

Motivasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Menggunakan Media Video di SMP Pertiwi 2 Padang

Gusti Haliman¹, Nurul Ihsan², Sri Gusti Handayani³, Frizki Amra

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Gustihaliman85@gmail.com¹, nuruihsan@fik.unp.ac.id²,

srigustihandayai@fik.unp.ac.id³, frizkiamra@fik.unp.ac.id⁴

DOI JPDO: <https://doi.org/10.24036/JPDO.8.6.2025.132>

Kata Kunci : Motivasi Pembelajaran, Media Video, Pendidikan Jasmani Olahraga

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah belum diketahui motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang, dengan keadaan yang sekarang dimana siswa kurang berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena faktor dari dalam dan dari luar siswa itu sendiri, Media video digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan PJOK tersebut. Jenis penelitian yang di lakukan adalah penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak Sekolah Menengah Pertama Pertiwi 2 Padang yang terdiri dari 101 orang. Sampel dalam penelitian diambil sebanyak memakai teknik *purposive sampling* sehingga jumlah sampel berjumlah 30 orang siswa. Untuk mengukur variabel motivasi siswa maka digunakan instrumen penelitian berupa angket. Dan analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian: Motivasi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang termasuk ke dalam klasifikasi baik dengan persentase minat belajar 79,64%. Temuan ini menunjukkan bahwa media video dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran PJOK. Disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media video secara lebih intensif dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Keywords : *Learning Motivation, Video Media, Physical Education, Sport*

Abstract : The problem in this research is that the motivation for learning physical education and sports using video media at SMP Pertiwi 2 Padang is not yet known, with the current situation where students are less active in participating in learning due to factors from within and outside the students themselves, video media is used as a tool. learning to increase students' understanding, involvement and interest in participating in PJOK activities. The type of research carried out is descriptive research. The population in this study were children from Pertiwi 2 Padang Middle School, consisting of 101 people. The samples in the research were taken using purposive sampling technique so that the total sample was 30 students. To measure student motivation variables, a research instrument in the form of a questionnaire was used. And data analysis uses descriptive analysis techniques. Research results: Motivation for learning Physical Education and Sports using video media at SMP Pertiwi 2 Padang is classified as good with a percentage of interest in learning of 79.64%. These findings indicate that video media can be an effective learning strategy for learning PJOK. It is recommended that

teachers use video media more intensively in the learning process to create a more interesting and meaningful learning experience.

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya meningkatkan masyarakat Indonesia adalah salah satu upaya yang dilakukan secara sadar, berencana dan berkesinambungan maju suatu perubahan dan kemajuan serta perbaikan yang sempurna.

Dalam pelaksanaan pembangunan kita semua dituntut selalu berusaha menambah, memper dalam serta meningkatkan kualitas dan kuantitas yang berorientasi pada ilmu pengetahuan dan keterampilan, untuk itu pendidikan memegang peranan penting dalam upaya pencapaian tujuan.

Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan yang tidak hanya berfokus pada perkembangan fisik siswa, tetapi juga pada aspek mental, sosial, dan emosional. Melalui kegiatan jasmani, siswa diharapkan dapat mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, serta sikap positif terhadap kesehatan dan aktivitas fisik.

Namun, pelaksanaan pembelajaran Penjas sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama ketika kegiatan harus dilakukan di dalam ruangan karena kondisi cuaca atau keterbatasan fasilitas luar ruangan.

PJOK merupakan materi pelajaran pendidikan SD, SMP, SMA yang wajib diikuti peserta didik. Selain itu, keberadaan PJOK berkontribusi untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak (peserta didik) secara berkelanjutan bersifat aktivitas fisik untuk mendidik jasmani, olahraga dan kesehatan.

Sehingga tujuan PJOK tidak hanya untuk penilaian, namun bermanfaat pula dalam

meningkatkan kesegaran jasmani peserta didik dan mempengaruhi kebiasaan untuk gemar berolahraga serta berperilaku hidup sehat (Kemendikbud RI, 2020: 18).

Dalam konsep pembelajaran PJOK memiliki aspek-aspek, diantaranya toleransi, Jujur, Disiplin, Tanggung jawab, Kerjasama serta bermoral baik dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Kemendikbud RI, 2020: 19).

Pertama, ketika siswa memulai pelajaran dengan berdoa menurut kepercayaan masing-masing sebagai sikap toleransi keberagaman. Misalnya, siswa/siswi ketua kelas memimpin doa bersama sebelum memulai pembelajaran PJOK. Kedua, pembelajaran PJOK menuntut siswa agar jujur, disiplin, dan bertanggung jawab dari segi waktu dan berpakaian.

Ketiga, pembelajaran PJOK tidak hanya memberikan metode keolahragaan secara personal melainkan bagaimana bekerjasama dan bermoral dalam pertandingan. Semua aspek ini diharapkan dalam mata pelajaran PJOK dapat membentuk peserta didik menjadi "manusia Indonesia" seutuhnya.

Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pengajaran akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media pengajaran akan menjadikan si anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media akan lebih menyenangkan mereka dan sudah tentu pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna.

Media adalah sebagai alat atau perantara yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Media pembelajaran dapat dibedakan

menjadi enam macam yaitu media audio, media visual, media audio visual, media serbaneka, media fotografi dan media peta dan globe.

Penggunaan media audio visual sebagai alat penyampaian materi pembelajaran secara audio atau dapat dirasakan oleh indera pendengaran dan visual atau dapat dirasakan oleh indera penglihatan. Pada dasarnya media video pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video.

Putra, dkk (2024) media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.

Sejalan dengan Sokheh, dkk (2017) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang merupakan gabungan dari audio dan visual yang berisikan pembelajaran dan menggunakan sebuah alat untuk menampilkannya.

Hal tersebut diperkuat oleh Prasetio, dkk (2018) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang menampilkan sebuah gambar dan suara secara bersamaan dengan menggunakan alat tertentu.

Sama dengan pendapat Riyani (dalam Pratama, dkk. 2020) media video pembelajaran merupakan media yang menampilkan sebuah konsep materi pembelajaran dalam bentuk audio-visual yang bisa membuat siswa lebih mudah memahami hal tersebut.

Pendapat diatas juga diperkuat oleh

Ihsan dan Ahyanuardi (2021) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan yang membantu untuk membantu pemahaman siswa.

Adapun menurut Putri Anike dan Yuliani Fitri (2021) menyebutkan media video pembelajaran adalah alat bantu dalam sebuah pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ariani, dkk (2020) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang menampilkan pesan-pesan pembelajaran di dalam sebuah video.

Sejalan dengan Parlindungan, dkk (2020) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan berbagai macam pesan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media audio visual merupakan salah satu media yang digunakan seorang guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa secara online. Siswa memahami materi pembelajaran lewat video pembelajaran yang telah dibagikan disebuah grup atau aplikasi pembelajaran.

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang berupa suara dan gambar, dengan demikian media pembelajaran ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan dan penyerapan perasaan yang termuat pada media

Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual berupa video yang diberikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan dikirim kepada siswa melalui whatsapp grup dan pengajaran menggunakan media proyektor.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada siswa/siswi dan guru di sekolah SMP Pertiwi 2 Padang pembelajaran PJOK di sekolah masih menggunakan metode konvensional, dan ada juga yang sudah menggunakan metode video.

Terlihat bahwa anak yang menggunakan media konvensional kurang termotivasi hal ini di karenakan penyampaian dari guru yang menggunakan metode konvensional terlalu monoton, berbeda dengan penggunaan media video anak mudah menerima dan memahami bagaimana gerakan tersebut.

Guru PJOK memberikan pemahaman materi pada peserta di SMP Pertiwi 2 Padang masih banyak yang kurang memahami secara langsung tetapi ada beberapa peserta didik yang memahami materi yang di berikan secara langsung.

Berbeda dengan anak yang diberikan materi melalui media video dan pengajaran menggunakan media proyektor anak-anak cepat memahami materi yang di berikan oleh guru, dan peserta didik bisa mempraktekkan materi yang telah di berikan melalui media video whatsapp grup dan media proyektor.

Maka dari itu diperlukan untuk melihat seberapa besar motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK menggunakan media video.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji motivasi penggunaan media video dalam pembelajaran PJOK didalam ruangan. Beberapa aspek yang akan dieksplorasi dalam penggunaan media video pada motivasi dan partisipasi siswa dalam

peningkatan pemahaman konsep, keterampilan jasmani, serta identifikasi hambatan dan kendala yang mungkin dihadapi dalam implementasi teknologi.

Dengan memahami sejauh mana penggunaan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pendidik dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Dari hasil wawancara dan observasi terdapatlah permasalahan tersebut, peneliti ini ingin mengetahui "Motivasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga menggunakan Media Video di SMP Pertiwi 2 Padang".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan atau mengungkapkan sesuatu apa adanya sebagai mana yang telah dikemukakan oleh Sugiono(2013:8) metode penelitian kuantitatif adalah ode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau Sampel.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pertiwi 2 padang waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Januari 2024. Populasi wilayah generasi yang terdiri atas objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari , menurut Sugiono (2013:80) bahwa populasi adalah wilayah generaisasi yang terdiri ats objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untk dipelajari dan kemudin di tarik kesimpulannya. populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Pertiwi 2 Padang. Sampel merupakn sebagian atau wakil

populasi yang di teliti menurut arikunto (2010: 174) sampel adalah sebgian atau wakil popuasi yang diteliti. Pada penelitian ini sebanyak 30 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling.



Gambar 1. Sampel siswa mengisi angket penelitian.

Sumber: Dokumentasi penelitian

Siswa Mengisi Angket Penelitian mengacu pada proses di mana siswa diminta untuk mengisi angket atau kuesioner yang disusun oleh peneliti, yang biasanya bertujuan untuk mengumpulkan data atau informasi terkait dengan topik penelitian tertentu. Angket ini sering digunakan dalam penelitian pendidikan, sosial, atau psikologi untuk mendapatkan pandangan, pengalaman, atau perilaku siswa terkait suatu fenomena.



Gambar 2. Media pembelajaran

menggunakan video

Sumber:

<https://youtu.be/xUDBIZUpof0?si=J1mU69vHthm nMP6w>

Media pembelajaran menggunakan video, hal ini menjadikan suatu pedoman dalam melakukan penelitian, seperti siswa menanotn video dalam pembelajaran. Video didapatkan pada link youtube yang berkaitan dengan penelitian.



Gambar 3. Foto bersama peneliti dengan sampel

Sumber: Dokumentasi penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen motivasi siswa. Data diolah dengan teknik statistik menjumlahkan, membandingkan sengan jumlah yang diharapkan, sehingga memperoleh persentase. Perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase dengan menggunakan rumus (sudijono, 2008).

HASIL

Pada analisis ini semua jawaban dari responden disusun menurut variabel dan indikatornya, dan diolah dalam bentuk distribusi frekuensi dan tingkat capaian variabel adalah dengan menggunakan

analisis skor ideal tentang motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang.

Dari 30 orang siswa, dengan mengajukan 15 pernyataan yang berhubungan dengan motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media, jumlah total jawaban "Sangat Setuju" adalah 172 (38,22%), jumlah total jawaban "Setuju" adalah 164 (36,44%), jumlah total jawaban "Cukup Setuju" adalah 69 (15,33%), jumlah total jawaban "Tidak Setuju" adalah 24 (5,33%), jumlah total jawaban "Sangat Tidak Setuju" adalah 21 (4,67%).

Dengan demikian diperoleh motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang sebesar 79,64%. Untuk lebih jelas distribusi hasil motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Motivasi Pembelajaran

Kelas Interval	Fa	Fr (%)	Klasifikasi
0%-20%	21	4,67	Sangat Rendah
21%-40%	24	5,33	Rendah
41%-60%	69	15,33	Cukup
61%-80%	164	36,44	Tinggi
81%-100%	172	38,22	Sangat Tinggi
Jumlah	450	100	

Sumber : Data Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data di atas, diperoleh skor capaian sebesar 1792 sedangkan skor ideal 2250. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat ketercapaian motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang adalah sebesar 79,64%. Menurut Arsil (2017: 192) klasifikasi nilai antara 61%-80% adalah berada pada klasifikasi "Baik". Artinya motivasi

pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang dengan kategori baik. Lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar berikut:

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang motivasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga menggunakan media video di SMP Pertiwi 2 Padang, diperoleh tingkat capaian sebesar 79,64% dan berada pada kategori Motivasi pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan video "Baik". Artinya motivasi anak baik dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan menggunakan video.

Sesuai dengan temuan tersebut dapat dikatakan bahwa anak yang terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini memiliki motivasi yang baik dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Hal ini terlihat dari hasil penelitian penulis bahwa anak tersebut mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan dengan baik.

Motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga memegang peranan penting dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Dalam era digital saat ini, penggunaan media video menjadi salah satu alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga. Video dapat memberikan visualisasi yang jelas mengenai teknik, strategi, dan aturan permainan, sehingga memudahkan pemahaman siswa.

1. Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran

Mayer (2009) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa penggunaan media visual dan audio dalam video dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa

dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Media video dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Siswa dapat melihat secara langsung contoh gerakan dan strategi yang dilakukan oleh atlet profesional atau instruktur.

2. Mempermudah Pemahaman Materi

Brame (2016) dalam artikelnya *Effective Educational Videos* menyatakan bahwa video pembelajaran yang interaktif dan dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks karena memungkinkan demonstrasi langsung dan berulang.

Video memungkinkan siswa untuk melihat demonstrasi yang lebih jelas dibandingkan hanya membaca atau mendengarkan penjelasan verbal. Dengan melihat ulang video, siswa dapat memahami gerakan atau teknik yang sulit dengan lebih baik.

3. Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi

Ryan & Deci (2000) dalam teori *Self-Determination Theory* menekankan bahwa penggunaan media yang menarik, seperti video, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar

Penggunaan video dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Video juga dapat digunakan untuk memberikan penghargaan atau motivasi tambahan dengan menampilkan prestasi siswa dalam latihan atau kompetisi.

4. Mendukung Pembelajaran Mandiri

Bates (2015) dalam bukunya *Teaching in a Digital Age* menyebutkan bahwa media digital, termasuk video, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing.

Video dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Ini juga membantu siswa yang mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk memahami suatu konsep atau teknik.

5. Memberikan Umpan Balik yang Lebih Baik

Sadler (1989) dalam penelitiannya tentang *Formative Assessment and the Design of Instructional Systems* menjelaskan bahwa umpan balik berbasis video dapat membantu siswa memahami kesalahan mereka secara lebih konkret, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan keterampilan mereka secara efektif.

Dengan merekam gerakan siswa, guru dapat memberikan umpan balik yang lebih spesifik mengenai kekuatan dan kelemahan mereka. Siswa juga dapat melihat sendiri kesalahan mereka dan berusaha memperbaikinya

Meskipun penggunaan media video memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti:

1. Keterbatasan akses terhadap teknologi:

Selwyn (2011) dalam bukunya *Education and Technology: Key Issues and Debates* menyatakan bahwa kesenjangan digital dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi pendidikan, termasuk media video. Tidak semua siswa memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai untuk mengakses video pembelajaran.

2. Kualitas dan relevansi video:

Mayer (2009) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menekankan bahwa video pembelajaran harus didesain dengan prinsip multimedia yang tepat agar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Video yang digunakan harus memiliki kualitas gambar dan suara yang baik serta

sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Keterampilan guru dalam mengelola media:

Arsyad (2011) dalam bukunya *Media Pembelajaran* menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memilih dan menggunakannya secara efektif. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih, mengedit, dan menyampaikan video dengan cara yang efektif agar pembelajaran tetap interaktif dan menarik.

4. Keterbatasan interaksi langsung:

Bates (2015) dalam bukunya *Teaching in a Digital Age* menekankan bahwa video tidak dapat sepenuhnya menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa, sehingga perlu dikombinasikan dengan metode lain. Video tidak dapat sepenuhnya menggantikan pembelajaran langsung yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa.

5. Kemungkinan distraksi:

Carr (2010) dalam bukunya *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains* mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat mengurangi konsentrasi dan meningkatkan distraksi, terutama pada anak-anak dan remaja. Siswa mungkin tergoda untuk mengakses konten lain di luar pembelajaran saat menggunakan perangkat digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disampaikan bahwa Motivasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Menggunakan Media Video Di SMP Pertiwi 2 Padang berada dalam kategori "Baik". Artinya Motivasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Menggunakan Media Video di SMP Pertiwi 2 Padang baik dalam pelaksanaannya.

Penggunaan media video dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki banyak keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi siswa. Video mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, memudahkan siswa memahami konsep atau teknik olahraga yang kompleks. Selain itu, media ini meningkatkan daya tarik pembelajaran, memungkinkan pengulangan materi sesuai kebutuhan siswa, dan membantu efisiensi waktu bagi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Asnaldi, "Kontribusi Motor Ability Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Penguasaan Kata Heian Yodan Karateka Lemkari Dojo Angkasa Lanud Padang", *jm*, vol. 4, no. 1, pp. 17-29, May 2019.
<https://doi.org/10.24036/jm.v4i1.30>
- A. Asnaldi, Z. FIK-UNP, and M. M, "Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman", *jm*, vol. 3, no. 2, pp. 16-27, Dec. 2018.
<https://doi.org/10.24036/jm.v3i2.75>
- Anike Putri, & Yuliani Fitri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Siswa Kelas X Tav Smk Negeri 5 Padang. *Jangka Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*, 1(1), 1-7.
<https://doi.org/10.31933/jangka.v1i1.169>

- Ariani, Y. Dkk. (2020). Model Pembelajaran Inovasi untuk Pembelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar. Deepublish.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsil. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Kelompok Berbasis Keterampilan Proses untuk Melatih Percaya Diri Siswa. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 2. No. 1. Juni.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnaldi, A., FIK-UNP, Z., & M, M. (2018). Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal MensSana, 3(2), 16. <https://doi.org/10.24036/jm.v3i2.75>
- Bates Clive, 2015. Counterfactual Consulting and Advocacy, E-cigarettes, Vaping and Public Health
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. CBE Life Sciences Education, 15(4), es6.1-es6.6.
- Carr, G. 2010. Fabaceae (Leguminosae). University of Hawaii. www.botany.hawaii.edu/
- Deci. E. L & Ryan R.M. 2000. The What and Why of Goal Pursuit: Human Needs and the Self -Determination of Behavior. U.S: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Ihsan, S., & Ahyanuardi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro (JPTE), 37-41.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19). Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Mayer, Richard E. (2009). Multimedia Learning Pinsip-Prinsip Dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta. Retrieved from https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semn_aslit/article/view/8793
- Prasetyo, Bimo & Imam Baehaqie. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 6, Nomor 2, (hlm. 34-40)
- Putra, C. A., & Witari, S. (2024). Application of Video Media to Improve Student

Learning Outcomes in Class III Thematic Learning for Natural Science Subjects at SDN 3 Bukit Tunggal. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 172-175.

Putra, D., Ihsan, N., Damrah, D., & Amra, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Materi Passing Bola Basket Sekolah Menengah Atas. *Jurnal JPDO*, 7(2), 152-158.
<https://doi.org/10.24036/JPDO.7.2.2024.43>

Sadler, D. R. (1989). Formative assessment and the design of instructional systems. *Instructional Science*, 18(2), 119–144.

Selwyn, Neil. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.

Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *E-Journal PJKR*, 90 Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, 8(2),

Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)