

MEDIA ANIMASI BOLA VOLI PADA PELAJARAN OLAHRAGA DI SD NEGERI 1 GLAGAH WANGGI

Hanif Nur Ahmad¹, Hanifah Permatasari², Joni Maulindar³

Program D3-Manajemen Informatika, Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

¹190102014@fikom.udb.ac.id

²hanifah_permatasari@udb.ac.id

³joni_maulindar@udb.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman semakin maju, guru dituntut untuk berinovasi mengenai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Bola Voli terhadap hasil belajar Pendidikan jasmani, olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dimana media animasi dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut mampu menyajikan materi yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan dapat meningkatkan semangat siswa-siswi dalam proses belajar. Penelitian ini fokus pada pembuatan animasi pengenalan teknik bermain bola voli dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode (MDLC) terdiri dari 6 tahapan yaitu Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Animasi ini memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi dengan memberikan kesan gerak yang membuat para siswa tertarik untuk belajar. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran animasi 2 dimensi pengenalan teknik bermain bola voli, yang membantu para guru menyampaikan materi pengenalan teknik bermain bola voli dan mampu memberikan pemahaman kepada murid sehingga dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci : video animasi 2 dimensi, bola voli, sekolah dasar

Abstrak

I. PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Beberapa tahun belakangan ini dalam dunia belajar media pembelajaran telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Rusman, dkk (dalam Suryani 2018;195) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan media presentasi yang dimana media tersebut menggunakan teks, audio, dan visual. Kelebihan multimedia adalah mengintegrasikan atau menggabungkan semua unsur media misalnya teks, gambar, grafik, video, animasi, dan audio. Dunia Pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Beberapa tahun belakangan ini dalam dunia belajar media pembelajaran telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan untuk mempermudah peserta didik dan memajukan mutu.

he development of the era is increasingly advanced, teachers are required to innovate about learning media. This study aims to determine the effect of volleyball learning media on learning outcomes in physical education, sports, and health (PJOK). In which animation media is used as a learning method in the teaching and learning process. The learning media is able to present material that arouses students' curiosity and can increase students' enthusiasm in the learning process. This study focuses on making an animation introduction to volleyball playing techniques using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The method (MDLC) consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. This animation has an important role in conveying information by giving the impression of motion that makes students interested in learning. The results of this study are in the form of 2-dimensional animated learning media for the introduction of volleyball playing techniques, which help teachers convey material on the introduction of volleyball playing techniques and are able to provide understanding to students so that in the teaching and learning process.

Keywords: 2-dimensional animation video, volleyball, elementary school

Pendidikan yang lebih baik seiring dengan kemajuan zaman. Kondisi ini memaksa seorang pendidik dan guru PJOK di sekolah untuk benar-benar menganalisa masalah yang terjadi pada proses pembelajaran (Santoso, 2019). Animasi ini dibuat untuk membantu pendidik agar lebih efisien dalam mengajar sehingga siswa dapat belajar dimana dan kapanpun. Dengan adanya pembelajaran olahraga berbasis animasi diharapkan dapat memberikan ilmu dan materi yang lebih mudah dalam memahami pembelajaran PJOK. Diharapkan bahwa PJOK di dalam kelas dapat menciptakan generasi yang akan memiliki daya tubuh yang kuat dan kekuatan mental yang kuat, selain itu pembelajaran di kelas salah satu bagian yang sangat penting dalam memberikan penyatuan dasar tentang fisik dan medis

SD Negeri 1 Glagah Wanggi adalah salah satu

Pendidikan dengan jenjang SD terlatak di GlagahWanggi, Kec. Polanharjo, Kab. Klaten, Jawa. Yang berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu proses Pendidikan yang paling penting dalam pengembangan siswa, hal ini dikarenakan sumber Pendidikan dasar bagi anak untuk memperoleh ilmu setelah mereka didik orang tua di rumah, dan memasuki taman kanak-kanak.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 1 Glagahwanggi yang dilakukan oleh peneliti dikelas 2 yaitu guru masih menggunakan pembelajaran. Guru cenderung memberikan materi dengan *whatsapp group* kelas. Menurut Awalia dkk (2019;50) berpendat bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaaman siswa terhadap materi yang dibahas.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini Menggunakan Metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dapat digunakan dalam pembuatan media animasi ialah :

1. *Concept*

Tahap pembuatan konsep dilakukan menganalisa materi yang terkait dengan kebutuhan serta mengidentifikasi audience media yang akan dibuat

2. *Design*

Tahap perancangan dilakukan untuk membuat ide cerita, skenario, storyboard serta melakukan perancangan karakter

3. *Material Collecting*

Pengumpulan data dilakukan untuk mempersiapkan karakter, ilustrasi, background, dubber, backsound, dan mengumpulkan material lain yang akan digunakan dalam proses pembuatan animasi 2D

4. *Assembly*

Tahap ini dilakukan pembuatan keseluruhan bahan yang akan dibutuhkan disesuaikan dengan ide yang telah disusun dalam storyboard. Tahap pembuatan animasi dilakukan menggunakan software adobe after effect.

5. *Testing*

Pengujian ini dilakukan untuk melihat kesalahan dan kekurangan yang dihasilkan dari proses pembuatan animasi 2D

6. *Distribution*

Tahap terakhir dilakukan sebagai upaya memperkenalkan pembelajaran bola voli menggunakan animasi 2D

III. Hasil Dan Pembahasan

Dari hasil penelitian dengan metode MDLC Pada pembelajaran bola voli untuk siswa kelas 2 di SD Negeri 1 Glagahwanggi

1. *Concept*

Berikut ini merupakan deskripsi dari konsep video pembelajaran bola voli berbasis animasi 2D Tahap animasi dibuat menggunakan software adobe after effect, tahap ini menganimasikan 6 scene sesuai dengan yang telah dibuat di storyboard. Ada beberapa Teknik yang dibuat untuk menghasilkan animasi adalah

a. *Frame by frame*

Untuk dapat mengerakan anggota tubuh dari karakter manusia, seperti menggerakkan tangan, kaki, dan kepala, penulis menggunakan Teknik *Frame by frame* jadi Teknik dilakukan dengan membuat gambar yang berbeda dan berurutan pada setiap frame.

b. *basic animasi*

Teknik ini merupakan Teknik dasar dari animasi pada after effect terdapat animasi position, rotation, scale, opacity.

2. *Design*

Teknik ini merupakan Teknik dasar Pada tahap ini pengumpulan bahan- bahan berupa file gambar graphic design yang akan digunakan untuk tahap pembuatan animasi

3. *Konsep Teknik animasi*

4. *Konsep Editing*

Pada tahap ini penulis melakukan editing, tahap editing ini adalah tahap dimana footage video animasi hasil render dari file projek pada software adobe after effect. Proses editing dilakukan menggunakan beberapa Teknik yang mendukung penyusun video hasil render menjadi lebih rapih dan menarik, ada beberapa teknik yang dipakai pada proses editing :

a. *Add Cut Point*

Teknik ini dilakukan pada scene-scene yang masih memiliki durasi yang kurang pas, dengan cara memotong sebagaian dari scene.

b. *Duration/Durasi*

Teknik ini digunakan untuk mempercepat atau memperlambat durasi pada scene.

c. *Import Sound Effect*

Tahap ini penulis memasukan file audio

d. *Audio Gain*

Teknik ini mengatur tinggi rendahnya suara sesuai dengan satuan decibel yang diinginkan. Teknik ini digunakan pada semua audio agar tingkat suara hampir sama rata.

e. *Constan Gain*

Teknik ini digunakan untuk membuat audio agar bersuara pelan pada akhir animasi.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan Analisa yang sudah dilakukan bahwa video animasi pembelajaran ini dapat digunakan sarana informasi dan media belajar yang efektif dan menarik, selain itu juga bisa mendorong siswa untuk meningkatkan pemahaman dan ketrampilan siswa dalam belajar serta mempermudah guru dalam mengajar..

REFERENSI

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019).

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv

Mahudin Bahar, Muhammad syahid nurwahid,suhendhar Aji Putra, Jumadi Mabe Parenreng, Abdul Wahid, Irmawati (2021) **Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis web Pada Universitas Negeri Makasar**

Rofiqoh Hadiyah Dien Haqqe, Senas Salsabila, Irma Santikarama (2021) **Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT Ladang Harta Insani Berbasis Web**

Umami Fadilah Kurniawati K.D.M. Erlin Handayeni. Siti Nurlaela, Hertiaridajati, Fendy Firmansyah, Nursakti Adhi Pratomoadojo, Risma Sianturi Septriadi (2020) **Pengelolaan Data Berbasis Sistem Informasi Geografis Untuk Kebutuhan Penyusunan Profil Dikecamatan Sukolilo**