# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## A. Landasan Teori

### 1. Media Vidio

#### a. Pengertian media vidio

Media vidio merupakan media komunikasi visual yang menyampaikan informasi melalui kombinasi gambar bergerak dan suara. Media vidio dalam proses pembelajaran digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media vidio dapat di devinisikan sebagai teknologi yang menangkap, merekam, memproses, menyimpan, dan mentransmisikan serangkaian gambar bergerak dan suara (Medika, 2023). Media ini mampu menggambarkan peristiwa nyata maupun rekayasa dengan lebih menarik dan komunikatif dibandingkan media teks atau audio saja.

Penggunaan media vidio dalam pembelajaran memiliki relevansi tinggi dengan gaya belajar visual-auditori yang banyak dimiliki siswa. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang sering kali menuntut pemahaman gerakan, teknik, dan prosedur, media vidio memungkinkan siswa melihat demonstrasi yang tepat dan terstruktur, sehingga membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Produksi vidio kini semakin mudah dilakukan oleh guru maupun lembaga Pendidikan dengan bantuan teknologi terbaruh dan inovatif. Salah satu bentuk vidio yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah vidio

animasi berbasis *microlearning*, yang menyajikan materi dalam durasi pendek dengan fokus pada satu topik inti secara visual menarik dan interaktif.

**b. Jenis-jenis media vidio**

1) Media vidio Dokumenter

Merupakan media vidio yang menyajikan informasi berdasarkan fakta dan realitas. Biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian sejarah, proses ilmiah, atau fenomena sosial (Amirah dkk., 2023). Media vidio ini cocok untuk pembelajaran berbasis observasi.

2) Media vidio Instruksional atau Tutorial

Menampilkan langkah-langkah sistematis untuk mempelajari suatu keterampilan atau pengetahuan. Media vidio tutorial bisa menampilkan tahapan melakukan pemanasan, teknik dasar olahraga, atau latihan kebugaran jasmani PJOK (Pramajaya, 2024).

3) Media vidio Naratif

Menggunakan pendekatan penceritaan atau storytelling untuk menjelaskan materi. Pendekatan ini sangat efektif dalam meningkatkan daya ingat karena manusia cenderung lebih mudah mengingat cerita dibandingkan informasi faktual yang terpisah-pisah.

4) Media vidio Demonstrasi

Memperlihatkan secara langsung bagaimana suatu kegiatan atau proses dilakukan. Media vidio demonstrasi dapat menampilkan teknik gerak

seperti passing dalam bola voli atau teknik pernapasan dalam renang sangat penting untuk dilihat secara nyata.

5) Media vidio Animasi

Media vidio animasi menggunakan gambar bergerak, karakter, ilustrasi, dan teks dinamis yang dikombinasikan dengan narasi atau musik. Media vidio animasi sangat efektif untuk menyampaikan konsep abstrak secara sederhana dan menarik (Riyanti & Jarmita, 2021). Animasi ini mampu menarik perhatian siswa yang memiliki preferensi visual tinggi dan cocok untuk *microlearning* karena dapat dibuat ringkas dan tematis.

**c. Kelebihan dan kekurangan media vidio**

1) Kelebihan Media Vidio sebagai Media Pembelajaran

Media vidio memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sangat potensial dalam mendukung proses belajar-mengajar, di antaranya:

a) Menarik dan Memotivasi

Gambar bergerak, suara, dan efek visual dalam vidio dapat menstimulus minat siswa dan membuat mereka lebih antusias megikuti pembelajaran. Keterlibatan emosional yang ditimbulkan dari tayangan vidio dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b) Menunjukkan Realitas dan Proses

Media vidio dapat menunjukkan proses secara *real time* atau diperlambat (*slow motion*) untuk membantu pemahaman gerakan dalam olahraga, seperti teknik smash, lari estafet, atau senam.

c) Dapat Diulang dan Diakses Kapan Saja

Media vidio dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa, sehingga memungkinkan pembelajaran mandiri yang fleksibel. Media vidio sangat membantu siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami suatu konsep.

d) Mempermudah Penyampaian Konsep Abstrak

Melalui simulasi visual, media vidio mampu menyederhanakan materi yang kompleks, seperti mekanisme otot saat melakukan gerakan atau postur tubuh saat berolahraga.

e) Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh

Media vidio menjadi solusi yang efektif untuk pembelajaran daring, di mana guru dan siswa tidak berada di lokasi yang sama.

2) Kekurangan Media Vidio sebagai Media Pembelajaran

Meskipun media vidio memiliki berbagai keunggulan, penggunaannya dalam pembelajaran juga memiliki keterbatasan, di antaranya:

a) Kurang Interaktif

Media vidio umumnya bersifat satu arah, sehingga tidak dapat merespon pertanyaan atau memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.

b) Ketergantungan pada Teknologi

Penggunaan media vidio memerlukan perangkat elektronik dan akses listrik/internet yang stabil. Siswa dengan keterbatasan fasilitas teknologi bisa mengalami kesulitan dalam mengakses materi media vidio sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan secara menyeluruh.

c) Durasi yang Kurang Efektif

Media vidio yang terlalu panjang cenderung membuat siswa kehilangan fokus dan minat. Harusnya media vidio yang efektif dibuat dalam durasi singkat (seperti pendekatan *microlearning*) dengan konten yang padat dan jelas.

d) Kualitas Produksi Mempengaruhi Hasil

Media vidio dengan kualitas gambar atau suara yang buruk dapat mengganggu kenyamanan belajar. Hal ini berdampak pada konten yang kurang relevan atau tata bahasa yang tidak tepat juga bisa menurunkan efektivitas media vidio sebagai media pembelajaran.

**2. Media Vidio Animasi**

**a. Pengertian media vidio animasi**

Media vidio animasi merupakan salah satu bentuk media visual yang menampilkan gambar-gambar bergerak yang dibuat secara digital atau manual melalui teknik animasi. Media vidio ini dapat berupa gabungan ilustrasi, teks dinamis, karakter dua atau tiga dimensi (2D atau 3D), serta narasi suara yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu secara menarik.

Animasi adalah bentuk media visual yang mampu menyajikan gambar bergerak secara runtun dan logis, sehingga dapat menggambarkan suatu proses atau konsep dengan lebih jelas (Riyanti & Jarmita, 2021). Animasi yang dipadukan dengan audio (narasi) mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena memanfaatkan kedua saluran pemrosesan informasi,

yaitu visual dan auditori. Pembelajaran PJOK di SMK mengharuskan pemahaman terhadap teknik gerak, postur tubuh, media vidio animasi ini sangat efektif untuk memvisualisasikan materi yang sulit ditangkap melalui deskripsi verbal atau gambar statis saja.

**b. Fungsi dan manfaat media vidio animasi**

1) Fungsi Media Vidio Animasi dalam Pembelajaran

Sebagai bagian dari media pembelajaran modern, Media vidio animasi memiliki beberapa fungsi utama, diantaranya sebagai berikut :

a) Meningkatkan Daya Tarik Pembelajaran

Media vidio animasi dapat meningkatkan daya Tarik pembelajaran menggunakan warna-warna cerah, gerakan yang dinamis, serta narasi yang menarik sehingga mampu memikat perhatian siswa. Hal ini sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa terhadap materi pembelajaran.

b) Menyederhanakan Materi yang Kompleks

Media vidio animasi mampu menyederhanakan materi yang kompleks sehingga memungkinkan visualisasi konsep-konsep yang abstrak atau rumit seperti pernapasan saat berolahraga, pergerakan otot dan sendi, atau teknik bermain olahraga tertentu.

Materi yang kompleks dan sederhana dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi secara lebih mudah karena siswa dapat melihat proses yang ditampilkan secara bertahap dan jelas sehingga materi yang disampaikan guru dapat di terima dengan utuh oleh siswa.

c) Sebagai Sarana Demonstrasi Virtual

Mata pelajaran PJOK banyak menuntut praktik langsung dalam setiap materinya, seperti keterbatasan ruang, alat, atau waktu. Media vidio animasi dapat menjadi alternatif untuk menunjukkan teknik gerakan secara sistematis dan aman.

d) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Media vidio animasi dapat digunakan oleh siswa di luar jam pelajaran, baik secara online maupun *offline*. Hal ini membuat siswa memiliki kesempatan belajar berulang-ulang sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing.

e) Mengakomodasi Gaya Belajar Visual dan Auditori

Beberapa siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar atau suara. Media vidio animasi menggabungkan kedua unsur tersebut, sehingga lebih inklusif terhadap berbagai gaya belajar.

2) Manfaat Media Vidio Animasi dalam Pembelajaran PJOK

Media vidio animasi berbasis *microlearning* dalam pembelajaran PJOK di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mampu memberikan berbagai manfaat, antara lain:

a) Mempermudah Pemahaman Teknik dan Gerakan

Media vidio animasi dapat menampilkan teknik olahraga seperti lompatan, lemparan, atau gerakan senam secara terstruktur dan berulang. Hal ini sangat membantu siswa dalam memahami langkah-langkah yang benar sebelum melakukan praktik secara langsung.

b) Meningkatkan Efektivitas Waktu Belajar

Dengan pendekatan *microlearning*, Media vidio animasi disajikan dalam durasi singkat (1-3 menit). Hal ini memungkinkan siswa belajar secara efektif dalam waktu singkat tanpa kehilangan fokus.

c) Menyesuaikan dengan Pembelajaran Digital

Siswa SMK umumnya akrab dengan teknologi dan konten digital. Media vidio animasi yang ditampilkan dalam format *mobile-friendly* memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih fleksibel dan modern.

d) Meningkatkan Retensi dan Daya Ingat

Materi yang disajikan dalam bentuk animasi yang menarik dan mudah dipahami akan lebih mudah diingat siswa. Daya serap informasi melalui media vidio animasi lebih tinggi dibandingkan dengan teks atau ceramah konvensional.

e) Mengurangi Risiko Cedera dalam Pembelajaran PJOK

Sebelum melakukan praktik gerakan tertentu, siswa dapat terlebih dahulu melihat dan memahami prosedur melalui animasi. Hal ini penting untuk meminimalisir kesalahan teknik yang dapat menyebabkan cedera.

### *3. Microlearning*

#### a. Pengertian *microlearning*

*Microlearning* adalah pendekatan pembelajaran yang menyajikan materi dalam potongan-potongan kecil, singkat, dan terfokus pada satu tujuan pembelajaran spesifik. *Microlearning* biasanya disampaikan melalui

media digital seperti vidio pendek, infografis, kuis interaktif, atau modul daring yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

*Microlearning* dapat diartikan sebagai proses belajar dalam unit-unit kecil dan kegiatan belajar singkat yang dirancang untuk dipelajari dalam waktu singkat, sering kali berdurasi 1-3 menit saja (Nugraha, 2021).

Strategi pembelajaran *microlearning* menekankan pada efisiensi penyampaian dan fokus konten sehingga cocok digunakan dalam lingkungan belajar yang cepat dan fleksibel. *Microlearning* dalam pembelajaran mata Pelajaran PJOK menjadi solusi efektif dalam menyampaikan materi teknis atau prosedural secara praktis dan efisien, serta membantu siswa memahami konsep yang kompleks secara bertahap melalui penyajian materi yang terfokus.

**b. Karakteristik dan kelebihan *microlearning***

1) Karakteristik *Microlearning*

*Microlearning* memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari metode pembelajaran tradisional. Adapun karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

a) Durasi Singkat

Durasi singkat setiap sesi pembelajaran *microlearning* umumnya berlangsung antara 1 hingga 3 menit saja. Hal ini bertujuan untuk menjaga fokus siswa dan menghindari kejenuhan saat proses pembelajar berlangsung.

b) Fokus pada Satu Tujuan Pembelajaran

Setiap unit *microlearning* hanya berisi satu topik atau kompetensi spesifik, sehingga siswa dapat langsung memahami poin inti tanpa terganggu oleh informasi yang tidak relevan.

c) Mudah Diakses

*Microlearning* didesain agar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau laptop. Ini memfasilitasi pembelajaran fleksibel yang bisa dilakukan kapan pun dan di mana pun.

d) Berbasis Digital dan Multimedia

*Microlearning* sering kali menggunakan media visual seperti vidio animasi, audio narasi, teks pendek, dan elemen interaktif yang menarik. Hal ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih engaging dan komunikatif.

e) Mendukung Pembelajaran Mandiri

Dengan durasi singkat dan akses fleksibel, siswa dapat belajar secara mandiri sesuai kecepatan dan waktu yang mereka tentukan sendiri.

f) Cocok untuk Pengulangan (*Repetition*)

*Microlearning* sangat efektif digunakan untuk penguatan materi atau pengulangan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

2) Kelebihan *Microlearning* dalam Pembelajaran

Pendekatan *microlearning* memiliki banyak keunggulan yang menjadikannya sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21, termasuk dalam mata pelajaran PJOK. Berikut beberapa kelebihannya:

a) Efisiensi Waktu

Dengan durasi singkat, *microlearning* memungkinkan siswa memahami satu topik secara cepat tanpa harus mengikuti sesi belajar yang panjang. Halni sangat berguna dalam jadwal belajar yang padat atau sebagai pengayaan materi.

b) Meningkatkan Fokus dan Retensi

Pembelajaran yang hanya membahas satu topik membuat siswa lebih fokus dan tidak terdistraksi oleh informasi lain. Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan dalam unit kecil lebih mudah diserap dan diingat sehingga dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

c) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

*Microlearning* memanfaatkan media interaktif dan visual, seperti vidio animasi, kuis, dan simulasi, yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menarik perhatian siswa sehingga membuat proses pembelajar lebih inivatif dan menyenangkan sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih mudah dan interaktif.

d) Fleksibel dan *Mobile-Friendly*

*Microlearning* dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, hal ini sangat cocok untuk gaya hidup siswa masa kini yang akrab dengan smartphone dan internet. *Microlearning* sangat mendukung prinsip pembelajaran kapan saja dan di mana saja (*anytime-anywhere learning*) selalui pemanfaatan teknologi.

e) Mendukung Pembelajaran Berbasis Kompetensi

Dalam kurikulum SMK yang berbasis pada kompetensi dasar, *microlearning* sangat sesuai karena menyajikan materi satu/satu kompetensi secara spesifik dan sistematis.

f) Cocok untuk Pembelajaran PJOK

*Microlearning* sangat cocok untuk menyampaikan materi PJOK, khususnya teknik olahraga, tata cara pemanasan, atau konsep kesehatan jasmani. Penyajian dalam bentuk vidio animasi singkat memungkinkan siswa memahami teknik dengan lebih baik sebelum praktik lapangan.

**4. Mata Pelajaran PJOK**

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di jenjang SMK adalah mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan kemampuan kebugaran jasmani, keterampilan fisik, pengetahuan tentang olahraga, serta pemahaman mengenai pentingnya kesehatan dalam kehidupan sehari-hari. Mata Pelajaran PJOK bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, serta menanamkan perilaku hidup sehat dan aktif melalui berbagai aktivitas fisik yang terstruktur, seperti permainan olahraga, senam, atletik, bela diri, dan aktivitas kebugaran jasmani (sudarsinah, 2021).

Selain aspek fisik, mata Pelajaran PJOK juga berperan dalam pengembangan sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan psikomotorik siswa. Pembelajaran PJOK dirancang untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penalaran, serta pembiasaan pola hidup sehat yang seimbang. Pembelajaran PJOK tidak hanya

menekankan penguasaan cabang olahraga tertentu, tetapi juga proses perkembangan gerak, pembentukan karakter, sportivitas, serta apresiasi terhadap nilai-nilai budaya lokal dan nasional.

PJOK merupakan mata pelajaran umum yang diajarkan pada kelas XI dengan porsi dua jam pelajaran per minggu. Materi yang diajarkan meliputi aktivitas permainan bola besar dan kecil, atletik, bela diri, senam, gerak berirama, serta pengembangan kebugaran jasmani. Melalui mata Pelajaran PJOK, diharapkan siswa SMK dapat mengembangkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara utuh, sehingga siap menerapkan pola hidup sehat dan aktif di lingkungan sosial maupun dunia kerja.

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Media vidio animasi berbasis *microlearning* sangat membantu proses pembelajaran di kelas, banyak peneliti yang melakukan penelitian pengembangan media vidio animasi berbasis *microlearning* seperti penelitian yang dilakukan oleh:

1. Windi (2023) – Pengembangan Media Vidio Animasi Berorientasi *Microlearning*. Penelitian ini dilakukan oleh Windi pada tahun 2023 dan berjudul "Pengembangan Media Vidio Animasi Berorientasi *Microlearning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan." Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media vidio animasi yang dipadukan dengan prinsip *microlearning*. Hasil validasi ahli memperoleh skor 93,41% (kategori "Sangat Baik"), dan hasil pre-test serta

post-test menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata 60,87 menjadi 81,03. Media ini dinyatakan layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Khairatun Nabila (2023) – Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbasis *Microlearning*. Pada Materi Larutan Penyangga Penelitian oleh Khairatun Nabila pada tahun 2023 mengembangkan vidio pembelajaran berbasis *microlearning* untuk materi larutan penyangga Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan vidio *microlearning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa vidio *microlearning* efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dalam segmen-segmen kecil yang mudah dipahami. Validasi ahli dan respon peserta didik menunjukkan kategori “sangat baik”.
3. Ita Nurafita (2023) – Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Contextual Teaching and Learning.* Penelitian oleh Ita Nurafita pada tahun 2023 mengembangkan vidio animasi berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) untuk materi matematika di SD. Meskipun fokus pada CTL, penelitian ini juga mengintegrasikan prinsip *microlearning* dalam pengembangan vidio animasi. Hasil penelitian menunjukkan media ini sangat efektif membantu siswa memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Microlearning* pada Mata Pelajaran PJOK Kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale" bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif berupa

media vidio animasi yang dirancang dengan prinsip *microlearning*. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa kelas XI dalam memahami materi PJOK secara lebih efektif dan efisien. Materi pembelajaran di bagi menjadi segmen-segmen kecil yang fokus dan mudah dipahami, media vidio animasi *microlearning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa.

Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Sebelumnya :

a. Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis vidio animasi atau tutorial untuk mendukung proses belajar siswa.
b. Bertujuan meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui media visual yang interaktif dan menarik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan :

a. Penelitian ini secara spesifik mengembangkan media vidio animasi berbasis *microlearning* untuk mata pelajaran PJOK di jenjang SMK, sedangkan penelitian Windi (2023) berfokus pada materi IPA di SD dan belum pada bidang PJOK maupun SMK.
b. Penelitian lain seperti pengembangan media vidio animasi di SMK oleh Pratiwi (2018) dan Sutrisno (2020) lebih banyak diterapkan pada bidang keahlian lain seperti praktik perbankan atau teknik animasi, bukan pada PJOK.
c. Penelitian ini menekankan konsep *microlearning*, yaitu pemecahan materi menjadi bagian-bagian kecil dan terfokus, sedangkan beberapa

penelitian sebelumnya hanya mengembangkan media vidio animasi atau tutorial tanpa secara eksplisit menerapkan prinsip *microlearning.*

d. Konteks dan karakteristik peserta didik juga berbeda: penelitian ini berfokus pada siswa kelas XI SMK Kristen Pelangi Makale, sedangkan penelitian lain banyak dilakukan di SD, SMA, atau SMK dengan jurusan non-PJOK.

## C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki pengaruh signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK Kristen Pelangi Makale. Teknologi menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dan memanfaatkan inovasi demi meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran (Ummah, 2021). Salah satu inovasi yang sangat potensial adalah penggunaan media vidio animasi berbasis *microlearning* sebagai media pembelajaran PJOK.

Media vidio animasi dengan durasi singkat antara 1 sampai 3 menit ini menyajikan materi secara padat dan terfokus, sehingga memudahkan siswa kelas XI dalam memahami konsep-konsep PJOK yang seringkali bersifat praktis dan teoritis. Penggunaan media vidio animasi berbasis *microlearning* juga membantu visualisasi gerakan, teknik olahraga, dan konsep kesehatan yang abstrak, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Media vidio animasi berbasis *microlearning* ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta mengulang bagian yang

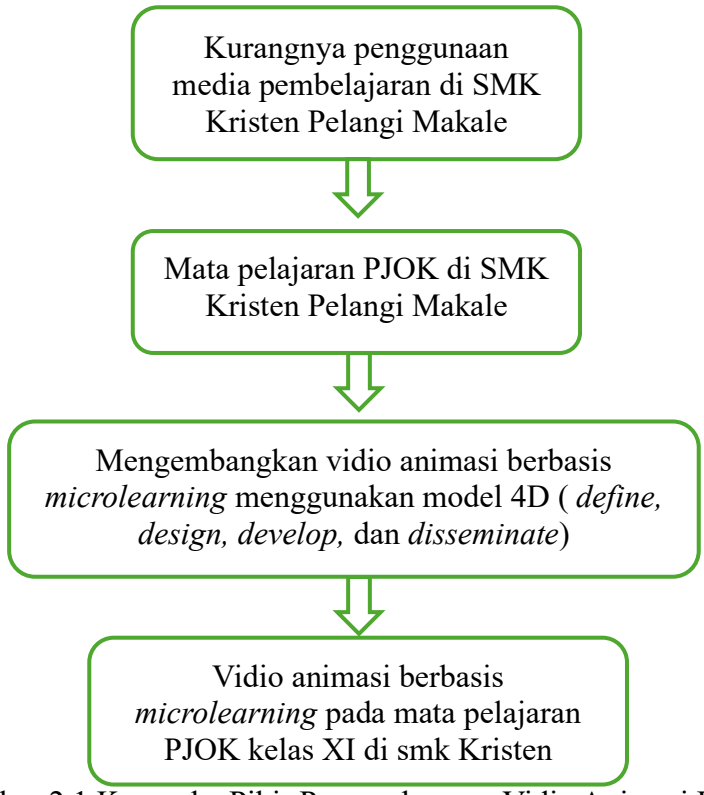
sulit dipahami sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sangat relevan mengingat keterbatasan waktu pembelajaran PJOK di kelas yang sering menjadi kendala dalam menyampaikan materi secara menyeluruh.

Media vidio animasi berbasis *microlearning* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif, seperti kuis singkat atau tugas praktis yang dapat dikerjakan secara daring. Dengan demikian, pembelajaran PJOK menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta kreatif dalam memahami dan menerapkan materi olahraga dan kesehatan.

Pengembangan vidio animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran PJOK kelas XI di SMK Kristen Pelangi Makale dapat menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menyesuaikan dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi, serta memaksimalkan hasil belajar melalui media yang efektif dan efisien. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan media pembelajaran 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, termasuk media vidio animasi berbasis *microlearning*. Skema dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk Pembelajaran PJOK. Penelitian ini dimulai dengan identifikasi permasalahan, yaitu Pembelajaran PJOK yang kurang menarik dan monoton karena kurangnya pemanfaatan teknologi. Solusi yang dikembangkan adalah menggunakan pendekatan *microlearning* dan penggunaan media vidio animasi. Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan model

4D, yang meliputi definisi, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Setelah itu, dilakukan validasi dan uji coba media pembelajaran untuk memastikan efektifitas dan kualitasnya. Hasil yang diharapkan adalah menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk Pembelajaran PJOK.




Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Vidio Animasi Berbasis *Microlearning* di SMK Kristen Pelangi Makale.