

## Mengoptimalkan Kompetensi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Perkembangan Motorik melalui Media Film Animasi

Tri Winarti Rahayu\*, Agus Kristiyantoro

Diterima: Mei 2011. Disetujui: Juni 2011. Dipublikasikan: Juli 2011  
© Universitas Negeri Semarang 2011

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kompetensi siswa dalam subyek pembangunan motor melalui media film animasi. Percobaan dilakukan menggunakan rancangan penelitian tindakan. Desain penelitian ini terdiri dari empat komponen yang saling terkait: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi pada setiap siklus. Tindakan dalam penelitian ini meningkatkan kompetensi siswa dalam subyek dari perkembangan motorik melalui media film animasi. Berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus tindakan yang telah dilaksanakan maka diperoleh kesimpulan berikut: (1) Penggunaan media film animasi dapat mengoptimalkan kompetensi siswa dalam mata pelajaran perkembangan motorik, (2) meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa dalam belajar perkembangan motorik, (3) Siswa memperoleh kepuasan setelah menghadiri perkembangan motorik belajar.

**Kata Kunci:** kompetensi mahasiswa; perkembangan motorik; film animasi

**Abstract** This research aims to optimize the student competence in the subject of motor development through the medium of film animation. The experiment was conducted using action research design. This research design consisted of four interrelated components: planning, implementation of the action, observation and reflection on each cycle. Action in this research improving student competence in the subject of motor development through the medium of film animation. Based on analysis and reflection on cycles of action which has been implemented then obtained the following conclusions: (1) The use of animated film media can optimize student competence in subjects motor development, (2) Increased student enthusiasm and interest in learning motor development, (3) Students obtain satisfaction after attending learning motor development.

**Keywords:** student competence; motor development; animation film

### PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh lulusan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi adalah mahasiswa mampu mengenal karakteristik psikis maupun fisik peserta didik. Kompetensi ini ada pada mata kuliah perkembangan motorik. Mata kuliah perkembangan motorik merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang perkembangan gerak mencakup deskripsi atau penggambaran dan penjelasan mengenai perubahan perilaku gerak sepanjang hidup manusia. Mempelajari perilaku gerak selalu berhubungan dengan aspek fisik dan psikis.

Dalam mempelajari perilaku gerak, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah perkembangan motorik masih menggunakan media yang sederhana yaitu dengan menggunakan tayangan slide yang berisi penjelasan teori dari materi yang diberikan. Menggunakan media ini ternyata tidak efektif, karena hasil belajar yang dicapai mahasiswa belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji kompetensi I. Data yang diperoleh mahasiswa adalah sebagai berikut: nilai antara 60-69 sebanyak 32 anak, 70-79 sebanyak 43 anak, nilai 80-100 sebanyak 15 anak. Berdasarkan data tersebut maka nilai yang diperoleh dalam mata kuliah perkembangan motorik belum optimal.

Melihat kenyataan ini nampaknya pembelajaran perkembangan motorik belum efektif karena masih banyaknya mahasiswa yang memperoleh nilai pada batas kelulusan minimum. Hal ini sebabkan karena mahasiswa

---

\*Universitas Sebelas Maret  
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Mobile Phone: 08121570201  
Email: triwien\_rhy@yahoo.co.id

masih banyak yang mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Karena penyampaian materi hanya memberikan penjelasan secara teori pada setiap slide yang ditayangkan sehingga belum memberikan gambaran dan pemahaman yang jelas pada mahasiswa tentang materi yang disampaikan.

Dari diagnosis penyebab hasil belajar perkembangan motorik yang belum optimal, media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional sehingga harus dibenahi dan diperbaharui menuju penggunaan dan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan modern. Media pembelajaran dengan penerapan film animasi menjadi pilihan yang baik untuk dapat mengoptimalkan kompetensi mata kuliah perkembangan motorik, karena media pembelajaran dengan menggunakan film animasi dapat memberikan gambaran yang jelas tentang materi yang diberikan. Materi yang diberikan adalah gambar yang bergerak sehingga mahasiswa tidak hanya mencatat dan mendengar teorinya saja tapi juga dapat melihat penjelasan materi lewat film animasi. Penerapan penggunaan media dengan film animasi dipilih untuk dapat mengoptimalkan hasil mata kuliah perkembangan motorik pada mahasiswa penjas kesrek JPOK FKIP UNS.

Mata kuliah perkembangan motorik merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PENJASKESREK) maupun Pendidikan Keperawatan Olahraga (PENKEPOR). Perkembangan motorik diajarkan di semester III untuk program PENJASKESREK dan di semester IV untuk program PENKEPOR. Jumlah rata-rata mahasiswa JPOK yang mengikuti mata kuliah perkembangan motorik di setiap angkatan adalah 90-100 mahasiswa tiap program studi (prodi)

Mata kuliah perkembangan motorik mencakup deskripsi atau penggambaran dan penjelasan mengenai perubahan perilaku gerak sepanjang hidup manusia. Ahli perkembangan gerak mengintegrasikan atau memadukan pengetahuan-pengetahuan yang menyangkut faktor-faktor biologis, psikologis, sosiologis, kognitif dan mekanik dalam membahas perilaku gerak pada setiap tingkat perkembangan. Selain itu juga mengungkapkan mengenai perubahan perilaku gerak

pada setiap kelompok usia berdasarkan identifikasi sifat perkembangan. Perilaku gerak selalu berhubungan dengan aspek fisik dan psikis. Perkembangan hidup manusia secara umum terjadi dalam 5 fase perkembangan, yaitu fase sebelum lahir, bayi, anak-anak, adolesensi dan dewasa. Setiap fase perkembangan terjadi dalam batasan usia tertentu. Pembatasan setiap fase didasarkan pada kecenderungan karakteristik perkembangan yang terjadi pada kurun waktu tertentu dalam usianya.

Mata kuliah ini sangat berguna bagi mahasiswa sebagai calon guru pendidikan jasmani karena dengan kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa pada mata kuliah ini, maka mahasiswa akan mengetahui dan memahami mengenai karakteristik anak didiknya. Dengan mengetahui perspektif perkembangan individu, maka seorang pendidik akan mempunyai acuan dalam memikirkan strategi pengembangan anak didik dan memahami hakikat perkembangan yang terjadi pada anak didiknya. Dalam kaitan dengan mata kuliah lain dalam studi keolahragaan berguna untuk memberikan landasan ilmiah penyusunan kurikulum, pemilihan materi pelajaran dan strategi belajar mengajar pendidikan jasmani dan olahraga.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih tersapat beberapa aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Aspek tersebut antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini dapat kita lihat dari media yang sederhana, konvensional dan murah harganya hingga media yang kompleks, rumit, modern dan harganya sangat mahal. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik

yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemaun siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian

Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media. Dalam pemilihan media, yang perlu dipertimbangkan antara lain: 1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan tersebut, 2) Sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, 3) Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan (Angkowo, 2007: 12).

Seorang guru atau pengajar dalam memilih atau menentukan media yang akan digunakan, berdasarkan pertimbangan sebagai berikut: (a) ia merasa sudah akrab dengan media tersebut, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggabarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Heinich (1982) mengajukan model perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah *ASSURE*. (*Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response and Evaluate*). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut: (A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, (S) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran, (S) Memilih, memodifikasi, merancang dan mengembangkan materi media yang tepat, (U) Menggunakan materi dan media, (R) Meminta tanggapan dari siswa, (E) Mengevaluasi proses belajar.

Media merupakan bagian dari sistem

instruksional secara keseluruhan, untuk itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam menentukan media pembelajaran. Kriteria tersebut antara lain; 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, 3) Praktis, luwes dan bertahan, 4) Guru terampil menggunakannya, 5) Pengelompokan sasaran, 6) Mutu teknis (Arsyad, 1996: 75-76).

Untuk mengoptimalkan kompetensi mahasiswa, ditinjau dari media pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih komunikatif, efektif, inovatif dan modern. Perubahan global dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi, terutama yang berhubungan dengan sistem pendidikan menuntut adanya perubahan sikap pendidik dalam melaksanakan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di lapangan. Salah satu perkembangan pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan adalah mengenai penggunaan media pembelajaran.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut dengan media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang amat kompleks. Akan tetapi yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif, yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berdasarkan berbagai basis, yaitu; media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, *charts*, grafik, peta, *figure/gambar*, transparansi, film bingkai atau *slide*), media berbasis audio-visual (video, film, slide bersama tape, televisi) dan media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer dan video interaktif).

Media film animasi merupakan media

pembelajaran yang berbasis audio-visual. Media film animasi adalah media pembelajaran dengan memanfaatkan media berteknologi modern. Media film animasi disajikan dalam bentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui *overhead projector* dan dapat didengar suaranya dilihat gerakannya (video atau animasi). Kelebihan dari media film animasi ini antara lain; 1) Tampilan bisa menghasikan kombinasi antara tulisan (teks), suara (audio), gambar (video), serta animasi, 2) Dapat mengakses informasi secara instan dari manapun, 3) Menghasikan gambar yang lebih jelas, 4) Menyediakan fasilitas akses informasi yang lebih banyak, 5) Dapat disesuaikan dengan motivasi, kemampuan dan kecepatan pembelajar, 6) Mengurangi kekhawatiran pembelajar jika kurang paham.

Media film ini bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika membaca, berdiskusi, berpraktek dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan yang secara normal tidak dapat dilihat. Media film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat, yang dapat disajikan berulang-ulang. Media ini ditujukan tidak hanya kepada kelompok kecil saja tapi juga dapat digunakan pada kelompok yang besar, baik yang heterogen maupun perorangan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas. (Arikunto, *et al*, 2006:58). Subjek penelitian adalah mahasiswa penjasokesrek JPOK FKIP UNS semester III yang mengambil mata kuliah perkembangan motorik. Dalam penelitian ini, dosen sebagai pengajar sekaligus peneliti. Dimana dosen pengampu dan asisten dosen (*team teaching*) mata kuliah perkembangan motorik bersama-sama merencanakan, mengamati, mendiskusikan

dan menganalisis hasil penelitian yang dilakukan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan Observasi dan Angket. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai situasi kegiatan belajar mengajar yaitu pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Observasi merupakan proses perekaman dengan mengamati semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama penelitian tindakan kelas berlangsung. Angket digunakan untuk memperoleh informasi/ umpan balik mengenai pelaksanaan pembelajaran dan materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh, maka validitas datanya dapat dilakukan dengan triangulasi, yaitu dengan menggunakan berbagai sumber dan metode serta melakukan observasi.

Data dianalisis dengan analisis interaktif, sebagai bentuk analisis kualitatif yakni dengan melakukan analisis secara terus menerus dari awal pengumpulan data hingga proses verifikasi yang berlangsung mulai dari awal penelitian sampai dengan penelitian selesai. Dengan demikian proses analisis terjadi secara interaktif dan menguji antar komponen secara siklus yang berlangsung terus menerus dalam waktu yang relative lama.

Dalam penelitian ini indikator pencapaiannya adalah: 1) Pada Siklus I, antusias dan perhatian mahasiswa mencapai 60%, tingkat kepuasan mahasiswa mencapai 70% dan hasil uji kompetensi mahasiswa yang mendapatkan rentang nilai 70 - 100 mencapai 70%. 2) Pada Siklus II, antusias dan perhatian mahasiswa mencapai 75%, tingkat kepuasan mahasiswa mencapai 80% dan hasil uji kompetensi mahasiswa yang mendapatkan rentang nilai 70 - 100 mencapai 80%.

Langkah-langkah pelaksanaan PTK dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan refleksi. Secara jelas langkah-langkah tersebut dapat digambarkan dalam Gambar 1.

Penelitian Tindakan Kelas ini pelaksanaannya mengikuti alur sebagai berikut: 1) Perencanaan, meliputi penetapan materi pembelajaran mata kuliah perkembangan motorik, 2) Tindakan, meliputi seluruh proses

kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media film animasi, 3) Observasi, dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran, yang meliputi; aktivitas siswa, pengembangan materi dan hasil belajar, 4) Refleksi, meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus I dalam perencanaan dilakukan kegiatan sebagai berikut: 1) Merancang skenario pembelajaran mata kuliah perkembangan motorik dengan menggunakan media film animasi, 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 3) Menyiapkan film-film animasi yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, 4) Menyiapkan blangko observasi dan evaluasi.

Tindakannya dapat berupa: 1) Membuka pembelajaran dengan memberikan apresiasi pada materi sebelumnya dan materi yang akan disampaikan, 2) Menayangkan slide-slide pembelajaran dan film-film animasi untuk menjelaskan materi yang disampaikan, 3) Mahasiswa diminta untuk memperhatikan film-film animasi yang ditayangkan dan diberi kesempatan bertanya, 4) Dosen memberikan beberapa pertanyaan pada setiap film animasi yang ditayangkan untuk menjajagi sampai sejauh mana pemahaman yang sudah dimiliki mahasiswa, 5) Diakhir pembelajaran, mahasiswa diminta untuk mengisi kartu ceria.

Pada kegiatan pengamatan, kegiatan yang dilakukan sebagai berikut: 1) Mengamati perilaku mahasiswa terhadap penggunaan media film animasi, 2) Mengamati pemahaman masing-masing mahasiswa mengenai materi yang sudah diberikan, 3) Mengamati keseriusan mahasiswa pada saat pembelajaran berlangsung, 4) Membaca dan mempelajari

hasil dari kartu ceria yang sudah diisi oleh mahasiswa.

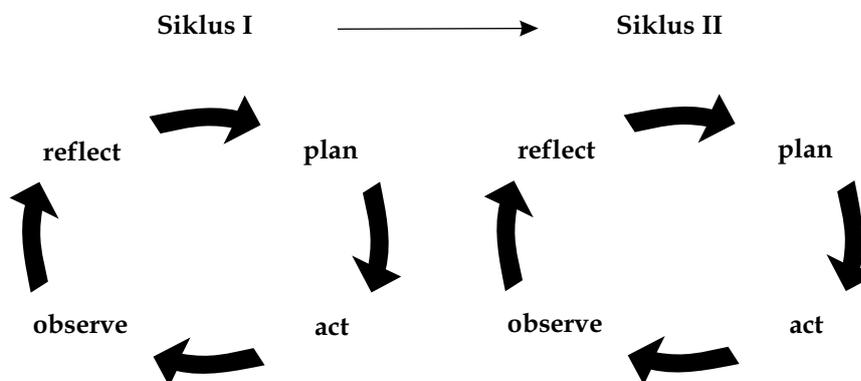
Dalam proses refleksi, kegiatan yang dilakukan sebagai berikut: 1) Mencatat hasil observasi yang sudah diperoleh, 2) Mengevaluasi hasil observasi, 3) Menganalisis hasil pembelajaran, 4) Memperbaiki kelemahan/kekurangan sebagai masukan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Dalam siklus II, hal yang perlu dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut: 1) Menyusun rencana perbaikan dari siklus I, 2) Memadukan hasil refleksi siklus I agar siklus kedua lebih efektif, 3) Menyiapkan blangko observasi dan evaluasi.

Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Menayangkan slide-slide pembelajaran dan film-film animasi untuk menjelaskan materi yang disampaikan dan informasi hasil siklus I, 2) Mahasiswa diminta untuk memperhatikan film-film animasi yang ditayangkan dan diberi kesempatan bertanya, 3) Dosen memberikan beberapa pertanyaan pada setiap film animasi yang ditayangkan untuk menjajagi sampai sejauh mana pemahaman yang sudah dimiliki mahasiswa, 4) Diakhir pembelajaran mahasiswa diminta mengisi kartu ceria.

Pengamatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Mengamati perilaku mahasiswa terhadap penggunaan media film animasi, 2) Mengamati pemahaman masing-masing mahasiswa mengenai materi yang sudah diberikan, 3) Mengamati keseriusan mahasiswa pada saat pembelajaran berlangsung, 4) Membaca dan mempelajari hasil dari kartu ceria yang sudah diisi oleh mahasiswa.

Kegiatan refleksi yang dilakukan adalah



**Gambar 1.** Langkah-langkah Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

1) Mencatat hasil observasi yang sudah diperoleh, 2) Mengevaluasi hasil observasi, 3) Menganalisis hasil pembelajaran, 4) Memperbaiki kelemahan/kekurangan sebagai masukan untuk merencanakan siklus berikutnya.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi dengan menggunakan media film animasi adalah memuaskan. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan, baik dalam hal antusias dan perhatian mahasiswa, kepuasan dan kompetensi yang diperoleh. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.

Dalam proses pembelajaran siklus I, memberikan materi dengan menggunakan film animasi. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Mahasiswa yang antusias dan mempunyai perhatian pada materi pembelajaran yang diberikan sebanyak 60% mahasiswa, 2) Mahasiswa yang merasa puas dengan media film animasi yang diberikan sebanyak 70% Mahasiswa, 3) Mahasiswa yang hasil uji kompetensi yang memperoleh rentang nilai 70 - 100 sebanyak 70% mahasiswa.

Dalam Interpretasi, 1) Pada saat penayangan film, sudah dilengkapi dengan aktif *speaker*, sehingga mahasiswa yang duduk di barisan belakang dapat mendengar jelas dan baik, 2) Pemilihan film animasi sebagai media untuk menyampaikan materi sudah divariasikan bahasanya kadang dalam bahasa Inggris tapi kadang juga dalam bahasa Indonesia. Kalaupun dalam bahasa Inggris akan diberikan tulisan *translide* dibawahnya atau pengajar memberikan *translide*-nya langsung secara lisan saat film ditayangkan. Hal ini menyebabkan mahasiswa lebih cepat beradaptasi sehingga dapat memahami

dengan baik materi yang di sampaikan melalui media film ini, 3) Posisi mengajar sudah lebih variatif, tidak hanya berdiri di depan tapi kadang juga di posisi tengah atau belakang sehingga semua mahasiswa dapat dimonitor.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dalam hal kompetensi mahasiswa, antusias dan perhatian mahasiswa ataupun tingkat kepuasan mahasiswa. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Penerapan media film animasi dapat mengoptimalkan kompetensi mahasiswa pada mata kuliah perkembangan motorik. 2) Antusias dan perhatian mahasiswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran mata kuliah perkembangan motorik dengan menggunakan media film animasi. 3) Mahasiswa memperoleh kepuasan tersendiri setelah mengikuti pembelajaran mata kuliah perkembangan motorik dengan menggunakan media film animasi.

Saran yang dapat disampaikan sebagai berikut: 1) Media yang digunakan dalam pembelajaran terus mengalami perkembangan. Pengajar hendaknya selalu mengikuti perkembangan penggunaan media sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. 2) Media yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. 3) Dengan melihat hasil penerapan media film animasi, tentunya dapat dikembangkan atau divariasikan (*inovasi*) media pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R. & Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo  
 Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja

**Tabel 1.** Hasil Peningkatan Kualitas Pembelajaran Antar Siklus

Kegiatan	Siklus	Prosentase	Jumlah
Antusias dan perhatian mahasiswa	Siklus 1	60%	54
	Siklus 2	75%	67
Kepuasan mahasiswa	Siklus 1	70%	63
	Siklus 2	80%	72
Kompetensi mahasiswa	Siklus 1	70%	63
	Siklus 2	80%	72

- Grafindo Persada
- Coker, C.A. 2004. *Motor Learning and Control for Practitioners*. Boston: McGraw Hill
- Depdiknas. 2004. *Pola Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi Program Studi Pendidikan Jasmani Jenjang S-1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Ditjen Dikti Depdiknas
- Ma'mun, A. & Saputra, Y.M. 2000. *Perkembangan Gerak dan Proses Belajar Gerak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Soedarsono. 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, Bagian Kedua: Rencana, Desain dan Implementasi*. Yogyakarta: Ditjen Dikti Depdikbud