

Implementasi Metode Demonstrasi Media Video Anime Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Permainan Bola Voli

Andika Prabowo¹, Septian Raibowo², Oddie Barnanda Rizky³, Andes Permadi⁴, Muhammad Taufik⁵

12345 Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Bengkulu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode demonstrasi video *anime* untuk belajar teori dikelas serta untuk mengetahui efektifitas media video *anime* terhadap pembelajaran teknik dasar bola voli di SMKN 3 Kota Bengkulu. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Boga 3 sebanyak 35 orang. Pengumpulan data menggunakan tes praktik dan observasi lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama implementasi pembelajaran dengan metode demonstrasi video *animasi* mencapai rata-rata 75.82. Pada siklus kedua perolehan rata-rata mencapai 86.62. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan II. Analisis statistik Uji t menyatakan bahwa harga t hitung sebesar 3.11 lebih besar dari t tabel sebesar 1.692 dengan taraf $\alpha = 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi demonstrasi video anime dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa agar tetap terfokus dan siap siaga dalam berbagai situasi pembelajaran yang sedang terjadi sehingga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar.

Kata Kunci: *Anime*, Bola Voli, Demonstrasi, Implementasi

Abstract

This research aims to determine the implementation of the anime video demonstration method for learning theory in class and to determine the effectiveness of anime video media in learning basic volleyball techniques at SMKN 3 Bengkulu City. The approach method used in this research is Classroom Action Research (PTK). The subjects of this research were 35 class X Boga 3 students. Data collection uses practical tests and field observations. The results of this research show that in the first cycle the implementation of learning using the animated video demonstration method reached an average of 75.82. In the second cycle the average gain reached 86.62. This shows an increase from cycles I and II. Statistical analysis of the t test shows that the calculated t value of 3.11 is greater than the t table of 1,692 with a level of $\alpha = 0.05$ so it can be concluded that the implementation of anime videos can increase student activity in learning and can help students stay focused and alert in various learning situations. which is happening so that there is an increase in the completeness of learning outcomes.

Keywords: *Anime, Volleyball, Demonstration, Implementation*

Correspondence author: Andika Prabowo, Bengkulu University, Indonesia.
Email: andikaprabowo@unib.ac.id



Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training) is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran PJOK merupakan salah satu pembelajaran yang wajib di kurikulum pembelajaran Sekolah Menengah Atas. Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan karena guru masih menggunakan metode ceramah, jadi siswa merasa monoton dan kurang interaktif terhadap proses pembelajaran berlangsung. (Sobron. A.N et al, 2019). Salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk karakter dan mental peserta didik di sekolah adalah mata pelajaran PJOK yang mana mata pelajaran ini memberikan pembelajaran pada teori gerak dasar cabang olahraga (Sucipto et al, 2023) Pembelajaran PJOK di sekolah berguna untuk mengembangkan potensi dalam aspek mental, fisik, moral, sosial, dan emosional peserta didik dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari dan mendalaminya (Hasana et al., 2021) Guru lebih memilih untuk melakukan proses pembelajaran secara praktek dibandingkan teori di kelas, karena persepsi guru PJOK tentang pembelajaran masih terkonsep pada praktek di lapangan. (Putro D.E et al, 2019). Proses pembelajaran hanya fokus pada keterampilan praktek saja, akan tetapi belum memenuhi keterampilan gerak secara teoritis tidak terkecuali pada materi bola voli. (Jefri N, 2020)

Metode demonstrasi adalah metode dengan memperagakan barang, kejadian, aturan, dan aturan untuk melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok pembahasan atau materi yang disajikan (Jhon Irwin, 2023) Metode demonstrasi menggunakan alat bantu baik itu media peraga atau sebagainya, salah satunya yaitu pemanfaatan video. Metode demonstrasi menggunakan alat bantu baik itu media peraga atau sebagainya, salah satunya yaitu pemanfaatan video (Endayani et al., 2020). Pendapat lain menyatakan bahwa metode pembelajaran simulasi juga dapat memperbaiki proses pembelajaran sebab metode ini memberikan motivasi pada kemampuan siswa dalam memenangkan suatu pertandingan olahraga (Oddie e al. 2023). Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan monoton dan kurang atraktif. Salah satu metode

pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan media video *anime* sebagai media pembelajaran. (Permatasati et al., 2019) *Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasa diceritakan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton (irwan, 2022) *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Berdasarkan penelitian (Raudha et al., 2024) bahwa hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan media *power point*. Penelitian yang dilakukan (Wardoyo & Ma'arif, 2015), bahwa media video animasi sangat layak untuk digunakan, tes hasil belajar berada pada kategori tinggi dan minat belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan kenyataan diatas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran teknik dasar bolavoli video *anime* untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas. (Ichsan, 2016) Pemilihan video *anime* disesuaikan dengan kurikulum dan dikembangkan sesuai dengan materi Sekolah Menengah Kejuruan yang didalamnya terdapat teknik dasar dalam permainan bola voli. Teknik dasar bola voli Video *anime* dipilih yang terdapat mengandung teori mengenai teknik dasar bola voli, video, dan bentuk pembelajaran. (Al-idrus, S. Q. J., Hikmawati, 2016) Dimana penekanan terhadap teknik dasar dalam permainan bola voli antara lain service, passing, block, dan smash yang efektif digunakan dalam pertandingan (Irfandi, 2022), didasari pada : *passing, Smash, bocking* yang umumnya dilakukan dalam permainan bola voli dan sesuai dengan kurikulum yang tertera untuk Sekolah Menengah Kejuruan.(Lardika & Salam, 2019)

METODE

Penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas (PTK) dari (Nanda saputra, luvy sylviana, 2021) terdapat empat tahap dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Peneliti berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai *observer* yang membantu yang mengamati jalannya proses pembelajaran. Guru dilibatkan sejak

proses perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Siklus akan berakhir jika hasil penelitian yang diperoleh telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 3 Kota Bengkulu. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Kelas Boga 3 SMK Negeri 3 Kota Bengkulu yang berjumlah 35 siswa, Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah berupa: (a) Uji hasil belajar untuk mengukur proses belajar dan hasil yang dicapai dari nilai pemahaman materi yang dilakukan, (b) Tes uji minat berupa tes tertulis yaitu meliputi kegiatan pengisian angket yang berisi wawancara tertulis kepada siswa tentang materi yang akan diteliti, (c) Observasi yang digunakan pada saat mengamati siswa pada kegiatan siklus I maupun siklus II, yaitu membuat daftar/lembar pengamatan terhadap siswa.

Instrumen untuk teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah berupa: (a) Tes pengukuran yang akan dilakukan adalah membandingkan hasil belajar siswa semester ganjil dengan semester genap, (b) Teknik observasi yaitu membuat daftar/lembar pengamatan terhadap siswa dan situasi disekolah, (c) Instrumen untuk tes kuisisioner meliputi pengisian angket yang berisi wawancara tertulis kepada siswa tentang materi yang akan diteliti.

Teknik analisis data menurut (Sugiyono, 2016) ialah proses pengujian secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu berupa masukan, kritik para ahli dan analisis deskriptif kuantitatif menganalisis data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket. Mengenai teknik analisis data (Hasana et al., 2021) menjelaskan sebagai berikut. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan analisis persentase yang berkaitan dengan kualitas produk (kesesuaian dengan teori, keterapan, keefektifan)

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Bengkulu dengan dibersamai dengan guru PJOK ibu Eni Hidayat

S.Pd, untuk subjek penelitian terkhusus pada dikelas X jurusan Tata Boga sebagai prosedur untuk menemukan hasil digunakan langkah PTK (penelitian tindakan kelas) dengan mekanisme setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

Pra-siklus

Pengamatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman mater teknik bola voli oleh peserta didik, sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode demontrasi berbasis video anime. Dari pengamatan yang telah peneliti lakukan, hampir semua peserta didik dikelas boga 3 memiliki pemahaman seputar bola voli yang rendah, dengan rata-rata nilai 78,87.

Siklus (Pertama)

Perencanaan

Pengamatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman mater teknik bola voli oleh peserta didik, sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode demontrasi berbasis video anime. Dari pengamatan yang telah peneliti lakukan, hampir semua peserta didik dikelas boga 3 memiliki pemahaman seputar bola voli yang rendah.

Pelaksanaan

Pengamatan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman mater teknik bola voli oleh peserta didik, sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode demontrasi berbasis video anime. Selanjutnya peneliti akan menerangkan materi dengan memanfaatkan metode demonstrasi berbasis video anime sebagai bahan ajar. Pada kegiatan ini untuk pertemuan pertama akan ditekankan pada pengenalan tentang metode yang dipakai.

Observasi

Hasil observasi ini, diketahui peserta didik mulai terlihat bersemangat dengan media yang telah disediakan namun masih ada peserta yang asik mengobrol, hal ini terbukti peserta didik masih sering tidak memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini terbukti peserta didik terdapat beberapa dari mereka yang masih mengobrol, dan bercanda dengan temannya.

Walaupun belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, setidaknya peserta didik mulai tertarik dengan pembelajaran dengan metode demonstrasi ini. Adapun hasil observasi pada siklus ini didapatkan nilai rata-rata dari 35 subjek penelitian adalah 75,82.

Refleksi

Hasil dari siklus I ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Namun, demikian hasil rata-rata pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan walaupun masih rendah. Pada kegiatan siklus I proses pembelajaran masih kurang kondusif, peserta didik masih berkeliaran dan tidak terlalu memperhatikan meskipun sudah diingatkan oleh guru. Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran ada beberapa peserta didik masih tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Melihat permasalahan tersebut, peneliti dan guru akan mendiskusikan perbaikan pada kegiatan selanjutnya. Peserta didik akan diberikan reward agar dapat memperhatikan lebih baik ketika pembelajaran berlangsung, siklus berikutnya akan direncanakan oleh peneliti dan guru, diharapkan pada siklus selanjutnya akan terjadi peningkatan dan peserta didik lebih serius dalam memahami pembelajaran. Dan pada siklus berikutnya peserta didik akan diminta mengerjakan soal untuk melihat hasil dari penggunaan metode demonstrasi berbasis video anime.

Siklus (Kedua)

Perencanaan

Sama halnya dengan siklus pertama, peneliti akan mempersiapkan jadwal, RPP, materi pembelajaran, dan lembar observasi. Penelitian ini akan dilanjutkan pada hari Selasa, 13 Juni 2023. RPP dan materi pembelajaran sudah dibuat sesuai dengan kurikulum sekolah dan juga berdasarkan pada refleksi dari siklus sebelumnya.

Pelaksanaan

Peneliti akan menerapkan pembelajaran berdasarkan RPP dalam pelaksanaan siklus kedua. Pelaksanaan penelitian pada siklus kedua terdiri dari satu pertemuan. Pertemuan ini dilakukan pada hari Selasa 13 Juni 2023.

di kelas X boga 3 SMK Negeri 3 Kota Bengkulu. Pertemuan kali ini diawali dengan menyiapkan kelas dan berdoa. Setelah itu mulai pemberian materi dengan menggunakan video anime sebagai bahan ajar, sesudah menonton video pembelajaran peserta akan diberikan pertanyaan seputar teknik dasar bola voli yang ada di video. Setelah selesai menjawab pertanyaan peserta akan diberikan reward untuk memberi semangat.

Observasi

Hasil Observasi Pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.1 Rekapitulasi Hasil observasi Siklus 2

No	Sampel	Hasil	Angka
1	ADW	A	100
2	AW	A	95
3	AM	A	100
4	AP	C	75
5	AAP	B	84
6	ASW	B	80
7	AF	B	85
8	AK	A	100
9	CA	B	80
10	DB	A	95
11	DFY	B	85
12	EY	B	84
13	FNP	A	95
14	FRR	A	95
15	FTK	A	95
16	HS	B	84
17	JJS	A	86
18	KA	B	76
19	KK	B	76
20	KAE	A	100
21	L	B	84
22	MTA	B	76
23	MAZ	B	80
24	MAS	B	80
25	NA	B	80
26	OAA	B	84
27	RED	A	86
28	RMP	A	86
29	RPA	A	86
30	SS	B	84
31	SPI	A	100
32	SAY	A	95
33	YA	A	95
34	ZID	C	75
35	ZA	A	95
Rata-rata			86,62

Berdasarkan hasil obeservasi diatas, diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dan mencapai KKM tentu ini memenuhi penilaian indikator keberhasilan.

Pada pelaksanaan siklus kedua memberikan pengaruh yang besar terhadap perubahan hail belajar peserta didik pada materi bola voli dikelas X boga 3. Baik dalam pemahaman materi, fokus terhadap materi, dan hasil belajar yang baik. Hal tersebut merupakan dampak dari metode pembelajaran yang baru, sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Upaya dalam pemberian reward kepada peserta didik dan mengajak peserta didik lebih fokus dalam menjalankan pembelajaran dengan metode demonstrasi ini. Karena pada siklus II ini telah tercapainya hasil yang memenuhi indikator keberhasilan tercapai. Maka, penelitian ini akan dihentikan dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 2. Analisis Hasil Angket Siswa

No	Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju
1	Apakah anda mengetahui yang dimaksud dengan video anime?	100%	0%
2	Apakah anda menyukai peroses pembelajaran menggunakan metode demonstrasi menggunakan video anime?	100%	0%
3	Apakah anda menggunakan waktu dengan efektif dalam pengajaran menggunakan metode ini?	100%	0%
4	Apakah anda mendengarkan yang disampaikan dalam pengajaran menggunakan metode ini?	100%	0%
5	Apakah anda fokus dalam pengajaran menggunakan metode ini?	100%	0%
6	Apakah anda memahami apa yang disampaikan dalam pengajaran menggunakan metode ini?	100%	0%
7	Apakah model pengajaran menggunakan video anime mudah diresapi oleh anda?	100%	0%
8	Apakah anda merasa nyaman dengan metode demonstrasi berbasis video anime?	100%	0%
9	Apakah tugas yang diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan?	100%	0%
10	Apakah anda menjadi lebih baik dalam menyimak setelah di terangkan menggunakan metode demonstrasi berbasis video anime?	100%	0%
11	Apakah anda mengingat materi setelah pengajaran menggunakan metode demonstrasi berbasis video anime?	100%	0%
12	Apakah anda ingin belajar lebih jauh tentang metode demonstrasi berbasis video anime?	37%	63%
13	Apakah anda dengan disiplin mengerjakan tugas yang diberikan?	71%	29%
14	Apakah materi yang dibicarakan sesuai dengan pokok bahasan?	89%	11%

15	Pada akhirnya apakah pengajaran bola voli berbasis video amine memberikan ilmu yang bermanfaat?	100%	0%
----	---	------	----

Berdasarkan penjelasan angket tersebut bahwa siswa merasa terbantu dengan adanya metode demontrasi vidio anime dalam pembelajaran bolavoli.

PEMBAHASAN

Mengajar ialah usaha dimana pendidik berusaha menciptakan suatu lingkungan yang dapat mendukung selama terjadinya proses pengajaran (Ichsan, 2016). Anak-anak berperan sebagai subjek dan objek dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sehingga kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik untuk mencapai tujuan pengajaran membentuk dasar dari proses pengajaran. Jika guru dan peserta didik bekerja sama secara efektif, tujuan pengajaran akan tercapai. (Ariep Hidayat, 2020) menyatakan bahwa peran pembelajaran adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber belajar yang lain (Abroto, A., Prastowo, A., & Anantama, 2021)

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah disusun dan dilakukan secara sistematis, oleh karena itu peneliti bisa mengumpulkan data-data yang diperlukan seperti yang telah tertera diatas. Dengan menerapkan pembelajaran dengan metode demonstrasi pada penelitian tindakan kelas ini membawa dampak yang positif serta bermanfaat terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Dapat diketahui bahwasannya peserta didik memiliki kemampuan pemahaman materi teknik dasar bola voli yang rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Seperti kurangnya minat untuk memperhatikan pada saat materi disampaikan didepan.

Meskipun pada siklus pertama belum menunjukkan hasil yang memuaskan, yang dimana perolehan penilaian masih dibawah standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media *anime* sebagai penyampai materi. Video

anime akan dibagikan atau ditayangi untuk menjadi model pada pembelajaran teknik dasar bola voli, dan untuk menarik minat peserta didik agar memperhatikan ketika penyampaian materi.

Pada observasi pra siklus terlihat pemahaman seputar teknik dasar bola voli masih sangat rendah. Ada beberapa peserta didik masih tidak mengetahui apa saja teknik dasar bola voli, kemudian dilakukan kegiatan yang sudah direncanakan peneliti pada siklus 1. Hasil dari siklus pertama pun belum memuaskan peneliti dan guru, peserta didik masih tidak terlalu memperhatikan guru, akan tetapi mulai tertarik akan metode demonstrasi dengan menggunakan video *anime* yang telah disediakan.

Tindakan peneliti yang disajikan pada siklus 1 dengan melakukan satu kali pertemuan yang dimana dilakukan secara intrakulikuler, dapat dikatakan cukup baik walaupun masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai standar KKM. Kendala-kendala yang muncul pada saat proses pembelajaran adalah: masih ada peserta didik yang belum serius ketika proses penyampaian materi, beberapa peserta didik mengobrol ketika penyampaian materi, peserta didik belum terbiasa dengan video *anime* yang disajikan. Oleh sebab itu, pada siklus selanjutnya peneliti akan menyajikan materi dengan metode yang sama dan ditambah pemberian *reward* kepada peserta didik agar dapat mengikuti pelajaran dengan serius.

Oleh karena itu, guru dan peneliti memutuskan untuk memberikan *reward* kepada peserta didik agar dapat fokus dan serius melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan ide memberikan *reward* kepada peserta didik membuahkan hasil, peserta didik lebih mendengarkan guru dan peneliti serta duduk patuh sembari menonton video yang disajikan, peserta didik juga melakukan kegiatan tanya jawab dengan antusias dan bersungguh-sungguh. Dan pada siklus ke II mendapatkan perolehan penilaian memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan.

Melalui diskusi dan pemantapan perencanaan memasuki tahap siklus kedua, dimana pada siklus ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan pada tindakan siklus pertama. Sama halnya dengan siklus pertama, siklus

kedua ini dilakukan dengan satu kali pertemuan. Pada siklus kedua ini akan terfokus pada implementasi media pembelajaran kepada peserta didik, disiklus kedua ini peneliti akan terfokus pada peserta didik yang masih merasa kurang memperhatikan agar mereka fokus kepada materi yang disampaikan. Pada siklus kedua ini peserta didik aktif dari pada siklus pertama, setelah peneliti mengenalkan kembali metode demonstrasi berbasis video *anime*, peserta didik lebih bersemangat dan serius memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, pada siklus kedua ini mengalami kenaikan perolehan penilaian yang cukup pesat. Dengan adanya media pembelajaran PJOK untuk meningkatkan minat dan hasil belajar dan serta ada *reward* yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik membuahkan hasil yang sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, siklus pertama, dan kedua implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi video *anime* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa materi bola voli di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu dapat diterapkan dengan baik.

KESIMPULAN

Hasil penelitian pada pra siklus hampir semua peserta didik dikelas X boga 3 memiliki pemahaman seputar bola voli yang rendah. Siklus pertama nilai pengamatan yang telah dikumpulkan pada proses implementasi pembelajaran dengan metode demonstrasi video *anime* mencapai rata-rata 75,82 dari nilai keseluruhan kelas. Penelitian tersebut belum menapai standar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, oleh karena itu penelitian dilanjutkan ke siklus kedua. Pada siklus kedua perolehan rata-rata mencapai 86,62 dari keseluruhan kelas penelitian tersebut telah memenuhi standar indikator pencapaian yang telah ditetapkan sekolah. Dikarenakan hasil yang diinginkan telah tercapai pada siklus II maka penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dengan demikian dapat dilihat dari siklus pertama dan kedua yang ada diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya implementasi pembelajaran dengan metode demonstrasi video *anime* dapat

meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 3 Kota Bengkulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang ikut mendukung dalam penelitian ini terutama pada kepala sekolah SMKN 3 Kota Bengkulu serta jajaran guru, serta ucapak terimakasih kepada program studi pendidikan jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unicersitas Bengkulu

REFERENSI

- Abroto, A., Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis hambatan proses pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi whatsapp di sekolah dasare. *Basicedu*. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.971>
- Al-idrus, S. Q. J., Hikmawati, & W. (2016). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah bebantuan video kartun terhadap hasil belajar fisika siswa kelas xi SMAN 1 Sikur tahun ajaran 2014/2015. *Pijar Mipa*, *10*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303>
- Ariep Hidayat, M. S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor. *EDUKASI ISLAMI: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, *9*(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.639>
- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, *5*(2), 150–158. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Development Of An Ict-Based Audio-Visual Learning Media Model In PJOK For Elementary School Teachers In Seluma. *Sport Gymnastic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, *2*(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- Ichsan, M. (2016). Psikologi pendidikan dan ilmu mengajar. *Edukasi*, *2*(1). <https://doi.org/https://doi.org/http://2i1.691dx.doi.org/10.22373/je.v>
- Irfandi, I., & Rahmat, Z. (2022). Motivasi Atlet Dalam Peningkatan Teknik Dasar Bola Voli. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, *2*(2), 100-108.
- irwan. (2022). Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Pada Siswa Sma Pamor Cikampek Menggunakan Strategi Causal Comparative Research. *Jurnal Unsada*, *1*(1).

- Jefri, N. (2020). Istiqra'penerapan Permainan 4 On 4 Dalam Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Pada Peserta Didik Kelas Xi Mipa 2 Sma Negeri 2 Parepare. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 8(1).
- Jhon Irwin. (2023). Diplomasi Budaya Jepang Terhadap Indonesia Melalui Anime. *E-Library UNIKOM*, 1(1).
- Lardika, R. A., & Salam, S. (2019). Tinjauan Kemampuan Keterampilan Teknik Dasar Bola Voli pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Voli Sman 1 Bunut. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.24-33>
- Nanda saputra, luvy sylviana, M. A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands move dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48.
- Putro, D. E., & Lumintuarsa, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran teknik dasar bola voli untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 37-48.
- Raudha, S., Azwarfajri, A., & Musdawati, M. (2024). Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Ace. *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI)*, 5(1), 179–191. <https://doi.org/10.22373/jsai.v5i1.4354>
- Rizky, O. B., Arwin, A., Prabowo, A., Permadi, A., & Raibowo, S. (2023). Meningkatkan keterampilan lay up shoot permainan bola basket menggunakan metode pembelajaran simulasi pada siswa kelas VII A SMP Negeri 9 Kota Bengkulu. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(3), 757-77
- Sobron, A. N., & Bayu, R. (2019). Persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar ipa. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30-38.
- Sucipto, S., Sumpena, A., & Wicaksono, M. A. M. (2023). Perbedaan Model Pembelajaran Tradisional dan Kooperatif Dalam Peningkatan Keterampilan Bermain Futsal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(2), 561-575.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian*. UNY press.
- Wardoyo, T. C. T., & Ma'arif, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. *E-Journal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 3(3), 1–7.