

ABSTRAK

RICKY ZULKARNAEN SIMARMATA. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Teknik Dasar Bola Basket SMP Kalam Kudus Medan. Tesis. Medan: Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan, Januari 2021.

Masalah dalam penelitian ini adalah karena penggunaan media belajar yang kurang menarik maka penelitian ini mengembangkan media animasi pembelajaran Teknik dasar bola basket yang dikemas dalam app inventor. Tujuan penelitian ini adalah membuat produk media pembelajaran animasi untuk materi bola basket. Metode penelitian ini adalah pengembangan dengan desain dari Borg & Gall. Subjek penelitian dalam penelitian ini untuk kelompok kecil 20 orang, untuk kelompok besar 40 orang dan 20 orang untuk uji efektivitas. Ahli dalam penelitian ini terdapat 3 orang yaitu ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran dan ahli dari guru PJOK. Dari hasil uji kelompok kecil bahwa jumlah skor kuesioner produk adalah 565, rata-rata 28,25 dan persentase keseluruhan pada uji coba kecil adalah 70,62% dengan kategori cukup valid (digunakan). Artinya dalam penelitian ini produk sudah bisa digunakan, namun penulis memilih melakukan uji coba kelompok besar untuk memvalidkan produk. Dari hasil uji kelompok besar bahwa jumlah skor kuesioner produk adalah 1369, rata-rata 34,22 dan persentase keseluruhan pada uji coba kecil adalah 85,56% dengan kategori sangat valid (digunakan). Artinya dalam penelitian ini produk sudah bisa digunakan, namun penulis memilih melakukan uji efektivitas untuk memvalidkan produk. Dari Hasil perhitungan data **uji efektivitas** diperoleh $t_{hitung} = 5,11$. Dari daftar distribusi t dengan menggunakan peluang $1-\alpha = 0,95$ dengan $dk\ n-1\ (30-1) = 1$ diperoleh harga $t_{tabel} = 2,08$. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Belajar Teknik Dasar Bola Basket”.

Kata kunci: Animasi, Bola Basket, Teknik Dasar



ABSTRACT

Simarmata, Ricky Zulkarnaen. Developing of Learning Animated Media on the Basic Basketball Technique at Kalam Kudus Junior High School Medan. Thesis. Medan: Postgraduate Program. Universitas Negeri Medan, May 2021.

The problem of this study was the lack of interesting media used in the practice of studying online. The goal of this study was to create an animation study media product for basketball material. The method of this research was design development of the Borg & Gall. The subject of this research were small groups of 20 people, for large groups of 40 and 20 for testing effectiveness. The experts of this study were 3 people the expert of learning media, the expert of learning, and the expert of physical education. From the results of the small group test that the total score of the product questionnaire was 565, the average was 28.25 and the overall percentage in the small test was 70.62 % in fairly valid (used) categories. The product in this study can be used, but the writer chose to test the effectiveness to validate the product. From the results of the calculation of the effectiveness test data obtained $t_{count} = 5.11$. From the t distribution list using the odds of $1-\alpha = 0.95$ with $dk\ n-1\ (30-1)=1$, the value of $t\ table = 2.08$ was obtained. So that $t\ count > t\ table$ was obtained, thus the hypothesis which states "There is an influence of animation learning media on learning basic basketball techniques".

Keywords: Animated Media, Basketball, Basic Engineering.