTIVATION AND BASIC MOVEMENT LEARNING OUTCOMES OF  
GRADE III STUDENTS OF SD INPRES BATUA II***

**Arifuddin\*<sup>1</sup>, Ashar<sup>2</sup>, Yusran Rahmat<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

**\*Corresponding Author: Arifuddin, arifuddinsubu@gmail.com**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif video animasi gerak dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar gerak dasar siswa kelas III SD Inpres Batua II Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas III B yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas dan uji *Paired Sample t-Test* menggunakan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket motivasi belajar yang memperoleh rata-rata skor sebesar 3,89 dengan kategori tinggi. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 71,00 dan meningkat menjadi 81,50 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40% pada pretest menjadi 75% pada posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar gerak dasar siswa kelas III SD Inpres Batua II Kota Makassar.

**Kata Kunci** : media interaktif, video animasi gerak, motivasi belajar, hasil belajar, gerak dasar.

**Abstract**

*This study aims to determine the effectiveness of using interactive animated video media in improving the motivation and learning outcomes of third-grade students at SD Inpres Batua II, Makassar City. This study used an experimental design with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. The study was conducted in the even semester of the 2025/2026 academic year, with 20 third-grade B students, consisting of 8 boys and 12 girls, as subjects. Data collection techniques used a learning motivation questionnaire and learning outcome tests in the form of a pretest and posttest. Data analysis was performed using descriptive and inferential statistics through normality tests and paired sample t-tests using SPSS 25. The results showed that the use of interactive animated video media was*

*effective in improving student motivation and learning outcomes. This is evident from the results of the learning motivation questionnaire, which obtained an average score of 3.89, in the high category. Furthermore, student learning outcomes improved, as indicated by an average pretest score of 71.00 and an increase to 81.50 in the posttest. The learning completion percentage also increased from 40% in the pretest to 75% in the posttest. The results of the hypothesis test using the Paired Sample t-Test showed a significance value of  $0.001 < 0.05$ , so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of interactive animated video media is effective in improving the motivation and learning outcomes of basic movement skills of third-grade students at SD Inpres Batua II, Makassar City.*

**Keywords:** *interactive media, animated video, learning motivation, learning outcomes, basic movement skills.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Dalam proses tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar materi lebih mudah dipahami siswa (Iqbal, 2020; Saputra & Chaedoni, 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif (Anggraeni et al., 2020; Dan et al., 2023). Media pembelajaran juga menjadi sarana komunikasi yang mampu menyampaikan pesan, ide, dan informasi dalam kegiatan belajar mengajar (Collins et al., 2021). Media baru dapat dikatakan efektif apabila mampu membantu siswa memahami makna dari materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi di era society 5.0 mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang lebih inovatif dan interaktif (Mutia et al., 2023; Rumawatine, 2025). Media pembelajaran interaktif merupakan alat pedagogis yang mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Ali et al., 2025a; Raibowo et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, efektif, dan efisien (Akbar & Mulyaningsih, 2025; Nurafiati & Angriawan, 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Pembelajaran gerak dasar pada siswa sekolah dasar memerlukan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Gerak dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap merupakan kemampuan fundamental yang harus dikuasai siswa sebagai dasar dalam aktivitas olahraga dan kehidupan sehari-hari (FAIZAH & HERDYANTO, 2019; Hita et al., 2024). Namun, proses pembelajaran gerak dasar sering kali masih dilakukan secara konvensional melalui penjelasan verbal dan demonstrasi langsung dari guru tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kurang aktif, dan mengalami kesulitan dalam memahami teknik gerakan yang benar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Inpres Batua II pada tanggal 21 November 2025 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar. Pertama, motivasi belajar siswa masih rendah, terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, siswa berbicara sendiri, serta menunjukkan rasa bosan ketika guru menjelaskan materi tanpa media pendukung. Kedua, siswa mengalami kesulitan memahami gerakan dasar yang dicontohkan guru sehingga beberapa siswa masih melakukan gerakan yang kurang tepat dan sering meminta pengulangan penjelasan. Ketiga, pembelajaran berlangsung kurang menarik karena minimnya penggunaan media visual yang mampu menarik perhatian siswa. Keempat, hasil belajar siswa belum optimal, ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam melakukan gerak dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap sesuai teknik yang benar.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran PJOK dengan kenyataan di lapangan. Secara ideal, pembelajaran gerak dasar seharusnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, kenyataan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang inovatif sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nopiyanto et al., 2022; Rahayu, 2025). Jika kondisi ini terus berlangsung, maka dapat memengaruhi perkembangan kemampuan motorik dasar siswa dan menurunkan kualitas hasil belajar PJOK di sekolah dasar (Hita et al., 2024; Rokhayati, 2016). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi gerak dasar.

Salah satu media yang dinilai relevan untuk digunakan adalah media interaktif video animasi gerak. Media pembelajaran terdiri atas media audio, visual, dan audiovisual yang masing-masing memiliki karakteristik tersendiri (Ardiansyah, 2018; Nurhaliza et al., 2023). Video animasi termasuk media audiovisual yang mampu menampilkan unsur gambar bergerak dan suara secara bersamaan sehingga materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik (Saputra & Chaedoni, 2022). Hasil penelitian lain menyatakan bahwa video animasi dapat membantu guru menyampaikan materi yang kompleks secara lebih kontekstual, menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi belajar, serta mempermudah pengelolaan pembelajaran di kelas (Saputra & Chaedoni, 2022). Selain itu, penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami gerakan secara lebih detail karena gerakan dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. (Irawan et al., 2023; Riana Aprianti et al., 2023) menemukan bahwa media animasi berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. (Sevtiana et al., 2020; Waeo et al., 2016) menyatakan bahwa penggunaan video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Selain itu, (Biassari et al., 2021; Rahmawati et al., 2021) menjelaskan bahwa video pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

(Arridho et al., 2023; Wijaya et al., 2024) juga menyatakan bahwa video pembelajaran mampu membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. (Nur Huda et al., 2025) menjelaskan bahwa motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran PJOK, motivasi belajar sangat diperlukan agar siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki semangat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan keterampilan gerak dasar dan hasil belajar siswa.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan inovasi pembelajaran PJOK yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media interaktif video animasi gerak diharapkan mampu menjadi solusi terhadap rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar. Selain itu, penelitian ini penting dilakukan karena pembelajaran gerak dasar merupakan fondasi utama dalam perkembangan kemampuan motorik anak yang akan berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan keterampilan olahraga pada jenjang berikutnya. Apabila pembelajaran gerak dasar tidak dilakukan secara efektif sejak dini, maka perkembangan keterampilan motorik siswa dapat terhambat.

Novelty atau kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan media interaktif video animasi gerak yang difokuskan pada pembelajaran gerak dasar siswa kelas III sekolah dasar dalam mata pelajaran PJOK. Penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti penggunaan video animasi pada mata pelajaran umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengintegrasikan video animasi gerak dalam pembelajaran praktik PJOK untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Inpres Batua II yang memiliki karakteristik dan permasalahan pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif video animasi gerak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Inpres Batua II serta untuk mengetahui peningkatan hasil belajar gerak dasar siswa setelah menggunakan media interaktif video animasi gerak dalam proses pembelajaran PJOK.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah Pre-Experimental Design dalam bentuk One-Group Pretest-Posttest Design (Syahrizal & Jailani, 2023). Pada desain ini, hanya digunakan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar dan hasil belajar gerak dasar. Setelah itu, peserta didik diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif video animasi gerak dalam proses pembelajaran PJOK, kemudian dilanjutkan dengan pemberian posttest untuk mengetahui perubahan motivasi

dan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Desain penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif video animasi gerak dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar gerak dasar siswa sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Batua II Kecamatan Manggala, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar gerak dasar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III B SD Inpres Batua II yang berjumlah 20 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian sehingga teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dapat dijadikan subjek penelitian untuk memperoleh data yang lebih representatif.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa setelah penggunaan media interaktif video animasi gerak. Instrumen angket disusun berdasarkan skala Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Pernyataan dalam angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi perhatian, ketekunan, semangat belajar, minat belajar, dan keinginan untuk berprestasi.

Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar gerak dasar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Bentuk tes yang digunakan berupa tes tertulis dan tes praktik. Tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa terkait pemahaman konsep gerak dasar, sedangkan tes praktik digunakan untuk mengukur kemampuan psikomotorik siswa dalam melakukan gerak dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui perhitungan nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Selain itu, data juga diklasifikasikan berdasarkan kategori tingkat motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Setelah data dinyatakan normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS. Uji tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif video animasi gerak terhadap motivasi belajar dan hasil belajar gerak dasar siswa kelas III sekolah dasar.

## **HASIL**

### **Deskripsi Hasil Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar siswa diukur melalui angket yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif video animasi gerak. Angket ini

bertujuan untuk mengetahui tingkat semangat, minat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas III SD Inpres Batua II

**Tabel 1** Deskripsi Statistik per Item Angket Motivasi

Item	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum	Kategori
P1	4,32	0,48	4	5	Sangat Tinggi
P2	4,21	0,42	4	5	Sangat Tinggi
P3	4,05	0,40	3	5	Tinggi
P4	3,95	0,23	3	4	Tinggi
P5	3,89	0,32	3	4	Tinggi
P6	3,89	0,32	3	4	Tinggi
P7	3,89	0,32	3	4	Tinggi
P8	3,89	0,32	3	4	Tinggi
P9	3,79	0,42	3	4	Tinggi
P10	3,89	0,32	3	4	Tinggi
P11	3,84	0,37	3	4	Tinggi
P12	3,79	0,42	3	4	Tinggi
P13	3,74	0,45	3	4	Tinggi
P14	3,84	0,37	3	4	Tinggi
P15	3,79	0,42	3	4	Tinggi
P16	3,74	0,45	3	4	Tinggi
P17	3,79	0,42	3	4	Tinggi
P18	3,74	0,45	3	4	Tinggi
P19	3,79	0,42	3	4	Tinggi
P20	3,74	0,45	3	4	Tinggi
P21	3,68	0,48	3	4	Tinggi
P22	3,79	0,42	3	4	Tinggi
P23	3,89	0,32	3	4	Tinggi
P24	3,84	0,37	3	4	Tinggi
P25	4,00	0,00	4	4	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis deskriptif angket motivasi belajar yang terdiri atas 25 butir pernyataan, diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata (mean) pada setiap item yang sebagian besar berada pada rentang 3,68 hingga 4,32. Item dengan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada pernyataan P1 sebesar 4,32. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bersemangat belajar saat menggunakan video animasi gerak. Selain itu, item P2 juga memperoleh nilai rata-rata tinggi sebesar 4,21, yang menandakan bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Deskripsi Hasil *pretest* dan *posttest* kelas III SD Inpres Batua 2 Kota Makassar

*Pretest* dilakukan sebelum perlakuan, tujuan pelaksanaan *pretest* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi gerak dasar. *Posttest* dilakukan setelah perlakuan, yang melibatkan penggunaan media interaktif video animasi gerak selama proses pembelajaran. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa belajar setelah menggunakan

media tersebut. Sebanyak 20 siswa mengikuti *pretest* dan *posttest*. Hasil dari pengolahan data pretest, statistik deskriptif berikut diperoleh :

**Tabel 2** Statistik Skor Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

<b>Statistik</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Mean	71,00	81,50
Mediant	70,00	80,00
Standar Deviation	10,71	10,40
Minimum	50,00	60,00
Maximum	90,00	100,00
Range (Rentang Skor)	40,00	40,00

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 71,00, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,50. Kenaikan ini menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai median pada pretest adalah 70,00, sementara pada posttest meningkat menjadi 80,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tengah siswa juga mengalami peningkatan, sehingga secara umum distribusi hasil belajar bergerak ke arah yang lebih baik.

**Tabel 3** Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar siswa

<b>o</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Pretest</b>		<b>posttest</b>	
			<b>Distribusi</b>	<b>Presente</b>	<b>Distribusi</b>	<b>Presente</b>
	75-100	Tuntas	8	40%	15	75%
	< 74	Tidak Tuntas	12	60%	5	25%
	<b>Jumlah</b>		20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel ketuntasan hasil belajar, dapat diketahui bahwa pada tahap pretest jumlah siswa yang mencapai kategori tuntas dengan skor 75–100 sebanyak 8 siswa atau 40% dari total 20 siswa. Sementara itu, siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan skor < 74 sebanyak 12 siswa atau 60%. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jumlah siswa yang mencapai kategori tuntas meningkat menjadi 15 siswa atau 75%, sedangkan siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 5 siswa atau 25%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Persentase ketuntasan naik dari 40% pada pretest menjadi 75% pada posttest, sedangkan persentase ketidaktuntasan menurun dari 60% menjadi 25%. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini dilakukan untuk memastikan bahwa analisis yang dilakukan untuk tujuan prediksi dan pengujian hipotesis dapat menghasilkan kesimpulan yang valid. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data populasi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk menggunakan SPSS 25.

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,187	20	,064	,926	20	,128
posttest	,207	20	,024	,925	20	,122

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Uji Normalitas Data

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,128 dan data posttest sebesar 0,122. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data tidak menyimpang dari distribusi normal, sehingga asumsi normalitas telah terpenuhi. Oleh karena itu, data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, yaitu Paired Sample t-Test, untuk menguji hipotesis penelitian

### Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-10,50000	11,90975	2,66310	-16,07393	-4,92607	-3,943	19	,001

Gambar 2. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai rata-rata selisih antara pretest dan posttest sebesar -10,50. Nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung = -3,943 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 19. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak

efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest menjadi bukti bahwa media yang digunakan mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, baik dari aspek pencapaian akademik maupun dorongan belajar siswa selama kegiatan berlangsung

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar gerak dasar siswa kelas III SD Inpres Batua II. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif maupun inferensial setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif video animasi gerak selama empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil posttest, nilai rata-rata siswa meningkat dibandingkan nilai pretest, sedangkan hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis visual dan animasi mampu membantu siswa memahami materi gerak dasar secara lebih mudah dan menarik.

Peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa media video animasi gerak mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terjadi karena media video animasi memiliki tampilan visual bergerak yang menarik perhatian siswa serta mampu menyajikan contoh gerakan secara konkret dan berulang. Pada usia sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman visual dan praktik langsung dibandingkan penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan video animasi gerak menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi gerak dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Fitria et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, video animasi gerak terbukti mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Ali et al., 2025b) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan video animasi dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Hakimi & Anam, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian (Marpu & Hidayat, 2026) menemukan bahwa penggunaan video animasi interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Subhan et al., 2025) juga menunjukkan bahwa media video

pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi memiliki efektivitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak mampu membantu siswa memahami konsep gerak dasar secara lebih baik. Penyajian materi dalam bentuk visual bergerak membuat siswa lebih mudah meniru gerakan yang dicontohkan sehingga kesalahan dalam melakukan gerak dasar dapat dikurangi. Selain itu, siswa dapat melihat kembali gerakan melalui tayangan video sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, pengalaman belajar melalui media video animasi gerak menghasilkan perubahan positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan gerak dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan. Pertama, media interaktif video animasi gerak mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Kedua, penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, media video animasi memungkinkan siswa untuk melihat ulang gerakan yang dipelajari sehingga membantu siswa memahami teknik gerakan secara lebih detail. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran nyata mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini terlihat dari adanya tambahan kajian empiris mengenai efektivitas penggunaan media interaktif video animasi gerak dalam pembelajaran PJOK. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru PJOK dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Secara akademis, penelitian ini turut memperkuat temuan-temuan sebelumnya terkait efektivitas media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi gerak dasar. Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara lebih kreatif agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Selain itu, sekolah juga perlu mendukung penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan era digital.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya menggunakan desain pre-eksperimental tanpa kelompok kontrol sehingga pengaruh perlakuan belum dapat dibandingkan dengan metode

pembelajaran lainnya. Durasi penelitian yang relatif singkat juga menjadi keterbatasan karena perlakuan hanya diberikan selama empat kali pertemuan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti true experimental design atau quasi experimental design dengan melibatkan kelompok kontrol. Penelitian berikutnya juga dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan waktu penelitian yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, media video animasi dapat dikembangkan pada materi PJOK lainnya atau dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif untuk mengetahui efektivitasnya terhadap aspek pembelajaran yang lebih luas.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi gerak efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar gerak dasar siswa kelas III SD Inpres Batua II. Penggunaan media video animasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi gerak dasar. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai posttest dibandingkan pretest serta meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai dan media video animasi gerak dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil, penggunaan desain pre-experimental tanpa kelompok kontrol, serta waktu penelitian yang singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan jumlah sampel yang lebih besar dan waktu penelitian yang lebih panjang agar hasil penelitian lebih komprehensif. Selain itu, guru dan sekolah diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini berlangsung, khususnya kepada kepala sekolah, guru PJOK, serta siswa kelas III SD Inpres Batua II yang telah berpartisipasi dan membantu pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, keluarga, dan semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

### **KONFLIK KEPENTINGAN**

Penulis menyatakan bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat konflik kepentingan dalam bentuk apa pun, baik yang bersifat pribadi, profesional, maupun finansial yang dapat memengaruhi hasil penelitian.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, A. K., & Mulyaningsih, E. (2025). Transformasi Gaya Hidup Aktif di Era Digital: Analisis Literatur pada Pendidikan Jasmani Sekolah. *Ekspose: Jurnal*

- Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 24(1), 174–183.  
<https://doi.org/10.30863/eksposure.v24i1.10315>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025a). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025b). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardiansyah, M. R. (2018). Pengembangan Mobile Augmented Reality Brosur Wisata Olahraga Jakabaring Sport City Menggunakan Metode Addie. *Teknomatika*, 08(02), 1–5.
- Arridho, M. F., Nurkadri, N., Abdillah, M., Rambe, C., L. Sormin, J. F., & Wardani, F. Z. (2023). MODEL GERAK DASAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.11273>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 6(2), 167–186.
- Dan, P., Pembuatan, P., Buatan, P., Lobster, P., Tawar, A. I. R., Desa, D. I., Selatan, S., & Maritim, B. (2023). *Jurnal Abdi Insani*. 10(2), 2587–2594. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1344>
- FAIZAH, A., & HERDYANTO, Y. (2019). ANALISIS GERAK AKSELERASI SPRINT 100 METER (Studi pada Atlet Lari Sprint 100 Meter Putra Pelatnas B, Ditinjau dari Aspek Biomekanika). *Jurnal Prestasi Olahraga*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Fitria, N., Anggara, F. S., & Randy, I. R. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 664–676. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i%601.698>
- Hakimi, A. T., & Anam, K. N. (2025). Pengaruh Media Animasi Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika SMA Negeri 2 Surabaya. *Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 39–45. <https://doi.org/10.70716/josme.v1i2.170>
- Hita, I. P. A. D., Dewi, K. A. K., & Pambayu, S. H. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak

- Passing Permainan Bolabasket. *JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA*, 14(5), 390–395. <https://doi.org/10.37630/jpo.v14i5.2045>
- Iqbal, M. (2020). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Dalam Penerapan Multimedia Interaktif Pada Cabang Olahraga Futsal Di Stkip Kusumanegara. *INSPIREE: Indonesian Sport Innovation Review*, 1(2), 90–99. <https://doi.org/10.53905/inspiree.v1i2.9>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriyanisah, F. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Marpu, A., & Hidayat, C. (2026). Efektivitas Multimedia terhadap Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar : Literatur Review. *Jurnal Keolahragaan*, 12(April), 33–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jkor.v12i1.22203>
- Mutia, I. K., Wosal, Y. N., & Monigir, N. N. (2023). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Bidang IPTEK. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3571–3579. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6378>
- Nopiyanto, Y. E., Pujiyanto, D., & Ibrahim, I. (2022). Kondisi Psikologis Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas Pada Kelas Tatap Muka Terbatas. *Sporta Sainatika*, 7(1), 60–69. <https://doi.org/10.24036/sporta.v7i1.209>
- Nur Huda, Muhammad Soleh Fudin, & Sugeng Sulendro. (2025). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DALAM PEMBELAJARAN PJOK. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 135–142. <https://doi.org/10.55933/jpd.v11i2.1037>
- Nurafiati, S., & Angriawan, T. (2025). Transformasi model berdiferensiasi berbasis teknologi pada pembelajaran penjas di perguruan tinggi Makassar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 21(1), 21–30. <https://doi.org/10.21831/jpji.v21i1.78645>
- Nurhaliza, S., Wahyuri, A. S., Sepriani, R., & Arnando, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi bulutangkis Sekolah Menengah Atas Kelas XI. *Jurnal JPDO*, 4(1), 34–39. <http://jpdo.ppi.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1551>
- Rahayu, G. A. P. (2025). Upaya Meningkatkan Ketrampilan Dasar Teknik Tolak Peluru Menggunakan Modifikasi Peluru Serbuk Kayu Jati Kelas Vii Smpn 3 Paron Kabupaten Ngawi Tahun Ajaran 2023/2024. *Mandalika: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 49–56. <https://doi.org/10.59613/jipb.v3i1.113>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Raibowo, S., Permadi, A., Prabowo, A., & Rizky, O. B. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Atletik di Universitas Bengkulu. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6448>
- Riana Aprianti, R. A., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan

- Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 398–407. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5315>
- Rokhayati, A. (2016). Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi, Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5664>
- Rumawatine, Z. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran PJOK Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 25(2), 278–283. <https://doi.org/10.36728/jis.v25i2.5213>
- Saputra, D., & Chaedoni, M. (2022). Teori Kognitif Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik Animasi. *Journal of Multimedia Trend and Technology*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.35671/jmtt.v1i1.13>
- Sevtiana, A., Saputra, G. T., & Wisata, D. (2020). PERANCANGAN VIDEO ANIMASI EDUKATIF PERUBAHAN ENERGI PADA SISWA KELAS TIGA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Digit*, 9(2), 178. <https://doi.org/10.51920/jd.v9i2.118>
- Subhan, M., Tasya, C. A., Rahmadia, K. M., Artha, M. A., & Lestari, N. T. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 2(4), 974–980.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Wijaya, A. S., Muhyi, M., & Harwanto, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Pencak Silat Berbasis Multimedia Interaktif di SDN 007 Sepaku Kalimantan Timur. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 9(2), 234–241. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i2.4325>