

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI
GERAK DASAR KELAS III SDN 200223
AEK TAMPANG PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

RAPHLI ARDHANA

NIM. 2020500251

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI
GERAK DASAR KELAS III SDN 200223
AEK TAMPANG PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

RAPHLI ARDHANA

NIM. 2020500251

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI
GERAK DASAR KELAS III SDN 200223
AEK TAMPANG PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

RAPHLI ARDHANA

NIM. 2020500251

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 196103231990032001

Pembimbing II

Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 198811222023211017

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Raphli Ardhana

Padangsidempuan, 2024
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Raphli Ardhana yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I



Dra. Hj. Tatta Herawati Daulac, M.A.
NIP. 19610323 199003 2 001

PEMBIMBING II



Ade Suhendra, M.Pd.I.
NIP. 19881122 202321 1 017

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RAPHLI ARDHANA
NIM : 2020500251
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, September 2024
Pembuat Pernyataan



RAPHLI ARDHANA
NIM. 2020500251

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, September 2024
Pembuat Pernyataan



RAPHLI ARDHANA
NIM. 2020500251



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Raphli Ardhana
NIM : 2020500251
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aektampang Padangsidempuan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

Anggota

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

Hj. Hamidah, M.Pd
NIP. 19720602 200701 2 029

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang C Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 04 Desember 2024
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/ 82,5 (B)
Indeks Predikat Kumulatif : 3,73
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidimpuan
Nama : Raphli Ardhana
NIM : 2020500251
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, November 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Felya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Raphli Ardhana
NIM : 2020500251
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan

Peneliti menemukan kurang efesiennya pelaksanaan materi gerak dasar dan Kurang disiplinnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (praktik) di lapangan karena faktor kurang tersistemnya kegiatan pembelajaran. Dan peserta didik yang banyak melakukan gerakan asal-asalan. Melalui penggunaan media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi gerak dasar ini di sekolah dan dapat diterapkan di lapangan dan juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, salah satunya dengan penggunaan media audio visual. Rumusan Masalah Penelitian ini “ apakah ada pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Pembelajaran animasi) terhadap hasil belajar siswa?”. Oleh karenanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan. Penelitian ini adalah Kuantitatif, metode penelitian ini adalah eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini ialah *One Group Preetest-Posttest* yaitu sebuah eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) dan adanya kegiatan tes awal juga tes akhir. Populasi Penelitian ini ialah seluruh kelas III SDN 200223 Aektampang Padangsidempuan yang berjumlah 20 orang dan guru kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah Tes tertulis tentang kemampuan gerak dasar yang diberikan kepada siswa pada diawal dan diakhir penelitian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa, ada pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada pretest dan posttest pada pretest jumlah yang tuntas sebanyak 8 orang dengan nilai rata-rata siswa sebesar 63,5 dan nilai presentase ketuntasan 40% kemudian saat posttest jumlah siswa yang mengalami kenaikan ketuntasan belajar sebanyak 18 orang dengan nilai siswa sebanyak 79,5 dan nilai presentase ketuntasan sebesar 90%. Selisih peningkatan antara pretest dan posttest pada nilai siswa sebesar 16 dan selisih peningkatan antara pretest dan posttest ketuntasan belajar siswa sebesar 50%.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Gerak Dasar

ABSTRACT

Name : Raphli Ardhana
Reg. Number : 2020500251
Study Program : Elementary Madrasah Teacher Education
Title : *The Effect of Using Audio Visual Media on Learning Outcomes of Physical, Sports and Health Lessons for Basic Movement Material for Class III of State Elementary School 200223 Aek Tampang Padangsidempuan*

The researcher found that the implementation of basic movement material was inefficient and students were less disciplined in participating in learning (practice) in the field due to the lack of systematic learning activities. And students who do a lot of haphazard movements. Through the use of media, it can make it easier for teachers to teach this basic movement material in schools and can be applied in the field and also have a positive effect on student learning outcomes, one of which is by using audio visual media. The formulation of the Research Problem is "is there an effect of the Use of Audio Visual Media (Animated Learning Videos) on student learning outcomes?" Therefore, this study aims to determine the Effect of Using Audio Visual Media on the Learning Outcomes of Physical, Sports and Health Lessons on Basic Movement Materials for Class III of State Elementary School 200223 Aek Tampang Padangsidempuan. This study is Quantitative, the research method is an experiment is a research method used to find the effect of certain treatments on others in controlled conditions. This type of research is One Group Pretest - Posttest, which is an experiment without a comparison class (control class) and the presence of initial and final test activities. The population of this study was all class III of State Elementary School 200223 Aek Tampang Padangsidempuan totaling 20 people and the class teacher. The data collection technique used was a written test on basic movement skills given to students at the beginning and end of the study. Based on the research conducted, there is an effect of Using Audio Visual Media on the Learning Outcomes of Physical, Sports and Health Lessons on Basic Movement Materials for Class III of State Elementary School 200223 Aek Tampang Padangsidempuan. This can be seen from the learning outcomes in the pretest and posttest. In the pretest, the number of students who completed was 8 people with an average student score of 63.5 and a percentage of completion of 40%, then during the posttest, the number of students who experienced an increase in learning completion was 18 people with a student score of 79.5 and a percentage of completion of 90%. The difference in increase between the pretest and posttest in student scores was 16 and the difference in increase between the pretest and posttest in student learning completion was 50%.

Keywords: *Audio Visual Media, Basic Movement*

خلاصة

الاسم : رافلي أردهاننا
الرقم : ٢٠٢٠٥٠٠٢٥١
برنامج الدراسة : المدرسة الإبتداعية لإعداد المعلمين
العنوان : تأثير استخدام الوسائط السمعية والبصرية على نتائج التعلم في الدروس
البدنية والرياضية والصحية مواد الحركة الأساسية للمدارس الإبتدائية
الحكومية للصف الثالث ٢٠٠٢٢٣ إيك تامبانج بادانجسيديمبوان

وجد الباحثون أن تنفيذ مواد الحركة الأساسية كان أقل كفاءة وأن الطلاب كانوا أقل انضباطاً في المشاركة في التعلم (الممارسة) في الميدان بسبب الافتقار إلى تنظيم أنشطة التعلم. والطلاب الذين يقومون بحركات عشوائية كثيرة. من خلال استخدام وسائل الإعلام، يمكن أن تسهل على المعلمين تدريس مادة الحركة الأساسية هذه في المدارس ويمكن تطبيقها في الميدان ولها أيضاً تأثير إيجابي على نتائج تعلم الطلاب، أحدها هو استخدام الوسائط السمعية والبصرية. صياغة مشكلة هذا البحث "هل هناك تأثير لاستخدام الوسائط السمعية والبصرية (الفيديو) "التعلم المتحرك" على نتائج تعلم الطلاب؟". ولذلك، يهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير استخدام الوسائط السمعية والبصرية على نتائج التعلم في المواد الحركية الأساسية للدروس البدنية والرياضية والصحية للصف الثالث الإبتدائي الحكومي ٢٠٠٢٢٣ أيك تامبانج بادانجسيديمبوان. هذا البحث كمي، وطريقة البحث تجريبية طريقة البحث المستخدمة هي البحث عن تأثير علاجات معينة على علاجات أخرى في ظل ظروف خاضعة للرقابة. هذا النوع من الأبحاث هو لاختبار القبلي لمجموعة واحدة - الاختبار البعدي ، وهو عبارة عن تجربة بدون فئة مقارنة (فئة ضابطة) وهناك أنشطة اختبار قبلية وكذلك اختبارات نهائية. مجتمع هذا البحث هو جميع طلاب الصف الثالث من مدرسة إيك تامبانج بادانجسيديمبوان الإبتدائية الحكومية لعام ٢٠٠٢٢٣، ويبلغ مجموعهم ٢٠ شخصاً ومعلم الفصل. كانت تقنية جمع البيانات المستخدمة عبارة عن اختبار كتابي للقدرات الحركية الأساسية تم تقديمه للطلاب في بداية ونهاية البحث. وبناءً على البحث الذي تم إجراؤه، كان هناك تأثير لاستخدام الوسائط السمعية والبصرية على نتائج التعلم في المواد البدنية والبصرية. دروس الرياضة والصحة في مواد الحركة الأساسية لمدارس الصف الثالث سياسة الدولة ٢٠٠٢٢٣ إيك تامبانج بادانجسيديمبوان. ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج التعلم في الاختبار القبلي والاختبار البعدي، ففي الاختبار القبلي كان عدد الطلاب الذين أكملوا الاختبار ٨ أشخاص بمتوسط درجات طالب ٦٣,٥ ونسبة إكمال ٤٠٪، ثم خلال الاختبار البعدي. بلغ عدد الطلاب الذين شهدوا زيادة في اكمال التعلم ١٨ شخصاً وكانت درجة الطلاب ٧٩,٥ وكانت نسبة الإنجاز ٩٠٪. وكان الفرق في التحسن بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي في درجات الطلاب ١٦ وكان الفرق في التحسن بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي في إتمام تعلم الطلاب ٥٠٪.

الكلمات المفتاحية: الإعلام المسموع والمرئي، الحركة الأساسية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Segala Puji Bagi Allah tuhan semesta alam telah memberikan karunia dan rahmatnya serta kasih sayangnya sehingga penulis masih diberikan kesehatan dan kesempatan dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidimpuan .”** Shalawat teriring salam Penulis sampaikan kepada ruh junjungan besar baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari jaman kebodohan ke zaman .yang berilmu pengetahuan

Dapat menjadi suatu momen yang berharga bagi penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini. Penyusunan skripsi ini diselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae M,A Pembimbing I dan Bapak Ade Suhendra, M. Pd.I. Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mencerahkan pikiran peneliti sehingga penelitian ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M. Ag , Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan wakil rektor bidang akademik dan kelembagaan Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan

dan keuangan bapak Dr. Anhar, M.A, dan wakil rektor bidang Alumni dan kerjasama Bapak Dr. Ilkhawanuddin Harahap, M.Ag.

3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dan wakil dekan bidang akademik Ibu Dr. Lis Yuliani Syafrida, S.Psi.,M.A., wakil dekan bidang administrasi umum, perencanaan, keuangan Bapak Ali Asrun Lubis,S.Ag., M.pd., wakil dekan bidang kemahasiswaan Bapak Hamdan Hasibuan,S.Pd.I., M.Pd.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Ketua Prodi PGMI Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
5. Terkhusus dan istimewa kepada orang tua kandung penulis, Bapak saya Raja Panyahatan Pasaribu dan Ibu saya Dermawani Siregar S.Pd yang selalu mendukung penulis agar diberikan kesehatan dan kelancaran dalam berproses sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan hikmat. Bapak saya Raja Panyahatan dan Ibu saya Dermawani Siregar S.Pd merupakan motivator terbesar dan yang paling berarti bagi hidup sang penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Akademisi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya pada jurusan PGMI.
7. Ibu Latipa Hannum Nasution S.Pd.SD ,Kepala sekolah SDN 200223 Padangsidimpuan dan seluruh staf dewan guru yang telah memberikan izin terkhususnya kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Hifni Marina Pade Siregar S.Pd.I ,Wali kelas III SDN 200223 Padangsidimpuan dan Bapak Ahmad Pauji Harahap S.Pd , selaku guru bidang

studi PJOK yang telah mengarahkan dan berbagi ilmu yang bermanfaat kepada penulis.

9. Teruntuk rekan-rekan seperjuangan sohib PGMI yang telah menyalurkan informasi-informasi yang urgen terhadap penyusunan skripsi ini.
10. Teruntuk sanak saudara yang telah memberikan dukungan yang teramat tulus kepada peneliti dan memberikan motivasi selebih-lebihnya doa dan dukungan agar peneliti bisa di berikan kemudahan dan kelancaran dalam tahapan memperoleh gelar S.Pd
11. Kepada sahabat peneliti Fepriyanti Ariani, Asrial Habibi, Aidil Syaputra, Sakban, Irwan syafi'i Aritonang, Zulkakimi, Muhammad Riski Rambe, dan sahabat-sahabat lainnya yang tidak dapat di sebutkan satu per satu terimakasih peneliti ucapkan kepada sahabat-sahabat peneliti.

Peneliti berdo'a mudah-mudahan jasa kebaikan mereka mendapat pahala, rahmat serta karunia dari Allah Swt. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu peneliti berharap kepada para pembaca agar memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. semoga karya ini bermanfaat dan mendapat rahmat serta karunia dari Allah Swt.

Padangsidempuan, November 2024
Penulis

Raphli Ardhana
NIM. 2020500251

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT KEABSAHAN DOKUMEN	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Batasan Masalah.....	13
D. Defenisi Operasional Variabel	14
E. Perumusan Masalah	16
F. Tujuan Penelitian	16
G. Manfaat Penelitian	16
H. Sistematika Pembahasan	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Kerangka Teori.....	19
1. Teori Belajar.....	19
2. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21

c.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	22
3.	Media Audio Visual	24
a.	Pengertian Media Audio Visual	24
b.	Langkah-langkah Penggunaan Media Audio Visual.....	25
c.	Karakteristik Media Pembelajaran	26
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran.....	27
e.	Jenis-Jenis Media Audio Visual	29
1.	Audio-visual murni	29
2.	Audio Visual tidak Murni	29
4.	Video Animasi	29
a.	Pengertian Video Animasi	29
b.	Jenis-Jenis Video Animasi	30
c.	Langkah-langkah Pembuatan	31
d.	Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	33
5.	Hasil Belajar.....	34
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	34
b.	Jenis-Jenis Hasil Belajar	34
c.	Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	37
6.	Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani,Olahraga & Kesehatan).....	39
a.	Pengertian PJOK (Pendidikan Jasmani,Olahraga & Kesehatan)	39
b.	Tujuan PJOK (Pendidikan Jasmani,Olahraga & Kesehatan).....	39
c.	Materi PJOK(Pendidikan Jasmani,Olahraga & Kesehatan) Gerak Dasar.....	40
1.	Pengertian Gerak Dasar.....	40
2.	Macam-Macam Gerak Dasar	42
B.	Penelitian Terdahulu	43
C.	Kerangka Berpikir.....	44
D.	Hipotesis.....	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	47
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas)	51
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	58
B. Deskripsi Data Penelitian.....	59
C. Analisis Data	71
D. Pembahasan Hasil Penelitian	73
E. Keterbatasan Penelitian.....	76
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Implikasi Hasil Penelitian	79
C. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1.1 Nilai KKM Siswa SDN 200223	9
Table 3.1 Kriteria ketuntasan Minimal SDN 200223.....	45
Table 3.2 Waktu Penelitian	45
Table 3.3 Data siswa kelas III sesuai jenis kelamin	47
Tabel 4.1 Daftar Nama Siswa yang melakukan pre-test	58
Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari (mean) nilai rata rata	59
Tabel 4.3 Daya penguasaan gerak dasar (pretest)	60
Tabel 4.4 Deskripsi ketentuan gerak dasar	61
Tabel 4.5 Daftar Nama Siswa yang melakukan pos-test	62
Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari (mean) nilai rata rata	63
Tabel 4.7 Tingkat konklusif materi Posttest	64
Tabel 4.8 Deskripsi ketentuan gerak dasar	65
Tabel 4.9 Analisis skor Pre-test dan Post-test	66
Tabel 4.10 Nilai N-Gain dalam bentuk persen%	67
Tabel 4.11 Perbandingan Nilai Petest dan Posttest	67
Tabel 4.12 Ketentuan N-gain.....	68
Tabel 4.13 Analisis Skor Pretest dan Posttest	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Susunan Perangkat Sekolah.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ke-1.....	84
Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ke-2.....	88
Lampiran 3 : Lembar Soal Posttest	92
Lampiran 4 : Lembar Soal Pretest.....	96
Lampiran 5 : Lampiran dokumentasi	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 tahun 2003)”. Pendidikan dalam arti khusus dan umum peradaban adalah usaha manusia untuk membina dan mengembangkan keterampilan dan potensi, baik jasmani maupun rohani, yang dimilikinya sejak lahir, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan berbudaya. Jadi pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan keadaan setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah berkembangnya potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap hidup siswa.¹

Salah satu indikator keberhasilan penyelenggaraan pendidikan ialah kesiapan lulusan atau peserta didik sebagai keluaran (output) pendidikan dalam menghadapi peluang dan tantangan dalam kehidupan bermasyarakat juga dalam menghadapi tuntutan dan kebutuhan dunia pekerjaan di era digital. Seperti diungkapkan Prince bahwa kita sekarang hidup pada masa

¹ Dwi Annisa, ‘Jurnal Pendidikan Dan Konseling’, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.1980 (2022), hlm. 1349–1358.

perubahan, kompleksitas dan persaingan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Sehingga, kemajuan yang sangat cepat dalam bidang teknologi, gobalisasi, ketidakpastian ekonomi, perubahan tempat kerja, dan perubahan dinamika sosial ini menyodorkan tatangan-tantangan dan peluang-peluang yang belum pernah dialami oleh siapapun.²

Oleh karena itu di dalam pendidikan juga memiliki beberapa komponen yaitu 1). Tujuan 2). Pendidik 3). Siswa 4). Isi materi 5). Metode 6). Situasi Lingkungan 7). Perangkat Pembelajaran.³

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang mempunyai nilai pendidikan. Nilai-nilai pendidikan membentuk interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai pedagogis disebabkan oleh pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu dirumuskan sebelum pelaksanaan kegiatan pendidikan. Guru merencanakan kegiatannya secara sadar dan sistematis dengan menggunakan segala sesuatu yang bermanfaat bagi tujuan pendidikan.¹

Seiring perkembangan zaman yang telah melekit dan maju, di dalam pendidikan tidak hanya monoton terhadap suatu media pembelajaran tidak hanya dengan menggunakan media manipulatif, yang mana pengertian dari

² Ade Suhendra, 'Implementasi Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1.1 (2021), 85–97 <<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3724>>.

³ Hajar Sanaly, 'Komponen Pendidikan', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, hlm 10–37.

⁴ Muhammad & Suroto Rizal, Kurniawan, 'Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas Iv Sdn Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014 Muhamat Rizal Kurniawan', *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas*, 02.03 (2014), hlm.559–563.

media manipulatif sendiri itu ialah media yang dapat di sentuh, di pegang, di raba, di bentuk, dll. Seperti contohnya : Papan tulis, kapur, Spidol, dll. Oleh karena itu dengan perkembangan zaman ini manusia lebih dominan dalam menggunakan kemajuan teknologi atau pemanfaatan media yang sesuai dengan kebutuhan. Yaitu menggunakan alternatif media teknologi seperti Audio Visual sesuai dengan judul penelitian ini.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Kemendikbud RI tahun 2018, mata pelajaran merupakan unit organisasi terkecil dari kompetensi inti. Di sekolah, siswa harus menempuh beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran PJOK. PJOK kelas dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam implementasi Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 juga terdapat tempat bagi semua mata pelajaran khusus pembelajaran PJOK.²

Pembelajaran PJOK adalah pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik yang direncanakan secara sistematis yang ditujukan untuk pengembangan dan peningkatan individu secara kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar siswa dapat belajar dan memperoleh pelajaran hingga mencapai objektivitas tertentu (aspek kognitif), dan juga dapat

⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 'Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013', *JDIH Kemendikbud*, 2025 (2018), hlm 1–527.

mempengaruhi perubahan sikap siswa (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik).³

Pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik, tergantung pada tugas gerak siswa dan karakteristik lingkungan belajar.

Pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan setiap peserta didik pada seluruh bidang jasmani: psikomotorik, kognitif dan bidang afektif, dengan menekankan pada kebugaran jasmani, kosa kata dan kualitas gerak. tujuan mata pelajaran PJOK merupakan bagian dari upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (sikap spiritual), berakhlak mulia, sehat, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (sikap sosial), berilmu (pengetahuan), cakap, kreatif (keterampilan).⁴

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dilaksanakan secara sistematis di sekolah untuk secara bertahap dan terus menerus mengembangkan sikap positif pada siswa yang mampu menyadari manfaat aktivitas jasmani untuk meningkatkan kualitas hidupnya secara

⁶ Eko Mukti Prabowo, Edy Mintarto, and Nurkholis Nurkholis, 'Variasi Dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar', *Discourse of Physical Education*, 1.1 (2022), hlm 1–13 <<https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.604>>.

⁷ Tri Irianto, Universitas Lambung Mangkurat, and Banjarmasin Timur, 'Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di', 13.1 (2018), hlm 58–61.

keseluruhan. Kata ini mengandung arti bahwa pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan bukan sekedar pendidikan jasmani, melainkan pendidikan dari segala aspek. Pembangunan manusia berdasarkan cita-cita pembentukan profil siswa Pancasila. Iman dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kreatif, bekerja sama demi keberagaman Global dan kritis.

Tujuan mata pelajaran pendidikan jasmani dan pendidikan jasmani kesehatan pada tingkat dasar dan menengah adalah untuk melatih individu melek jasmani dalam: 1) Mengembangkan kesadaran akan pentingnya aktivitas fisik dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan pribadi. Dan mendapatkan gaya hidup aktif sepanjang hidup Peserta didik. 2) Mengembangkan pengetahuan bisnis dan keterampilan manajemen diri untuk meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani, kesejahteraan pribadi, dan pola perilaku gaya hidup Kesehatan. 3) Mengembangkan pola gerak dasar dan keterampilan motorik berdasarkan penerapan konsep, prinsip, strategi dan taktik secara umum. 4) Membangun landasan karakter moral yang kuat dengan menginternalisasikan nilai-nilai seperti percaya diri, sportivitas, kejujuran, disiplin, kerjasama, dan pengendalian diri dalam praktik aktivitas fisik yang mencerminkan preferensi pribadi. dan tanggung jawab sosial (tanggung jawab pribadi dan sosial). 5) Ciptakan suasana santai dengan kesenangan, interaksi sosial, tantangan, dan ekspresi diri. 6) Mengembangkan profil pelajar Pancasila yang beriman dan bertaqwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dan diharapkan juga dapat kreatif, gotong royong, keberagaman global, tindakan kritis dan mandiri.⁵

Berhubungan di Lokasi Penelitian yang dilakukan, yaitu di SDN 200223 tepatnya di kelas III menerapkan Kurikulum Merdeka maka sehubungan dengan itu peneliti mengikuti arus pembelajaran Kurikulum Merdeka, yaitu Implementasi Kurikulum PJOK SD/MI/Merdeka pada Pembelajaran Program Terpakat yaitu Unsur Tahap B dan Hasil Belajar. Pada akhir Fase D, sebagai hasilnya, siswa dapat menunjukkan kemampuan mereka untuk melatih keterampilan gerakan tertentu. Analisis pengetahuan, mampu melakukan aktivitas jasmani dan latihan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip aktivitas fisik, menunjukkan tanggung jawab pribadi dan perilaku sosial, memantau secara mandiri, menjaga nilai aktivitas fisik.⁶

Agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien dalam penerapannya dan sesuai dengan minat dan keterampilan siswa. Maka Peneliti secara bertepatan melaksanakan analisis dengan sesuai kebutuhan dari penelitian ini dengan cara analisis observasi dan wawancara terhadap Pendidik dan Peserta didik terkait dengan perkembangan gerak dasar yang dimiliki oleh siswa di kelas rendah.

Keterampilan gerak merupakan perwujudan kualitas koordinasi dan kontrol atas bagian-bagian tubuh yang terlibat dalam gerak. Keterampilan gerak diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami

⁵ Husaini, M.Pd Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pjok Melalui Prinsip-Prinsip Latihan Frequency, Intensity, Time, Tipe (FITT) 2023, hlm 2.

⁶ Capaian Pembelajaran and Mata Pelajaran, 'Dan Kesehatan (PJOK) Fase A – Fase F', 2022, hlm 10.

gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang. Keterampilan gerak setiap orang berbeda-beda.⁷

Dalam proses pembelajaran gerak dasar, guru harus mampu memberikan muatan pembelajaran yang membantu siswa bergerak secara efektif dan memotivasi siswa untuk bergerak lebih gembira tanpa ragu atau takut terhadap gerakan.

Fokus utama guru PJOK adalah gerak. Perannya adalah membantu siswa bergerak secara efisien dan meningkatkan kualitas kinerja, pekerjaan (kinerja), kemampuan belajar, dan kesehatannya. Untuk mencapai hal tersebut, guru harus mampu mengendalikan proses pembelajaran dan mendorong belajar siswa, karena siswa adalah subjek dalam hal kegiatan pembelajaran. Fokus dengan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran, melainkan inovasi dalam memodifikasi sarana dan prasarana untuk menanggulangi kekurangan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.⁸

Namun fakta yang terjadi di kelas III SDN 200223 yaitu “kurang efisiennya penerapan materi gerak dasar”. Hal ini dibuktikan dengan kegiatan studi pendahuluan berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 200223 Padangsidempuan bahwa jumlah siswa di kelas III terdapat 20 Orang, yang terdiri dari 10 orang siswi perempuan dan 10 orang siswa laki-laki.

⁷ Pendidikan Dasar and others, ‘Ahmad Komar Ruzaman’, 2018, hlm 254–58.

⁸ Septian Raibowo, Yahya Eko Nopiyanto, and Muhammad Khairul Muna, ‘Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional’, *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2.1 (2019), hlm 10 <<https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>>.

Pada proses pembelajaran praktik di lapangan peserta didik melakukan gerak asal-asalan dan kurang terampilnya siswa dalam melakukan gerak dasar seperti : lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Sehingga dengan dibantunya dengan penggunaan media Audio Visual selama proses pembelajaran (praktik). pembelajaran praktik adalah suatu metode dengan memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda, seperti di peragakan, dengan harapan anak didik menjadi jelas dan mudah sekaligus dapat mempraktikkan materi yang di maksud dan suatu saat di masyarakat. Metode ini memberikan jalan kepada para peserta didik untuk menerapkan, menguji dan menyesuaikan teori dengan kondisi sesungguhnya melalui paktik atau kerja, inilah peserta praktik atau latihan akan mendapatkan pelajaran yang sangat baik untuk mengembangkan dan menyempurnakan keterampilan yang di perlukan.⁹ Di lapangan berlangsung dapat mengoptimalkan keterampilan gerak-gerak dasar peserta didik. Guru PJOK juga kurang menerapkan sistem pembelajaran.

Sistem pembelajaran lazimnya dimulai dari kegiatan analisis yang digunakan untuk menggambarkan masalah pembelajaran sesungguhnya yang perlu dicari solusinya. Setelah dapat menentukan masalah yang sesungguhnya maka langkah selanjutnya adalah menentukan alternatif solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran.¹⁰

⁹ Titin Syahrowiyah and others, 'Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam', 10.2 (2016), hlm 1–18.

¹⁰ R Benny A Pribadi, 'Model Model Desain Sitem Pembelajaran', hlm 34, 2016.

Saat praktik di lapangan berlangsung, yang mana guru hanya menyuruh peserta didik untuk melakukan dasar-dasar dari gerak-gerak dasar tanpa adanya upaya pengoptimalan terhadap peserta didik saat praktik. dimana keterampilan merupakan aspek yang sangat penting dalam belajar PJOK. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab prestasi belajar matematika siswa rendah.¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, guru belum mengikutsertakan media yang lebih menarik daya minat siswa saat proses pembelajaran, karena keterbatasan alat-alat peraga di sekolah yang bisa menampilkan media audio dan visual guna membantu minat dan daya tarik belajar (praktik) siswa. Seperti yang diketahui nilai KKM pelajaran PJOK ialah 75 dan sesuai dengan permasalahan yang ada di kelas III ini terdapat dari 20 siswa 12 orang diantaranya di nyatakan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di materi gerak dasar, dengan nilai yang di dapatkan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai KKM Siswa SDN 200223

No	Tahun Ajaran	KKM	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	2024	<75	Tidak Tuntas	12 siswa	60%

¹¹ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', 2019, hlm 659-63.

		<75	Tuntas	8 siswa	40%
--	--	-----	--------	---------	-----

Berasarkan tabel persentase nilai di atas, hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih termasuk rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran. Salah satunya penggunaan media dalam pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran tidak efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu terjadi karena kurang menariknya pembelajaran yang disajikan kepada peserta didik. Sehingga perlu adanya tindakan agar pembelajaran dikelas lebih efektif.¹²

Selain itu berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Hifni Marina Pade Siregar S.Pd selaku guru wali kelas dan guru bidang studi PJOK bapak Ahmad Pauji S.Pd III SD Negeri 200223 Padangsidempuan menyatakan bahwa siswa masih menganggap pembelajaran PJOK merupakan mata pelajaran yang butuh ketekunan. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak-gerak yang ada di gerak dasar seperti contoh gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif kurangnya keseriusan dalam praktik pembelajaran gerak dasar sarana dan

¹² Dede Misbahudin and others, 'Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?', *WaPfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3.1 (2018), hlm 43 <<https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>>.

prasarana di sekolah juga menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

Dari persoalan yang dihadapi siswa, peneliti menggunakan media, yaitu media Audio Visual, seperti video pembelajaran kotak musik dan untuk meningkatkan keterampilan proses pada pembelajaran PJOK materi gerak dasar siswa kelas III. Penggunaan media ini, bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini juga tentunya dapat menumbuhkan motivasi serta minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PJOK materi gerak dasar untuk siswa di kelas III.

Melalui penggunaan media berbantu Audio Visual (Video Pembelajaran dan kotak musik) dapat menjadi solusi pada permasalahan yang terjadi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan peneliti sebelumnya yang dilakukan Muhamat Rizal Kurniawan dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Senam Irama Melalui Media Audio Visual”.¹³ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Idris Moh Latar, S.Pd., M.Pd dengan judul “Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani Pada Siswa Sekolah Dasar”.¹⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media Audio Visual dapat meningkatkan keterampilan proses pada pembelajaran PJOK materi gerak dasar untuk siswa kelas III. Hal ini terbukti bahwa adanya perbedaan

¹³ S P O R T Journal, ‘Journal of S.P.O.R.T’, hlm 1.

¹⁴ Direktur Pascasarjana and others, *EBook1 Yang Terdepan dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, hlm 3.

pada kemampuan siswa pada saat tidak menggunakan media dan sesudah menggunakan media Audio Visual. rata – rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Audio Visual meningkat dari pada rata- rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media Audio Visual.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Penjelasan lain mengatakan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Kelebihan media audio visual adalah pemakaiannya tidak membosankan, hasilnya lebih mudah untuk dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.¹⁶ Dan mampu merangsang stimulus peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran (praktik) di lapangan.

Berdasarkan latar Belakang diatas peneliti tertarik dan mengangkat judul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan.

¹⁵ Vega Falcon Vladimir, 'Jenis Jenis Media Audio Visual', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1.69 (1967),hlm 5–24.

¹⁶ Jurnal Pesona Dasar, 'Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh', *Jurnal Pesona Dasar*, 3.4 (2016),hlm 22–33.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya minat belajar siswa karena guru kurang memperhatikan siswa saat kegiatan pembelajaran di lapangan (praktik) gerak dasar berlangsung.
2. Kurang disiplinnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (praktik) di lapangan karena kurang tersistemnya kegiatan pembelajaran. Dan peserta didik yang banyak melakukan gerakan asal-asalan.
3. Rendahnya hasil belajar PJOK siswa yang dibuktikan dengan nilai ujian tulis saat ulangan harian, dan ujian praktik siswa masih ada yang berada di bawah KKM.
4. Keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan kurang tercapainya pembelajaran PJOK yang Interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diperoleh, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media Audio Visual (kotak musik, foto bergambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pembelajaran PJOK materi gerak dasar di kelas III SD Negeri 200223 Padangsidempuan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Variabel merupakan objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian yang mampu membandingkan dan mengubah suatu makna atau nilai dari objek penelitian tersebut

1. Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Penjelasan lain mengatakan bahwa media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dan cara pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, tape recorder dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video animasi, film, DVD dan VCD.¹⁷
2. Gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang berbeda seperti berlari, melompat, menangkap, melempar, memukul, dan keseimbangan hal ini berdasarkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak-gerak yang ada di gerak dasar seperti contoh gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. gerak lokomotor adalah gerak perpindahan tempat, dari satu posisi ke posisi lainnya. Gerak non lokomotor adalah gerakan di mana tubuh tidak melakukan perpindahan, sedangkan gerak

¹⁷ Kuncoro Adi Saputro, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi, 'Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), hlm 1912 <<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>>.

manipulatif memainkan benda atau alat tertentu, seperti bola, raket, atau kayu pemukul. Penguasaan keterampilan gerak dasar merupakan salah satu elemen penting untuk mencapai kompetensi jasmani (physical competence) yang akan menuntun seseorang memiliki (physical literacy) yang baik.¹⁸

3. Hasil Belajar adalah penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar.¹⁹
4. Pembelajaran PJOK adalah pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik yang direncanakan secara sistematis yang ditujukan untuk pengembangan dan peningkatan individu secara organik, neuromuskular, persepsi, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan dilaksanakan secara sistematis di sekolah untuk secara bertahap dan terus menerus mengembangkan sikap positif pada siswa yang mampu menyadari manfaat aktivitas jasmani untuk meningkatkan kualitas hidupnya secara keseluruhan. Kebugaran jasmani memiliki aspek-aspek di dalamnya meliputi kekuatan, keseimbangan, kecepatan, kelincahan, daya tahan, daya ledak, dan koordinasi.²⁰ Kata ini mengandung arti bahwa pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan bukan sekedar pendidikan jasmani, melainkan pendidikan dari segala aspek.

¹⁸ Jurnal Sport Science And Others, 'Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah', 2009 hlm. 98.

¹⁹ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), hlm. 129 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>>.

²⁰ Wildanul Aulia, Suryansah Suryansah, and Oni Bagus Januarto, 'Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP: Literature Review', *Sport Science and Health*, 4.1 (2022), hlm 96 <<https://doi.org/10.17977/um062v4i12022p94-102>>.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam perumusan ini adalah apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Pembelajaran animasi) terhadap Hasil Belajar pada pembelajaran PJOK kelas III di SD Negeri 200223 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pada pembelajaran PJOK di SD Negeri 200223 Padangsidempuan dengan menggunakan media Audio Visual.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Dapat menambah khazanah keilmuan tentang penerapan media Audio Visual sebagai upaya dalam meningkatkan Hasil Belajar pada pembelajaran PJOK serta sebagai bahan kajian peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dengan temannya sebagai bahan pertimbangan atau kajian terdahulu.

2. Manfaat secara praktis

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kreatifitas dalam mengajar dan menarik perhatian siswa.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan kerja sama antara siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PJOK.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi pengembangan wawasan peneliti dalam ilmu pengetahuan serta dapat menyikapi secara profesional kondisi nyata di SD Negeri 200223 Padangsidempuan.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Definisi Operasional Variabel, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori terdiri dari Kerangka Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, Hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari Lokasi dan Waktu Penelitian, Jenis dan Metode Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik

Pengumpulan Data, Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas), Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian yang terdiri dari Gambaran Umum Objek Penelitian, Deskripsi Data Penelitian, Analisis Data, Pembahasan Hasil Penelitian, Keterbatasan Penelitian.

Bab V Penutup yang terdiri dari Kesimpulan, Implikasi Hasil Penelitian, Saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Teori Belajar

Teori belajar merupakan kumpulan prinsip-prinsip yang disusun secara sistematis. Prinsip tersebut berusaha menjelaskan hubungan-hubungan antara fenomena-fenomena yang ada. Setiap teori akan mengembangkan konsep-konsep yang digunakan sebagai simbol fenomena tertentu. Secara umum teori adalah sebuah sistem konsep abstrak yang mengindikasikan adanya hubungan diantara konsep-konseptersebut yang membantu kita memahami sebuah fenomena. Sehingga dapat dikatakan bahwa teori adalah suatu kerangka kerja konseptual untuk mengatur pengetahuan dan menyediakan suatu cetak biru untuk melakukan beberapa tindakan selanjutnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara

tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹

Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa.

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media pembelajaran terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber lewat media tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Maka dari itu media pembelajaran adalah alat yang digunakan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.²

S.Hadi menyatakan bahwa siswa akan lebih memahami konsep apabila materi yang di ajarkan dipadukan dengan grafis, animasi dan video. Perkembangan teknologi dapat dijadikan sebagai solusi untuk membuat media pembelajaran agar lebih menarik minat belajar siswa dan membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep

¹ Septy Nurfadhillah M.Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. hlm. 13.

² Tejo Nurseto, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', 8.1 (2012), hlm. 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>.

pembelajaran yang bersifat abstrak serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.³

Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, camera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran sebagai perantara terjadinya proses komunikasi dan interaksi dalam pendidikan yang membantu siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Zaman dkk, Sudjana, Paul dan David, Bretzc Jenis-jenis Media Pembelajaran ialah, sebagai berikut:

Zaman mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga kelompok dapat dikembangkan untuk anak usia dini. Ketiga kelompok tersebut diklasifikasikan suara, dan mesin belajar.

1. Media Visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran.

³ Very Hendra Saputra and Permata Permata, 'Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang', *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2.2 (2018), hlm. 118 <<https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>>.

⁴ Maulana Arafat, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SD/MI* (jakarta: Kencana, 2020) hlm.150.

Untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret. Mengatakan bahwa media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non- projected visual).

2. Media Audio adalah media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio.
3. Media Audio Visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Dia mengatakan penggunaan media audio visual ini dapat penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru.⁵

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsi media yaitu :

⁵ Septy Nurfadhillah M.Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, hlm 29.

1. Membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya.
2. Mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya.
3. Memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi.
4. Mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas.
5. Guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan-pahaman peserta didik dalam memahami materi.
6. Mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Suwarna, dkk. Mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satu arah" kepada siswa.⁶

3. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Jenis media audio visual ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena terdapat kedua jenis media yaitu media audio dan media visual. Media audio visual adalah alat bantu atau media yang memiliki unsur gambar dan suara.⁷

Berlandaskan dari hasil analisis tentang pengertian media video pembelajaran tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah peralatan yang menggabungkan visual dan audio dalam waktu yang bersamaan sehingga menjadikan

⁶ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', 1.2 (2023), hlm. 11.

⁷ Rieza Hardyan Rahman, 'Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi', *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21.01 (2021), hlm. 50.<<https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.831>>.

gambar-gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang sesuai dengan kondisi gambar atau keadaan yang ditampilkan dan media video pembelajaran bisa digunakan oleh seorang pendidik untuk menampilkan sebuah hal yang mungkin tidak bisa diperlihatkan secara langsung di depan siswa tetapi dengan adanya media video pembelajaran bisa menampilkan hal tersebut dalam bentuk video dan membuat materi pembelajaran yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar.⁸

b. Langkah- Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Menurut Hamalik langkah-langkah penggunaan audio visual adalah sebagai berikut.

1. Kelas harus dibawa kearah belajar mendengarkan dan melihat rekaman secara aktif.
2. Siapkan kelas agar bias mendengarkan dan melihat dengan baik.
3. Penguasaan teknik penggunaan rekaman dalam berbagai pelajaran.
4. Guru sudah mengenal dan memahami isi rekaman.

⁸ Saddu Al-z Ari, 'Konsep Media Video Pembelajaran', *Kekurangan Serta Kelebihan Metode Hafalan*, 2007, 2018, hlm. 44.

5. Guru memainkan rekaman, mendiskusikan tentang rekaman dalam kelas, memutar kembali bagian-bagian rekaman yang sekiranya dianggap penting.

6. Setelah kelas mengikuti rekaman, kegiatan selanjutnya perlu diatur. Guru mengadakan diskusi dalam kelas. Kegiatan selanjutnya disesuaikan dengan tingkatan kelas dan jenis rekaman.⁹

c. Karakteristik Media Audio Visual

Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat "*audible*" artinya dapat didengar dan alat-alat yang "*visible*" artinya dapat dilihat. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual. Pembelajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut.

1. Berorientasi kepada murid yang berinteraksi rendah.
2. Menyajikan visual yang dinamis.

⁹ Hani Karlina, Guru Smk, and N U Langensari, 'Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama', *Literasi*, 1.1 (2017), hlm. 31. <<https://literasi/view/82>>.

3. Penggunaan sesuai dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.¹⁰

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

1. Kelebihan Media Audio Visual

Adapun kelebihan dari media Audio Visual cukup banyak, seperti:

- a. Dapat digunakan berulang kali, tidak memandang jarak dan waktu sehingga menjadi lebih efektif.
- b. Membuat siswa termotivasi dalam sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- c. Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tanpa terikat dengan bahan ajar lain, bisa membawa siswa ke berbagai tempat tanpa membawa mereka langsung ke tempat tersebut.
- d. Media Video pembelajaran bisa menampilkan hal-hal kecil dan berbahaya secara langsung.
- e. Media video pembelajaran bisa menampilkan kegiatan di tempat lain atau kejadian di masa lalu, hal yang ditampilkan informatif dan dapat dipercayai.

¹⁰ Dr Fuad Abdul Baqi, *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Audio Visual Content*, ed. by Kristianty Ratnawati (MEGA PRESS NUSANTARA, 2023) hlm.58.

2. Kekurangan Audio Visual

Adapun kekurangan dari Audio Visual ialah:

- a. Media audio visual memerlukan arus listrik untuk menghidupkan proyektor ataupun alat lain untuk menampilkannya oleh karena itu media video pembelajaran tidak bisa digunakan jika tidak ada daya listrik.
- b. Media audio visual memerlukan dana atau biaya yang banyak dalam pembuatan videonya.
- c. Memerlukan keahlian khusus untuk membuat dan mengedit video tersebut.
- d. Media audio visual akan menjadi pembelajaran yang monoton jika pendidik hanya menampilkan video saja tetapi tidak menggunakan metode atau gaya belajar lainnya.
- e. Media video audio visual harus memerlukan perangkat tambahan untuk menampilkan di dalam kelas, siswa harus memiliki akses internet dan perangkat seperti laptop, komputer atau smartphone yang harganya cukup mahal untuk bisa mengakses atau mendownload video pembelajaran yang diberikan pendidik.¹¹

¹¹ Ari. Saddu Al-z, 'Konsep Media Video Pembelajaran', *Kekurangan Serta Kelebihan Metode Hafalan*, 2007, 2018, hlm. 48-54

e. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Adapun jenis-jenis media audio visual di bagi menjadi dua, yaitu:

1) Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber. Seperti : Film bersuara, Video, Televisi,

2) Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam. Seperti: Sound slide dan film bingkai bersuara¹²

4. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Menurut Agustien mengemukakan bahwa Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna. Video animasi pembelajaran yang disajikan merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat

¹² Prof. Dr. Sugiyono, 'Jenis Media Audio Visual', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016), hlm. 28-31.

dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Faris Animasi adalah media, animasi merupakan media audio visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada frame dan diprgyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Pada video animasi pembelajaran ini disajikan dengan cerita yang menarik serta warna-warna yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain karena karakteristik belajar siswa Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun.¹³

b. Jenis-Jenis Video Animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis-jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu :

¹³ J. Julia, *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar* (CV. Caraka Khatulistiwa).hlm.144.

a. Stop Motion

Jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakan.

b. Dua Dimensi

Video animasi dua dimensi adalah animasi yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y). Animasi yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan animasi kartun.

c. Tiga Dimensi

Video animasi tiga Dimensi dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view), dengan memiliki panjang (X), lebar (Y) dan memiliki dimensi kedalaman atau volume (Z).¹⁴

c. Langkah-langkah Pembuatan

1. Menentukan ide

Ide dapat menjadi gambaran awal seperti apa ekspresi karakter yang akan ditunjukkan. Cerita juga bergantung dari ide awal yang dimiliki. Jadi, semakin banyak referensi atas ide, maka sebuah video animasi akan memiliki jiwa yang unik.

¹⁴ *Bunga Rampai Media Promosi Kesehatan*, ed. by M.Sc Pius Kopong Tokan, SKM. (Media Pustaka Indo) hlm. 83.

2. Melakukan riset berkaitan dengan ide

Riset bisa Anda lakukan dengan bantuan dari teknologi yang berkembang sekarang.

3. Membuat kerangka cerita

Sebagai sebuah panduan. Sebagai pagar/batasan cerita. Mengurangi terjadinya revisi yang tidak perlu.

4. Menentukan jenis video animasi

Video animasi 2D Video animation jenis 3D lebih cocok berfungsi sebagai sebuah media penyampai pesan dalam cerita. Studio-studio besar umumnya memproduksi video jenis 2D untuk penayangan lebar karena lebih cocok untuk perkembangan zaman.

5. Membuat naskah cerita

Sebagai jembatan penyampaian pesan, penggambaran suasana cerita dan peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mengedit video animasi pembelajaran.

6. Membuat karakter animasi

Menentukan karakter yang cocok untuk jenis pembelajaran PJOK, Peneliti mengambil karakter dari aplikasi canva, dan merealisasikan karakter menjadi bergerak dan menyampaikan isi pembelajaran.

7. Recording voice over

Pengisian suara sesuai dengan karakter animasi yang digunakan dengan menggunakan fitur karakter suara yang tersedia di aplikasi canva.

d. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

1. Kelebihan

- a) Pemakaian tidak terikat waktu
- b) Sangat praktis dan menarik
- c) Harganya relative tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali
- d) Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar kembali.

2. Kekurangan

- a) Jika memutar film terlalu cepat, siswa tidak dapat mengikuti.
- b) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangang yang gelap.
- c) Untuk media televise, tidak bisa dibawa kemana- mana karena cenderung ditempat tertentu.
- d) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini

cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.¹⁵

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar tidak lepas dari proses belajar yang dijalani oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁶

Penilaian Hasil Belajar peserta didik merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan peserta didik telah menguasai kompetensi atau materi yang telah diajarkan oleh guru.¹⁷ Penilaian Hasil Belajar juga menjadi sasaran penelitian. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

¹⁵ M.Kom. Dr. Asrul Huda, S.Kom., *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)* (UNP PRESS) hlm. 12-13.

¹⁶ Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 'Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi', *Jurnal Ekonomi*, 4.1 (2014), hlm. 2.

¹⁷ Kunandar, 'Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013)' *Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta : RajaGrafindo Persada, 2013 hlm. 252.

1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual. yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri khususnya bila sedang belajar dan berfikir. diujikan. Terdapat enam tingkat di dalam hasil belajar ranah kognitif, yaitu:¹⁸

- a. Tipe hasil belajar: Pengetahuan
- b. Tipe hasil belajar: Pemahaman
- c. Tipe hasil belajar: Aplikasi
- d. Tipe hasil belajar: Analisis
- e. Tipe hasil belajar: Sintesis
- f. Tipe hasil belajar: Evaluasi

2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap. yaitu kemampuan seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak gerik jasmani. Pelajaran yang termasuk dalam ranah afektif adalah:

- a. Receiving attending
- b. Responding (Jawaban)
- c. Valuing (Penilaian)
- d. Organisasi
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

¹⁸ Indah Suciati, *Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analisis*, ed. by Amran Hapsan (CV. Ruang Tentor, 2022) hlm.8-9.

3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. yaitu sikap tertentu dari seseorang terhadap suatu objek pelajaran.¹⁹ yang termasuk dalam ranah afektif adalah:

a). Receiving attending

b) Responding (Jawaban)

c) Valuing (Penilaian)

d) Organisasi

e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai

f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Untuk memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan materi yang diberikan selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan alat ukur berupa tes dalam suatu proses evaluasi.

Hasil belajar Ketertampilan lebih dominan dibandingkan hasil belajar lainnya yaitu pengetahuan dan sikap, karena psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang penguasaannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan. Hasil belajar dalam konteks belajar keterampilan gerak dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan penguasaan

¹⁹ Prosiding Seminar, Nasional Hdpgsdi, and Wilayah Iv, 'Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa Pgsd Elsinora Mahananingtyas', 2017, 192–200.

terhadap tujuan belajar keterampilan gerak yang dapat diukur melalui tes tertentu. Dengan demikian, hasil belajar keterampilan materi gerak dasar adalah tingkat performa keterampilan materi gerak dasar yang diperoleh melalui proses pengukuran sesuai dengan jenis keterampilan yang dipelajarinya.²⁰

c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada sesuatu objek atau sekumpulan objek.

Hasil belajar dapat menjadi baik apabila siswa memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan timbul kebosanan, sehingga siswa tidak mau lagi belajar.

Faktor Internal salah satunya ialah minat belajar, Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang dan dapat timbul karena adanya pengaruh dari luar. Minat membuat seseorang

²⁰ Herman Subarjah, 'Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis Fpok-Upi', 2000, hlm. 327.

cenderung tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang biasanya diminati seseorang diperhatikan terus-menerus dan selalu disertai rasa senang sehingga seseorang akan meraih kepuasan.

Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar diantaranya metode mengajar, metode mengajar merupakan cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Motivasi, tingkat motivasi seseorang sangat mempengaruhi keefektifan seseorang dalam belajar. Motivasi internal seperti minat dan tujuan pribadi, serta motivasi eksternal seperti dorongan dari orang lain dapat berperan penting dalam menentukan seberapa keras seseorang belajar dan seberapa baik mereka menyerap materi.
2. Metode pembelajaran memiliki dampak besar pada hasil belajar. Metode yang interaktif, terlibat, dan disesuaikan dengan gaya belajar individu cenderung lebih efektif dari mode pasif atau yang tidak sesuai.²¹

²¹ Dr. Asrul Huda. 'Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran', 25 April 2024 hlm.59.

6. Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan)

a. Pengertian Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan)

PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neoromuskular, perseptual, pengetahuan, sosial dan emosional. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan)

Tujuan Pendidikan Jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK) bertujuan untuk peningkatan kebugaran jasmani bagi peserta didik serta peningkatan kemampuan gerak dasar yang dimiliki oleh siswa. Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran PJOK.

Mata pelajaran ini berorientasi pada pelaksanaan misi pendidikan melalui aktivitas jasmani dan pembiasaan perilaku hidup sehat sehari-hari.

c. Materi PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan)

Gerak Dasar

1. Pengertian Gerak Dasar

Gerakan dan manusia merupakan ciri dari kehidupan, berfungsi untuk menyatakan diri bahwa manusia itu ada. Manusia hidup karena ada gerak, misalnya gerak pernapasan, gerak peredaran darah, gerak pencernaan, dan gerak fungsi anggota tubuh lainnya. Oleh sebab itu gerak menjadi kebutuhan yang hakiki seperti layaknya kebutuhan hidup yang lainnya. Atas dasar itu, manusia yang hidup dapat dianggap sebagai manusia yang bergerak. Apabila gerak manusia mengalami gangguan maka akan terjadi sakit dan bahkan kematian. Namun perlu di yakini, bahwa tidak semua Gerakan yang dibutuhkan manusia itu dari lahir. Ternyata banyak sekali jenis dan bentuk Gerakan yang perlu dipelajari, dibina dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan gerakannya. Dengan kata lain, manusia dituntut dan diarahkan belajar gerak yang sesuai serta cocok dengan perkembangan dan kebutuhan dirinya. Pemberian kesempatan belajar gerak melalui aktivitas jasmaniah yang cukup pada masa anak-anak untuk menjaga dan mengembangkan kondisi diri dan lingkungan sangatlah penting.

Karena akan berguna untuk perkembangan keterampilan yang normal kelak setelah dewasa, begitu juga untuk perkembangan mental yang sehat.²²

Gerak adalah perubahan tempat dari satu ketempat yang lain yang didasari oleh pengaruh gaya yang diberikan, baik itu untuk benda hidup maupun benda mati. Gerak meliputi gerak semu, gerak ganda, dan gerak lurus. Benda sendiri dikatakan gerak jika benda tersebut berpindah kedudukan terhadap benda lainnya baik perubahan kedudukan jauh atau dekat.²³

Hakekat gerak dasar kemampuan gerak yang perlu ditingkatkan pada siswa sekolah dasar adalah kemampuan gerak dasar, yaitu suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar. Semua kemampuan tersebut harus dimiliki anak dengan baik, agar anak memiliki landasan untuk mengembangkan kemampuan gerak yang lebih kompleks.

Kemampuan gerak dasar atau sering disebut dengan istilah “kemampuan motorik”. Kemampuan gerak dasar merupakan

²² hartati yuli christina Sasmita and Rusmawati Itsna, ‘Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro’, *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4.2 (2016), hlm. 435–440.

²³ A Konsep, Klasifikasi Gerak, and Gerak Dasar, ‘Ranah Gerak’, 2007 hlm. 8.

kemampuan yang dibawa sejak lahir. Aip Syarifuddin dan Muhadi menyatakan, “Gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat, dan lempar”. Keterampilan gerak dasar adalah pola gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang berbeda seperti berlari, melompat, menangkap, melempar, memukul, dan keseimbangan.

2. Macam-Macam Gerak Dasar

Pada dasarnya kemampuan gerak dasar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yaitu lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

Adapun tiga kategori tersebut meliputi:

a) Keterampilan lokomotor

Merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia. Keterampilan ini diidentifikasi sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam suatu ruang atau dari tempat ke tempat lain. Gerak lokomotor terdiri dari jalan, lari, loncat, lompat, dll.

b) Keterampilan non-lokomotor

Dalam istilah lain disebut keterampilan stabilitas, yaitu gerakan yang dilakukan dengan meminimalisasi atau tanpa bergerak dari tempatnya atau landasan, sebagai contoh meliukkan badan, mengayunkan anggota badan, membungkuk, dll.

c) Keterampilan manipulatif

“Ada dua klasifikasi dalam keterampilan manipulatif yaitu *receptive* dan *propulsive*, keterampilan *receptive* adalah keterampilan menerima sesuatu objek seperti menangkap, *trapping* (menerima dan mengontrol bola) dll, sedangkan keterampilan *propulsive* ditandai dengan penerapan gaya terhadap suatu objek seperti melempar, dan memukul dll”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, gerak dasar dapat diartikan sebagai gerak pengulangan yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman yang dibagi menjadi tiga pola atau kategori, yaitu gerak lokomotor, gerak non-lokomotor dan gerak manipulatif.²⁴

B. Penelitian Terdahulu

Untuk meyakinkan penelitian ini, maka penelitian mengambil rujukan dari riset-riset sebelumnya yang memiliki masalah yang hampir sama dengan riset ini atau berhubungan dengan variabel ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Masnita Alfi Mutia, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lay-up Shoot Bola Basket Pada Siswi Kelas VIII SMP Negeri 1 Gedong Tataan. Dengan demikian dari hasil Implementasi peneliti, bahwa pembelajaran dengan menggunakan

²⁴ Amalia Yunia Rahmawati, ‘Pengertian Macam Macam Gerak Dasar’, July, 2020, hlm.7.

media audio visual pada mata pelajaran PJOK tentang Materi gerak dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD Negeri 200223 Padangsidempuan.²⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Julfiki, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola SMA Negeri 1 Pemangkat.”²⁶
3. Penelitian yang dilakukan oleh Andra Audita Nesia, Yahya Eko Nopiyanto, Septian Raibowo dengan judul “Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio visual Terhadap Peningkatan Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli Pada Ekstrakurikuler di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu”.²⁷

C. Kerangka Berpikir

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada materi pembelajarannya yaitu sama-sama membahas tentang Gerak dasar pada mata pelajaran PJOK, namun pada penelitian terdahulu menggunakan media Audio Visual yang berbasis video bergambar, dalam video tersebut macam – macam gerak dasar di peragakan di dalam video dengan berbagai bentuk gerak dasar, dalam proses penggunaan audio visual atau video

²⁵ Masnita Alfi Mutia, ‘Pengaruh Penggunaan media Visual Dan Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lay-Up Shoot Bola Basket Pada Siswi Kelas Viii Smp Negeri 1 Gedong Tataan’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), hlm 9-20.

²⁶ Julfiki, ‘Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola SMAN 1 Pemangkat’, *Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP UNTAN Email: Jul_fiki@yahoo.Co.Id*, 2013, hlm. 1–14.

²⁷ Andra Audita Nesia, Yahya eko Nopiyanto, and Septian Raibowo, ‘Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli Pada Ekstrakurikuler Di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu’, *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3.2 (2022), hlm. 193–203 <<https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.22957>>.

bergambar di nyalakan sebagai media dalam proses pembelajaran atau yang dan siswa menerka dan melihat dari video yang ditampilkan tersebut. Sedangkan peneliti menggunakan media Audio visual yaitu kotak suara atau *tape*, dan kertas bergambar terbuat dari kertas print yang menyerupai 3 dimensi dengan berbagai macam warna serta hiasan yang dapat menarik perhatian siswa, dan menarik minat dan stimulus siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi gerak dasar dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual yang dapat dipraktikkan secara langsung oleh peserta didik, dalam meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi gerak dasar.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya lewat penelitian. Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa “Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih diuji sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”²⁸

Husaini Usman, dkk menambahkan bahwa “Hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya”.²⁹ Selanjutnya Sudjana mengatakan bahwa : “Hipotesis adalah asumsi

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* ,(JAljabarta L Rineka Cipta, 2006),hlm.71

²⁹ Husani Usman dan Purnamo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika*, (jakarta : Bumi Aksara, 2006),Hlm.119.

atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat serta untuk imenjelaskan hal itu sering dituntut untuk melakukan pengecekannya”.³⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan.

³⁰ Sudjana, Metode Statistika, (Bandung : Tarsito, 2005),Hlm.1-3 .

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 200223 Padangsidempuan. Alasan peneliti memilih SD Negeri 200223 Padangsidempuan sebagai lokasi penelitian karena, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK termasuk ke dalam kriteria belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana dalam proses pembelajaran masih berpusat kepada penggunaan media yang dilakukan guru dan kurang mengontrol peserta didik dalam praktek di lapangan. Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 31 Mei 2024 sampai dengan 11 Juni 2024.

Tabel 3.1
Kriteria ketuntasan Minimal SDN 200223

Nilai	Kriteria Ketuntasan
$0 \leq 75$	Tidak Tuntas
$0 \geq 75$	Tuntas

Sumber : SDN 200223 Padangsidempuan

No	Bulan	Deskripsi Kegiatan
1	Maret 2024	Pengesahan judul proposal dan pembimbing proposal
2	April 2024	Studi Pendahuluan dan Penyusunan Proposal
3	April - Juni 2024	Bimbingan Proposal
4	Juni 2024	Seminar Proposal
5	Juli 2024	Penelitian
6	Oktober 2024	Seminar Hasil
7	Desejmbler 2024	Sidang Munaqosah

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Penelitian Kuantitatif merupakan adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. penelitian ini menggunakan pendekatan Positivistik. Positivistik adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan cara: Mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, Melakukan analisis data secara kuantitatif atau statistik, Menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dan penelitian kuantitatif bercirikan penelitian yang sarat dengan nuansa angka-angka dalam teknik pengumpulan data di lapangan.¹

¹ Rangkuti, A.N., (2014), Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Cita Pustaka Media, hlm. 75.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan dari objek penelitian yang akan diteliti. Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Nazir mendefinisikan populasi sebagai kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Pengertian populasi yang lebih kompleks adalah bahwa populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu.² Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas III berjumlah 20 siswa.

Tabel 3.3
Data siswa kelas III sesuai gender

No	Keseluruhan Kelas III	Jumlah siswa per gender	
		Laki-laki	Perempuan
1	20 siswa	10 orang	10 orang

2. Sampel

Sampel adalah Proses pengambilan atau memilih n buah elemen/objek/unsur dari populasi yang berukuran N.³ Sampel penelitian

² I Made Dwi Mertha Adnyana, 'Populasi Dan Sampel', *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14.1 (2021), hlm 18.

³ Nugraha Setiawan, 'Teknik Sampling', Parung, Bogor, 2015, hlm.1 .

adalah seluruh kelas III yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sample (sampel bertujuan).

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang digunakan untuk menguji hipotesis diperlukan suatu instrumen penelitian. Teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah memperolehnya.⁴ Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah berupa Angket. Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni Populasi dan sampel dan lembar soal Angket.

1. Pre-test

Pretest adalah tes awal atau ujian yang dilakukan sebelum materi pelajaran diajarkan. Pretest digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pretest memiliki beberapa manfaat yaitu :

- a. Membantu guru menentukan model dan metode yang akan diterapkan pada saat mengajar.
- b. Membangun pengetahuan awal siswa.

⁴ Rangkuti, A.N., (2014), Metode Penelitian Pendidikan, hlm.75

- c. Membangkitkan motivasi siswa untuk belajar lebih aktif.
- d. Meningkatkan keingintahuan siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Post test

Posttest adalah tes yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan program atau segmen pengajaran. Tes ini merupakan bagian dari evaluasi akhir pembelajaran dan sering digunakan bersama dengan tes awal untuk mengukur pencapaian dan efektivitas program.

Posttest berfungsi untuk: Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, Mengukur perkembangan kemajuan belajar siswa, Mengevaluasi program pembelajaran.⁵

E. Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas)

Uji coba instrumen ini dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Analisis yang digunakan dalam hal ini adalah menentukan validitas soal posttest dan reliabilitas soal posttest (Angket).

1. Validitas

Validitas adalah ketepatan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Untuk mengetahui validitas butir angket digunakan rumus korelasi product moment. Dengan korelasi produk moment ini dapat diketahui validitas butir angket. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal angket hasil belajar PJOK, yang terdiri dari 20 item

⁵ IWAN HERMAWAN, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (hidayatul quran, 2019).

posttest. Validitas instrumen ini dilakukan untuk melihat apakah item angket hasil belajar PJOK telah sesuai dengan keadaan yang ingin diukur.

Untuk menghitung validitas butir soal dipergunakan rumus korelasi produk moment :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

N : Jumlah sampel

X : Skor butir

Y : Skor total

2. Reliabilitas

Reliabilitas angket Item angket yang telah valid akan dilihat juga apakah instrumen tersebut sudah reliabel. Instrumen yang reliabel artinya instrumen tersebut dapat dipercaya kebenarannya. Untuk menentukan apakah angket telah memiliki reliabilitas yang tinggi atau belum, untuk menentukan apakah angket telah memiliki reliabilitas yang tinggi atau belum, pada umumnya digunakan rumus alpha, yaitu :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Nilai reliabilitas Tes

k = Jumlah Item

1 = Bilangan konstan

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

S_t^2 = Varian total

3. Tingkat Kesukaran Soal

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty indeks). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 – 1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal, sehingga soal dengan indeks 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Dalam evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P , singkatan dari “proporsa”. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan rumus yang dikemukakan oleh Du Bois, yaitu:⁶

$$P = \frac{NP}{N}$$

Keterangan :

P : Proporsi atau proporsa atau angka indeks kesukaran item

⁶ laela Umi Fatimah, ‘Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor’, Volume 8 hlm. 42-43,.

N_p : Banyaknya testee yang dapat menjawab dengan betul terhadap butir item

N : Jumlah testee yang mengikuti tes hasil belajar.

Rumus lainnya adalah:

$$P = \frac{B}{JS}$$

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes. Sedangkan kriteria yang digunakan adalah, makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pintar (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat (d besar). Indeks diskriminasi berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Hanya bedanya, indeks kesukaran tidak mengenal tanda negatif (-), tetapi pada indeks diskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika sesuatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas *testee*.⁷

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mencari dan

⁷ Mujiyanto Solichin, ‘Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan’, *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2.2 (2017), hlm.197. <www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses->.

menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁸

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain berkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik dengan bantuan SPSS. Data analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial dengan penjelasan sebagai berikut.⁹

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambaran umum terhadap objek yang diteliti, seperti melihat pergerakan masing-masing variabel penelitian, salah satunya dengan menggambarkan pergerakan masing-masing variabel penelitian dalam bentuk tabel ataupun grafik.¹⁰

Cara mengetahui hasil belajar dengan menggunakan Indikator Penilaian Hasil Belajar.

⁸ Pandawangi.S, 'Metodologi Penelitian', *Journal Information*, 4 (2021), hlm.3 .

⁹ Sugiono, 'Metode Penelitian Metode Penelitian', *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 2015, hlm. 12 <[http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)>.

¹⁰ B A B Iii and Metode Penelitan, 'BAB III METODE PENELITIAN 3.1 Metode Analisis Deskriptif-Kuantitatif', 2012, hlm. 38.

A. Kemampuan Kognitif

1. Remembering (mengingat)
2. Understanding (memahami)
3. Applying (menerapkan)
4. Analysing (menganalisis)
5. Evaluating (menilai)
6. Creating (mencipta)

B. Kemampuan Efektif

1. Receiving (sikap menerima)
2. Responding (merespon)
3. Valuating (nilai)
4. Organization (organisasi)
5. Characterization (karakterisasi)

C. Kemampuan Psikomotor

1. Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
2. Keterampilan gerakan dasar.
3. Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
4. Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
5. Gerakan skill
6. Kemampuan tentang komunikasi non-decursive seperti ekspresif dan interpretasi.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji t), maka peneliti menyajikannya pada langkah-langkah dalam pengujian hipotesis sebagai berikut:

a) Mencari harga Md dengan menggunakan rumus :

$$MD = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel

b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari tes (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan harga *T*tabel

Mencari *t* tabel dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$ e)

d)Membuat kesimpulan

Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Gambaran umum objek penelitian ini ialah adalah gambaran yang menjelaskan tentang keberadaan, situasi dan kondisi atau keadaan objek yang berkaitan erat dengan penelitian. Gambaran umum objek penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi umum tentang objek penelitian, sehingga pembaca dapat memahami konteks dan fokus dari penelitian tersebut.

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar SDN 200223 Padangsidempuan yang beralamatkan di jalan sibulan-bulan Aek Tampang, Kecamatan Padangsidempuan selatan ini memulai kegiatan mengajar pada tahun 1985 mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku, hingga sekarang SDN 200223 memakai kurikulum merdeka.

2. Profil Umum Sekolah

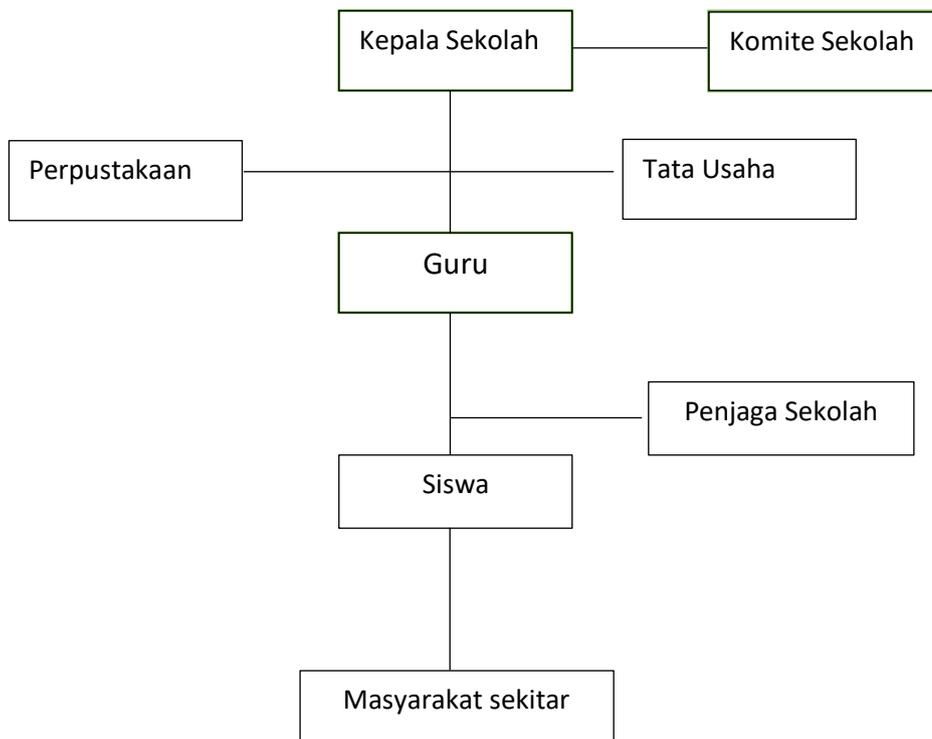
- a. Nama Sekolah : SDN 200223 Padangsidempuan
- b. Tahun berdiri : 1985
- c. Alamat Sekolah : Jalan sibulan-bulan Aek Tampang, kecamatan Padangsidempuan Selatan
- d. Status Sekolah : Negeri
- e. Akreditasi : B

f. NPSN : 10212504

g. Kepala Sekolah : Latifa Hannum S.Pd, SD

3. Struktur Organisasi sekolah

Gambar 4.1
Susunan Perangkat sekolah



B. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Hasil Tes Pretest Gerak Dasar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, di kelas III SDN 200223 Padangsidempuan diperoleh data-data melalui

pengumpulan instrumen test, sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa kelas III SDN 200223 Padangsidempuan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar Nama Siswa yang melakukan pre-test

No	Nama	Nilai
1.	Ahmad Fauzan	50
2.	Ahmad Rasoki	50
3.	Ananda Faroh Hidayat	40
4.	Andri Yadi Sihombing	90
5.	Alika Amora Sagala	60
6.	Arsya Masdeliva Harahap	30
7.	Asifah Humairoh Lubis	50
8.	Azka Naufal	-
9.	Bunga Khomaria Hsb	90
10.	Ikhsan Fahmi	80
11.	Isma Yanti	80
12.	Mevi Mariska Nasution	70
13.	Muhammad Aswin Siregar	40
14.	Muhammad Yazid Zakwan	80
15.	Mutriara Septia Ningsih	80
16.	Rifka Khairani	70

17.	Rizky Ramadhan	90
18.	Rizky Badurom Hsb	60
19.	Sabrina Nikita Ramadhan	80
20.	Wahyu Al-fazar	50
21.	Nur Aini	30

Untuk Menghitung nilai rata-rata dari siswa (mean) kelas III SDN 200223 Padangsidimpuan dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.2
Perhitungan untuk mencari (mean) nilai rata rata

X	F	F.X
30	2	60
40	2	80
50	4	200
60	2	120
70	2	140
80	5	400
90	3	270
Jumlah	20	1270

Keterangan:

X : Kemampuan mengerjakan tes gerak dasar

F : Frekuensi

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1270$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 20. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata mean sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k fxi}{n} = \frac{1270}{20} = 63,5$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas III SDN 200223 Padangsidempuan, sebelum menggunakan media audio visual yaitu berupa 60%. Jika dilihat dari pedoman departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud) maka hasil belajar dari siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.3

Daya penguasaan gerak dasar (pretest)

No	Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori Gerak Dasar
1	0-59	8	40	Sangat Rendah
2	60-69	2	10	Rendah
3	70-79	2	10	Sedang
4	80-89	5	25	Tinggi
5	90-99	3	15	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100	

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan data hasil belajar gerak dasar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat rendah yaitu : 40%, 10%, 10%, 25%, dan sangat tinggi 15%. Melihat dari hasil yang dilakukan sebelum menggunakan media audio visual di golongan sangat rendah.

Tabel 4.4
Deskripsi ketentuan gerak dasar

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 \leq x \leq 75$	Tidak Tuntas	12	60%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	8	40%
Jumlah		20	100%

Jika Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil gerak dasar yang ditentukan oleh peneliti jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 60\%$), dapat disimpulkan bahwa gerak dasar kelas III SDN 200223 Padangsidempuan belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar, karena siswa yang tuntas hanya $40\% \leq 60\%$.

2. Deskripsi Hasil Tes Post tes Gerak Dasar

Ketika penelitian dilakukan terjadi perubahan terhadap siswa setelah diberikan perlakuan yang menggunakan media audio visual. Perubahan tersebut berupa hasil belajar gerak dasar yang datanya diperoleh setelah di laksanakan post-test.

Tabel 4.5**Daftar Nama Siswa yang melakukan pos-test**

No	Nama	Nilai
1.	Ahmad Fauzan	77,5
2.	Ahmad Rasoki	75
3.	Ananda Faroh Hidayat	87,5
4.	Andri Yadi Sihombing	95
5.	Alika Amora Sagala	82,5
6.	Arsya Masdeliva Harahap	62,5
7.	Asifah Humairoh Lubis	82,5
8.	Azka Naufal	-
9.	Bunga Khomaria Hsb	95
10.	Ikhsan Fahmi	92,5
11.	Isma Yanti	92,5
12.	Mevi Mariska Nasution	77,5
13.	Muhammad Aswin Siregar	80
14.	Muhammad Yazid Zakwan	95
15.	Mutriara Septia Ningsih	85
16.	Rifka Khairani	75
17.	Rizky Ramadhan	92,5
18.	Rizky Badurom Hsb	82,5

19.	Sabrina Nikita Ramadhan	92,5
20.	Wahyu Al-fazar	80
21.	Nur Aini	62,5

Untuk Menghitung nilai rata-rata dari siswa (mean) post-test kelas III SDN 200223 Padangsidempuan dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 4.6

Perhitungan untuk mencari (mean) nilai rata rata posttest

X	F	F.X
62,5	2	125
70	1	70
75	2	150
77,5	2	77,5
80	2	160
82,5	2	165
87,5	1	87,5
92,5	4	370
95	3	285
100	1	100
Jumlah	20	1.590

Keterangan:

X : Kemampuan mengerjakan tes gerak dasar

F : Frekuensi

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1.590$ sedangkan nilai dari N sendiri adalah 20. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata mean sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^k f_{xi}}{n} = \frac{1,590}{20} = 79,5$$

Dari perhitungan diatas maka dapat diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas III SDN 200223 Padangsidimpuan, sesudah menggunakan media audio visual yaitu berupa 79,5 dari skor ideal 100. Jika dilihat dari pedoman departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud) maka hasil belajar dari siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.7

Tingkat konklusif materi Posttest

No	Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori Gerak Dasar
1	0-59	-	-	Sangat Rendah
2	60-69	2	10	Rendah
3	70-79	4	20	Sedang
4	80-89	6	30	Tinggi
5	90-100	8	40	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100	

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan data hasil belajar gerak dasar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan ada kenaikan yaitu : , 10%, 20%, 30%, dan sangat tinggi 40%. Melihat dari hasil yang dilakukan sebelum menggunakan media audio visual di golongan sangat rendah.

Tabel 4.8

Deskripsi ketentuan gerak dasar

Skor	Kategori	Frekuensi	%
$0 \leq x \leq 75$	Tidak Tuntas	2	10%
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	18	90%
Jumlah		20	100%

Jika Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil gerak dasar yang ditentukan oleh peneliti jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 15\%$), dapat disimpulkan bahwa gerak dasar kelas III SDN 200223 Padangsidimpuan sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar, karena siswa yang tuntas hanya $90\% \leq 10\%$.

3. Normalized Gain atau N-Gain

N-Gain merupakan nilai untuk mengetahui efektivitas suatu model atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian one grup pre-test atau post-test. N-Gain dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest (tes sebelum diberikan perlakuan) dan nilai posttest (tes sesudah diberikan perlakuan).

4. Rumus N-Gain

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh .

5. Kategori perolehan N-Gain

Tabel 4.9
Perolehan N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 4.10
Nilai N-Gain dalam bentuk persen%

Nilai N-Gain	Kategori
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
60-75	cukup efektif
> 76	Efektif

Tabel 4.11
Perbandingan Nilai Pretest dan Posstest

No	Nama	Nilai pretest	Nilai posttest
1.	Ahmad Fauzan	50	77,5

2.	Ahmad Rasoki	50	75
3.	Ananda Faroh Hidayat	40	87,5
4.	Andri Yadi Sihombing	90	95
5.	Alika Amora Sagala	60	82,5
6.	ArsyaMasdeliva Hara- hap	30	62,5
7.	Asifah Humairoh Lubis	50	82,5
8.	Azka Naufal	-	-
9.	Bunga Khomaria Hsb	90	95
10.	Ikhsan Fahmi	80	92,5
11.	Isma Yanti	80	92,5
12.	Mevi Mariska Nasution	70	77,5
13.	Muhammad Aswin Siregar	40	80
14.	Muhammad Yazid Zakwan	80	95
15.	Mutiara Septia Ningsih	80	85
16.	Rifka Khairani	70	75
17.	Rizky Ramadhan	90	92,5
18.	Rizky Badurom Hsb	60	82,5

19.	Sabrina Nikita Ramadhani	80	92,5
20.	Wahyu Al-fazar	50	80
21.	Nur Aini	30	62,5

Jadi nilai N-Gain pada hasil belajar PJOK materi gerak dasar yaitu :

Tabel 4.12
Ketentuan N-gain pada hasil belajar

No	pretest	posttest	Posttest-pretest	Skor ideal-pretest	Nilai N-Gain	Nilai N-Gain %	Kesimpulan
1	50	77,5	27,5	50	0,55	55	Kurang efektif
2	50	75	25	50	0,5	50	kurang efektif
3	40	87,5	47,5	60	0,791	79,1	Efektif
4	90	95	5	10	0,5	50	Kurang efektif
5	60	82,5	22,5	40	0,562	56,2	Cukup efektif
6	30	62,5	32,5	70	0,464	46,4	Kurang efektif
7	50	82,5	32,5	50	0,65	65	Cukup efektif
8	-	-	-	-	-	-	-
9	90	95	5	10	0,5	50	Kurang efektif
10	80	92,5	12,5	20	0,625	62,5	Cukup efektif
11	80	92,5	12,5	20	0,625	62,5	Cukup efektif
12	70	77,5	7,5	30	0,25	25	Tidak efektif

13	40	80	40	60	0,666	66,6	Cukup efektif
14	80	95	15	20	0,75	75	Cukup efektif
15	80	85	5	20	0,25	25	Tidak efektif
16	70	75	5	30	0,166	16,6	Tidak efektif
17	90	92,5	2,5	10	0,25	25	Tidak efektif
18	60	82,5	22,5	40	0,562	56,2	Cukup efektif
19	80	92,5	12,5	20	0,625	62,5	Cukup efektif
20	50	80	30	50	0,6	60	Cukup efektif
21	30	62,5	32,5	70	0,467	46,7	Kurang efektif

C. Analisis Data

Analisis data yang cocok digunakan untuk judul penelitian ini “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pjok Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan” ialah menggunakan teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.13
Analisis skor Pre-test dan Post-test

No	X1 (Pre-test)	X2 (Pos-test)	D = X2-X1	d ²
1	50	77,5	27,5	756,25
2	50	75	25	625
3	40	87,5	47,5	2.256,25
4	90	95	5	25
5	60	82,5	22,5	506,25
6	30	62,5	32,5	1.056,25
7	50	82,5	32,5	1.056,25

8	-	-	-	-
9	90	95	5	25
10	80	92,5	12,5	156,25
11	80	92,5	12,5	156,25
12	70	77,5	7,5	56,25
13	40	80	40	1600
14	80	95	15	225
15	80	85	5	25
16	70	75	5	25
17	90	92,5	2,5	6,25
18	60	82,5	22,5	506,25
19	80	92,5	12,5	156,25
20	50	80	30	900
21	30	62,5	32,5	1.056,25
Jumlah	1,270	1,665	395	11.175

Adapun langkah-langkah dalam analisis data sebagai berikut:

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{395}{20} = 19,75$$

- b. Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d - \frac{\sum^2}{n} \\ &= 11.175 - \frac{(395)^2}{20} \\ &= 11.175 - \frac{156.025}{20} \\ &= 11.175 - 7.801,25 \end{aligned}$$

$$= 3.373,75$$

c. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b = $N-1 = 20-1 = 19$ maka di peroleh $t_{0,05} = 1.729$ dan juga telah diketahui $t_{hitung} = 3.373,75 \geq 1.729$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ini dapat berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap materi gerak dasar PJOK kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media audio visual setelah diberikannya pretest dan posttest. Adapun variabel yang diteliti disini ialah penggunaan media audio visual yang melibatkan pengelihatn dan pendengaran dalam satu kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik daya stimulus siswa dan dapat menjadikan siswa makin giat dalam melakukan pembelajaran.

Media audio visual merupakan media yang memiliki unsur suara dan juga unsur gambar. Jenis media yang satu ini memiliki kemampuan lebih baik, karena seperti yang sudah dijelaskan di atas, bahwa media ini meliputi kedua jenis media auditif atau pendengaran dan visual atau penglihatan.

Jenis media audio visual yang digunakan yaitu media video, video tersebut berisi kalimat dan gerakan yang telah disesuaikan dengan RPP. Penggunaan media audio visual pada pembelajaran sangat bagus, karena dengan melibatkan aktivitas pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu kegiatan pembelajaran sehingga sangat menarik perhatian siswa, dan dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Tujuan dari media pembelajaran yang menggunakan audio visual mempunyai beberapa tujuan, antara lain:

- Untuk mengembangkan kognitif pada anak supaya bisa mengenal berbagai hal dan merangsang gerak mereka.
- Untuk mengajarkan berbagai pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan juga hukum tertentu.
- Untuk menunjukkan beberapa contoh dan juga cara bersikap yang menyangkut interaksi siswa.
- Untuk menyampaikan materi informasi yang paling efektif.

Media audio visual yang digunakan ialah media video animasi yang dibuat oleh peneliti dengan menerapkan pemanfaat dari aplikasi-aplikasi pembuat video animasi, yaitu animaker video, dan selama penggunaan media audio visual ini sangat membantu terkhususnya bagi peserta didik yang lebih menyukai pembelajaran dengan media.

Animasi adalah flim yang merupakan karya tangan gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar

kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Keberhasilan siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media audio visual dapat dilihat pada tabel 4.3 diterangkan bahwa keberhasilan gerak dasar hanya 40%. Sedangkan keberhasilan belajar siswa setelah menggunakan media audio visual dapat dilihat pada tabel 4.8 diterangkan bahwa keberhasilan gerak dasar yaitu mencapai 90% dengan melihat bagaimana perkembangan siswa setelah diterapkannya media audio visual antusias siswa lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkannya media audio visual di kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidimpuan.

Secara Observasi yang dilakukan dan selama penelitian mengkaji 3 ranah pembelajaran, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik atau keterampilan, peneliti lebih menekankan kepada kemampuan psikomotorik atau keterampilan dan mendapatkan hasil yang memuaskan karena adanya pengaruh selama penelitian ini dilakukan.

Pada analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t maka diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $3.373,75 \geq 1.729$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, ini berarti penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar materi gerak dasar pjok.

Berdasarkan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang telah dilakukan diperoleh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar berpengaruh dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dari awal hingga dapatnya hasil dari penelitian dan langkah-langkah yang dilakukan sesuai dengan SOP ataupun prosedur yang berlaku guna untuk mendapatkan hasil yang bagus. Namun setiap penelitian pasti memiliki kendala tersendiri masing-masing.

keterbatasan yang dihadapi peneliti selama melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini adalah :

1. Keterbatasan Waktu yang begitu singkat, Tenaga dan kemampuan peneliti.
2. kemampuan responden yang kurang dalam memahami pernyataan pada angket dan juga kejujuran dalam mengisi angket sehingga ada kemungkinan hasilnya kurang akurat di SDN 200223 Padangsidempuan.
3. Keterbatasan biaya/dana, fasilitas, dan kemampuan peneliti dalam menyusun skripsi dan mengolah data penelitian yang membuat penelitian ini tergolong cukup lama dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keobjektifan jawaban yang diberikan siswa ketika mengisi angket yang diajukan kurang ideal padahal terkadang tidak sesuai dengan kepribadian atau kenyataan yang ada.

5. Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan perolehan analisis data, maka diharapkan adanya penelitian yang lebih lanjut mengenai perhatian orang tua terhadap hasil belajar siswa dengan metode penelitian yang berbeda, sampel yang lebih luas, dan penggunaan instrumen penelitian yang berbeda dan lebih lengkap.

Keterbatasan-keterbatasan tersebut sedikit banyaknya berpengaruh pada penelitian dan penyusunan skripsi. Meskipun peneliti mengalami hambatan dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berusaha sekuat tenaga agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian ini seperti melakukan konsultasi kepada bapak/ibu guru SDN 200223 Padangsidempuan beserta dosen pembimbing. Akhirnya dengan segala upaya kerja keras dan bantuan semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Diketahui Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa, ada pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidimpuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada pretest dan posttest pada pretest jumlah yang tuntas sebanyak 8 orang dengan nilai rata-rata siswa sebesar 63,5 dan nilai presentase ketuntasan 40% kemudian saat posttest jumlah siswa yang mengalami kenaikan ketuntasan belajar sebanyak 18 orang dengan nilai siswa sebanyak 79,5 dan nilai presentase ketuntasan sebesar 90%. Selisih peningkatan antara pretest dan posttest pada nilai siswa sebesar 16 dan selisih peningkatan antara pretest dan posttest ketuntasan belajar siswa sebesar 50%.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t maka diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $3.373,5 \geq 1.729$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima, ini berarti penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar materi gerak dasar pjok. Dan berdasarkan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang telah dilakukan berperoleh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar berpengaruh dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidimpuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diatas adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar PJOK materi gerak dasar di kelas III 200223 Aek Tampang Padangsidempuan. Menunjukkan sebelum digunakannya media audio visual ini pemahaman siswa terhadap gerakan dasar dan jenis-jenisnya masih dikatakan belum banyak siswa yang mumpuni di dalam praktek gerakan dasar ataupun secara teorinya. Setelah diterapkan media audio visual ini peneliti dapat melihat adanya pengaruh yang baik setelah dterapkan media audio visual yaitu dari 8 orang siswa yang dikatakan mampu menyelesaikan tes yang diberikan oleh peneliti sebelum di adakannya treatmen media audio visual kini menjadi 18 orang mampu dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi gerak dasar. Ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar PJOK materi gerak dasar di kelas III 200223 Aek Tampang Padangsidempuan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar materi gerak dasar PJOK kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran, antara lain :

1. Kepada pihak sekolah SDN 200223 agar lebih mendukung sarana prasarana yang ada disekolah dengan melengkapinya dan kepada para

pendidik untuk lebih mengikut sertakan media dalam kegiatan belajar-mengajar karena dengan adanya media emosi siswa lebih tersalurkan melalui media di kelas.

2. Kepada guru bidang studi PJOK agar lebih memandu peserta didik dan ikut serta dalam proses pembelajaran yaitu praktik di lapangan.
3. Kepada peneliti agar lebih mampu dalam mengembangkan media audio visual yang lebih menarik dengan menggunakan fitur-fitur yang lebih canggih dan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I Made Dwi Mertha, 'Populasi Dan Sampel', *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14.1 (2021), 18
- Amalia Yunia Rahmawati, 'Pengertian Macam Macam Gerak Dasar', July, 2020, 7
- Annisa, Dwi, 'Jurnal Pendidikan Dan Konseling', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.1980 (2022), 1349–58
- Arafat, Maulana, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan(PPKn) Di SD/MI* (jakarta: Kencana, 2020)
- Ari, Saddu Al-z, 'Konsep Media Video Pembelajaran', *Kekurangan Serta Kelebihan Metode Hafalan*, 2007, 2018, 48–54
- Aulia, Wildanul, Suryansah Suryansah, and Oni Bagus Januarto, 'Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP: Literature Review', *Sport Science and Health*, 4.1 (2022), 96
<<https://doi.org/10.17977/um062v4i12022p94-102>>
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 'Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi', *Jurnal Ekonomi*, 4.1 (2014), 2
- Dasar, Jurnal Pesona, 'Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh', *Jurnal Pesona Dasar*, 3.4 (2016), 22–33
- Dasar, Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Komplek Universitas, Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Pulo Gadung, and others, 'Ahmad Komar Ruzaman', 2018, 254–58
- Dr. Asrul Huda, S.Kom., *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)* (UNP PRESS)
- Dr. Fuad Abdul Baqi, M.Pd., *Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Audio Visual Content*, ed. by Kristianty Ratnawati (MEGA PRESS NUSANTARA, 2023)
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), 11
- Fatimah, Laela Umi, 'ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR', Volume 8, 42–43

- Iii, B A B, and Metode Penelitian, 'BAB III METODE PENELITIAN 3.1 Metode Analisis Deskriptif-Kuantitatif', 2012, 38
- Indah Suciati, *Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Matematika: Suatu Kajian Meta-Analysis*, ed. by Amran Hapsan (CV. Ruang Tentor, 2022)
- Irianto, Tri, Universitas Lambung Mangkurat, and Banjarmasin Timur, 'IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI', 13.1 (2018), 58–61
- IWAN HERMAWAN, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)* (hidayatul quran, 2019)
- Journal, S P O R T, 'Journal of S.P.O.R.T', 1
- Julfiki, 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola SMAN 1 Pemangkat', *Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP UNTAN Email: Jul_fiki@yahoo.Co.Id*, 2013, 1–14
- Julia, J., *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital Untuk Sekolah Dasar* (CV. Caraka Khatulistiwa)
- Karlina, Hani, Guru Smk, and N U Langensari, 'Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama', *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 1.1 (2017), 31 <<https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/82>>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 'Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013', *JDIH Kemendikbud*, 2025 (2018), 1–527
- Konsep, A, Klasifikasi Gerak, and Gerak Dasar, 'Ranah Gerak', 2007, 8
- Misbahudin, Dede, Chaerul Rochman, Dindin Nasrudin, and Isah Solihati, 'Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?', *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3.1 (2018), 43 <<https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>>
- Mutia, Masnita Alfi, 'Pengaruh Penggunaanmedia Visual Dan Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lay-Up Shoot Bola Basket Pada Siswi Kelas Viii Smp Negeri 1 Gedong Tataan', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 9–20
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', 2019, 659–63
- Nesia, Andra Audita, Yahya eko Nopiyanto, and Septian Raibowo, 'Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Teknik

- Dasar Passing Bawah Bola Voli Pada Ekstrakurikuler Di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu', *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3.2 (2022), 193–203 <<https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.22957>>
- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 129 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>>
- Nurseto, Tejo, 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8.1 (2012), 19–35 <<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>>
- Pada, Eksperimen, Siswa Diklat, and Herman Subarjah, 'Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis Fpok-Upi', 2000, 59
- Pandawangi.S, 'Metodologi Penelitian', *Journal Information*, 4 (2021), 3
- Pascasarjana, Direktur, U I N Sayyid, Ali Rahmatullah, Yang Terdepan, Dalam Pemanfaatan, and D A N Kesehatan, *EBookI-YangTerdepanDalamPemanfaatanMediaPembelajaranPendidikanJasmaniOlahragadanKesehatan*
- Pembelajaran, Capaian, and Mata Pelajaran, 'Dan Kesehatan (PJOK) Fase A – Fase F', 2022
- Pius Kopong Tokan, SKM., M.Sc, ed., *BUNGA RAMPAI MEDIA PROMOSI KESEHATAN* (Media Pustaka Indo)
- Prabowo, Eko Mukti, Edy Mintarto, and Nurkholis Nurkholis, 'Variasi Dan Kombinasi Permainan Gerak Dasar Atletik Lompat Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Sekolah Dasar', *Discourse of Physical Education*, 1.1 (2022), 1–13 <<https://doi.org/10.36312/dpe.v1i1.604>>
- Pribadi, R Benny A, 'Model Model Desain Sitem Pembelajaran', 2009, 2016
- Prof. Dr. Sugiyono, 'Jenis Media Audio Visual', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2016), 28–31
- Rahman, Rieza Hardyan, 'Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi', *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21.01 (2021), 50 <<https://doi.org/10.32939/islamika.v21i01.831>>
- Raibowo, Septian, Yahya Eko Nopiyanto, and Muhammad Khairul Muna, 'Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional', *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2.1 (2019), 10 <<https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>>
- Rizal, Kurniawan, Muhammad & Suroto, 'PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK SISWA KELAS IV SDN BIBIS 113 SURABAYA TAHUN

- AJARAN 2013-2014 Muhamat Rizal Kurniawan', *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas*, 02.03 (2014), 559–63 <<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>>
- Sanaly, Hajar, 'Komponen Pendidikan', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 10–37
- Saputra, Very Hendra, and Permata Permata, 'Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang', *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2.2 (2018), 116 <<https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>>
- Saputro, Kuncoro Adi, Christina Kartina Sari, and SW Winarsi, 'Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.5 (2021), 1912 <<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>>
- Sasmita, hartati yuli christina, and Rusmawati Itsna, 'Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro', *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4.2 (2016), 435–40
- Science, Jurnal Sport, Muhammad Zulfikar, Universitas Negeri Makassar, Andi Hasriadi Hasyim, Universitas Negeri Jakarta, Nur Indah, and others, 'PENGUASAAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SISWA SEKOLAH', 2009
- Seminar, Prosiding, Nasional Hdpgsdi, and Wilayah Iv, 'HASIL BELAJAR KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR MELALUI PENGGUNAAN JURNAL BELAJAR BAGI MAHASISWA PGSD Elsinora Mahananingtyas', 2017, 192–200
- Septy Nurfadhillah, M.Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *No Title MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021)
- Setiawan, Nugraha, 'Teknik Sampling ,Parung , Bogor', 2015, 1
- Solichin, Mujianto, 'Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan', *Dirāsāt: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2.2 (2017), 197 <www.depdiknas.go.id/evaluasi-proses->
- Sugiono, 'Metode Penelitian Metode Penelitian', *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 2015, 12 <[http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)>

Suhendra, Ade, 'Implementasi Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1.1 (2021), 85–97
<<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3724>>

Syahrowiyah, Titin, Guru Sekolah, Dasar Negeri, Cilodan Ciwandan, and Cilegon Banten, 'MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM', 10.2 (2016), 1–18

Vladimir, Vega Falcon, 'Jenis Jenis Media Audio Visual', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1.69 (1967), 5–24

LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD N 200223 Padangsidempuan
Kelas / Semester : III / 2 (Satu)
Pelajaran : PJOK
Pembelajaran ke : 2
Hari : Jum'at
Alokasi waktu : 3 x 35

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.1	Memahami penggunaan kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dan manipulatif sesuai dari tayangan video yang telah ditampilkan.	1.1.1 Menjelaskan (C2) kombinasi gerakdasar NonLokomotor dan manipulatif 1.1.2 Mengurutkan (C3) kombinasi gerak dasar Non-Lokomotor dan manipulatif
1.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar Non-Lokomotor dan manipulatif sesuai dengan konsep yang ada dari bideo pembelajaran.	1.2.1 Menunjukkan contoh kombinasi gerak dasar Non-Lokomotor dan manipulatif 2.2.2. Mempraktikkan gerak dasar Non-Lokomotor dan manipulatif

C. TUJUAN

1. Setelah melihat video siswa dapat menjelaskan kombinasi gerak lokomotor dalam permainan video animasi yang ditayangkan dengan kriteria penilaian pengetahuan.
2. Setelah berdiskusi siswa dapat mengurutkan kombinasi gerak lokomotor dalam video animasi yang ditayangkan dengan kriteria penilaian pengetahuan.
3. Melalui pengamatan siswa menunjukkan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam permainan memindah bendera estafet dengan kriteria penilaian keterampilan

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kombinasi gerak dasar Non-Lokomotor dan manipulatif

E. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Problem based learning dan Eksperimen.
2. Metode : Praktek, tanya jawab, penugasan atau latihan, dan ceramah

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : media audio visual atau video animasi menggunakan injector infocus
Sumber belajar : Buku PJOK Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6 tahun 2018

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan.5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.	20 menit

	<p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran</p>	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mendengarkan</p> <p>❖ Guru menjelaskan sedikit tentang Lokomotor</p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>Pada kegiatan Ayo Berlatih:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan dari video pembelajaran. 2. Siswa mempraktekkan gerakan dasar Non-Lokomotor dan manipulatif yang telah disaksikan dari video pembelajaran di lapangan. 3. Siswa diberikan arahan apabila ada yang kurang dalam melakukan gerakan dasar Non-Lokomotor dan manipulatif. 4. Siswa diajak melakukan gerakan kombinasi Non-Lokomotor dan manipulatif 	65 menit
Penutup	<p>Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai kegiatan penutup guru memimpin diskusi kelas dan membantu diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan besar tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. Siswa diminta untuk merefleksikan. 2. Guru menutup pembelajaran dengan salam 	20 menit

Guru Bidang studi PJOK

Padangsidempuan, Juli 2024
Peneliti

AHMAD PAUJI HARAHAHAP S.Pd

RAPHLI ARDHANA
NIM. 2020500251

Kepala Sekolah

LATIPA HANNUM NASUTION S.Pd.SD
NIP. 197209231996112001

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD N 200223 Padangsidempuan
Kelas / Semester : III / 2 (Satu)
Pelajaran : PJOK
Pembelajaran ke : 1
Hari : Jum'at
Alokasi waktu : 3 x 35

B. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.1	Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	1.2.1 Menjelaskan (C2) kombinasi gerak dasar Locomotor. 1.1.2 Mengurutkan (C3) kombinasi gerak dasar Locomotor.
1.2	Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	1.2.1 Menunjukkan contoh kombinasi gerak dasar lokomotor 2.2.2. Mempraktikkan gerak dasar lokomotor

C. TUJUAN

1. Setelah melihat video siswa dapat menjelaskan kombinasi gerak lokomotor dalam permainan video animasi yang ditayangkan dengan kriteria penilaian pengetahuan.
2. Setelah berdiskusi siswa dapat mengurutkan kombinasi gerak lokomotor dalam video animasi yang ditayangkan dengan kriteria penilaian pengetahuan.
3. Melalui pengamatan siswa menunjukkan kombinasi gerak dasar lokomotor dalam permainan memindah bendera estafet dengan kriteria penilaian keterampilan

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Kombinasi gerak dasar lokomotor pada video animasi

E. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Problem based learning dan Eksperimen
2. Metode : Praktek, tanya jawab, penugasan atau latihan, dan ceramah

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : media audio visual atau video animasi menggunakan injector infocus
 Sumber belajar : Buku PJOK Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6 tahun 2018

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 4. Siswa diajak menyanyikan Lagu Nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. 	20 menit

	<p>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</p> <p>6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>7. Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran</p>	
Kegiatan Inti	<p>Ayo Mendengarkan</p> <p>❖ Guru menjelaskan sedikit tentang Lokomotor</p> <p>Ayo Berlatih</p> <p>Pada kegiatan Ayo Berlatih:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan dari video pembelajaran 2. Siswa mempraktekkan gerakan lokomotor yang telah disaksikan dari video pembelajaran. 3. Siswa diberikan arahan apabila ada yang kurang dalam melakukan gerakan lokomotor. 4. Siswa diajak melakukan gerakan kombinasi Non-Lokomotor dan manipulatif. 	65 menit
Penutup	<p>Ayo Renungkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sebagai kegiatan penutup guru memimpin diskusi kelas dan membantu diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan besar tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari tersebut. Siswa diminta untuk merefleksikan. 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam 	20 menit

Guru Bidang studi PJOK

Padangsidempuan, Juli 2024
Peneliti

AHMAD PAUJI HARAHAHAP. S.Pd

RAPHLI ARDHANA
NIM. 2020500251

Kepala Sekolah

LATIPA HANNUM NASUTION S.Pd.SD
NIP. 197209231996112001

LAMPIRAN 3

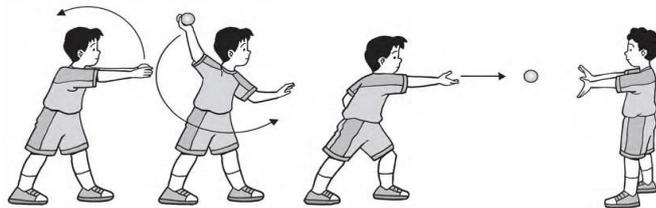
Lembar Test

Soal Pretest

Nama:

Kelas:

Petunjuk soal : Berikanlah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling benar, diantara A, B, C dan D.



1. Gerakan melempar bola, seperti yang ditunjukkan pada gambar diatas, disebut dengan gerakan
 - a. Gerak Lokomotor
 - b. Gerak Manipulatif
 - c. Gerak Non Lokomotor
 - d. Gerak Non Manipulatif
2. Jika melakukan olahraga lari maka otot kaki akan

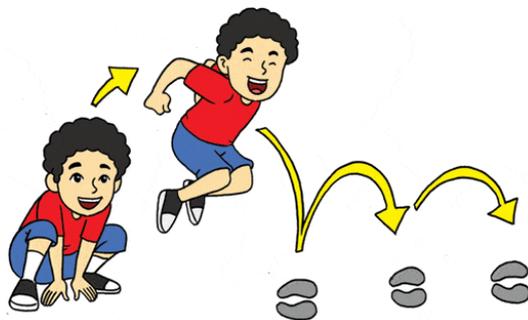
a. tegang	c. kuat
b. sakit	d. kram
3. Olahraga berikut yang menggunakan gerak memukul dengan tongkat, melempar dan menangkap bola adalah

a. Basket	c. Kasti
b. Pingpong	d. Tenis

4. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk beristirahat dan memulihkan tenaga, namun yang paling utama adalah dengan ...
- Bermain sepanjang hari
 - Tidur siang setelah aktifitas
 - Makan yang banyak
 - Berolahraga

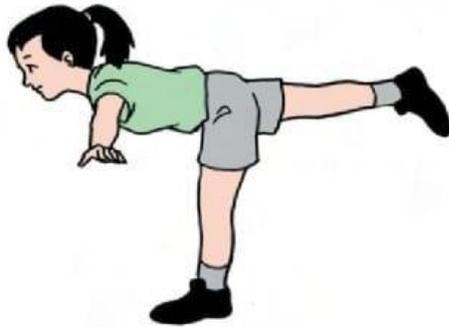


5. Pada gambar diatas merupakan gerakan latihan untuk melatih otot ...
- Pinggang
 - Kaki
 - Tangan
 - Leher
6. Menirukan gerakan seperti gambar dibawah dan video yang baru saja di tayangkan , dapat meningkatkan kekuatan otot



- Kepala
 - Bahu
 - Pinggang
 - Kaki
7. Pada Video yang telah di tayangkan ketika mengayun kedua lengan ke depan dan ke belakang secara bergantian, disertai dengan gerakan menekuk lutut, disebut gerakan ...
- Gerakan Kesegaran

- b. Gerakan Ritmik
 - c. Gerakan Ketangkasan
 - d. Gerakan Berubah Arah
8. Senam dalam cuplikan video yang telah ditayangkan menggunakan senam yang diiringi dengan irama disebut
- a. Senam Massal
 - b. Senam Irama
 - c. Senam lantai
 - d. Senam Ketangkasan
9. Kegunaan yang paling utama dari pakaian adalah
- a. Melindungi Tubuh dari Hawa dingin dan panas
 - b. untuk dijemur
 - c. untuk bergaya
 - d. Untuk disimpan dilemari



10. Sikap atau gerakan pada gambar di atas sama seperti gerakan menirukan kapal terbang yang di tampilkan dalam tayangan video pembelajaran gerak dasar, gerakan menirukan kapal terbang tersebut berguna untuk melatih . . .
- a. Kekuatan Tangan
 - b. Daya Tahan Tubuh
 - c. Keseimbangan Tubuh
 - d. Kelincahan Tubuh

Kunci Jawaban :

- 1. B
- 2. C

3. C
4. B
5. A
6. D
7. B
8. B
9. A
10. C

LAMPIRAN 4

Soal Posttest

No	Pertanyaan	Kriteria				Jumlah
		Persekoran				
		1	2	3	4	
1.	Apa saja yang termasuk pada gerak lokomotor seperti yang ada di dalam video pembelajaran?					
2.	Apa saja yang termasuk gerak nonlokomotor seperti yang ada di dalam video pembelajaran?					
3.	Apa saja yang termasuk gerak manipulatif seperti yang ada di dalam video pembelajaran.					
4.	Jelaskan cara melakukan teknik gerakan lompat jauh gaya berjalan diudara, gaya jongkok, dan gaya menggantung dan dilanjutkan dengan teknik gerakan mendarat?					
5.	Jelaskan cara melakukan teknik awalan, tumpuan, melayang diudara dan mendarat pada lompat jauh gaya berjalan diudara					
6.	Didalam Video Pembelajaran materi Gerak Dasar gerakan					

	manakah yang lebih mudah dikuasai?					
7.	Apa Keunggulan setelah mempelajari dan melakukan gerakan dasar seperti yang ada di video pembelajaran?					
8.	Bagaimana cara melakukan gerakan lokomotor, seperti yang ada di video pembelajaran?					
9.	Bagaimana cara melakukan gerakan non-lokomotor, seperti yang ada di video pembelajaran?					
10.	Bagaimana cara melakukan gerakan manipulatif, seperti yang ada di video pembelajaran?					

Keterangan:

1. Skor 4: Jika peserta didik mampu menjelaskan tiga indikator (kaki, tangan, dan pandangan).
2. Skor 3: Jika peserta didik mampu menjelaskan dua indikator.
3. Skor 2: Jika peserta didik mampu menjelaskan salah satu indikator.
4. Skor 1: Jika peserta didik tidak satupun pertanyaan di atas mampu dijelaskan.

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas jawaban peserta ujian, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4, dengan cara penilaian sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A

Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB): apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

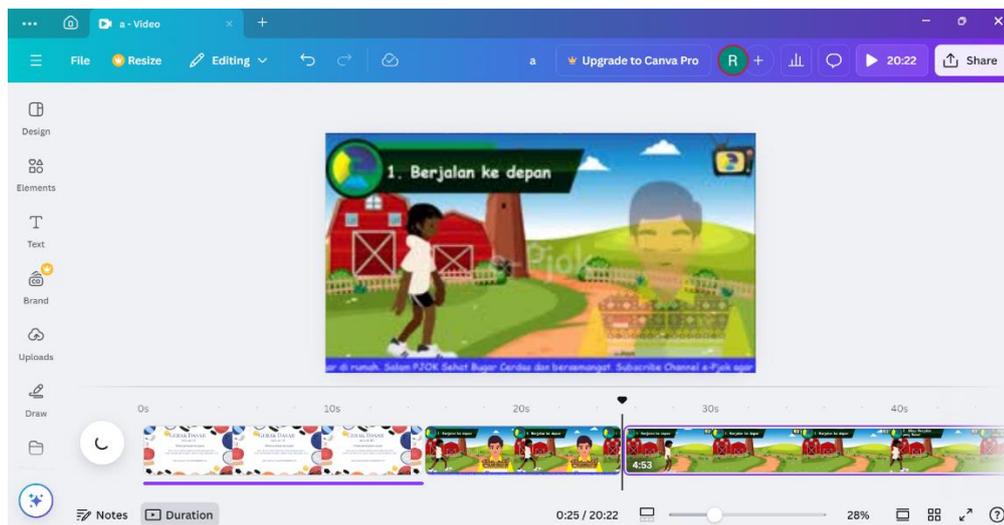
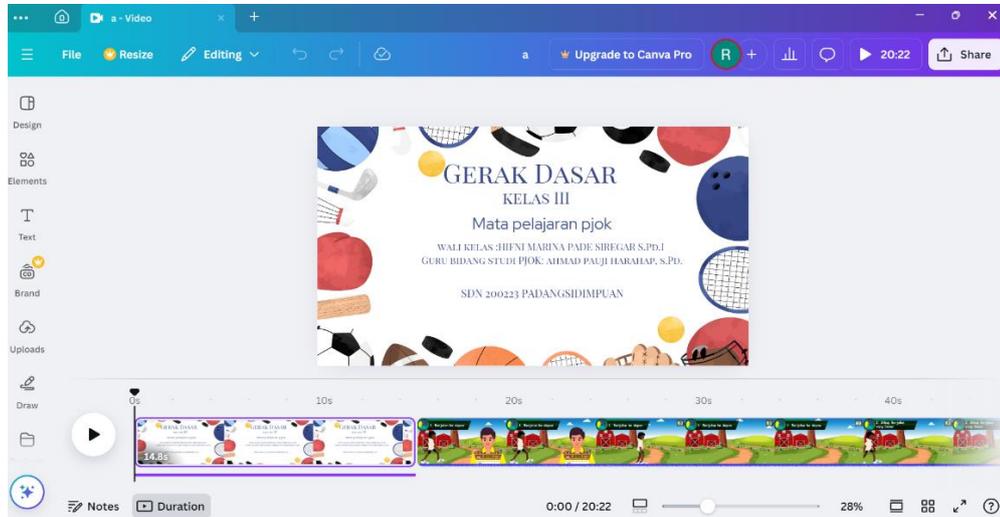
Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

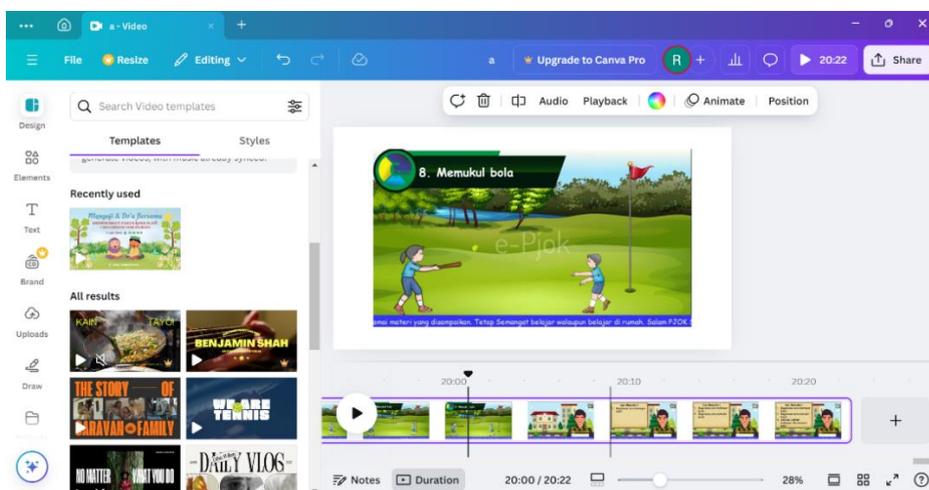
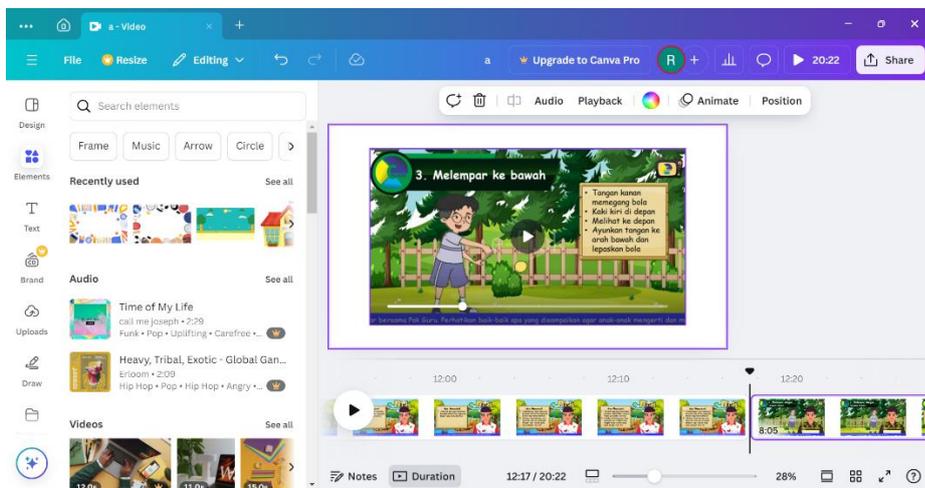
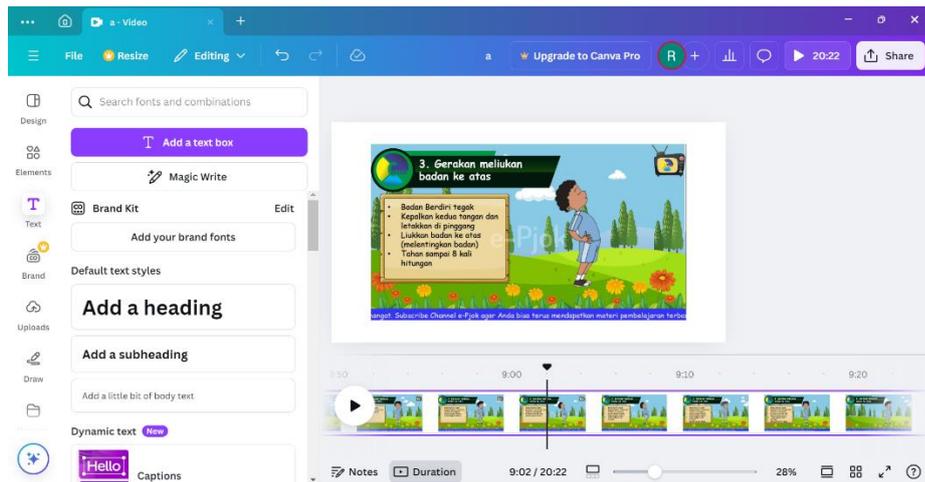
Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor akhir} \leq 1,33$

LAMPIRAN 5

LAMPIRAN VIDEO ANIMASI





LAMPIRAN 6

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Gambar 1. Praktek gerak dasar yang dilihat langsung oleh guru Bidang Studi

PJOK



Gambar 2. Penggunaan Media Audio visual Materi Gerak Dasar



Gambar 3. Arahan dari guru Bidang Studi PJOK dalam Penggunaan Media Audio

Visual



Gambar 4. Belajar di lapangan mengenai materi gerak dasar dalam mapel PJOK



Gambar 5. Penggunaan Media Audio Visual oleh guru Bidang Studi PJOK

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Raphli Ardhana Pasaribu
2. NIM : 2020500251
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Tempat/Tanggal Lahir : , 10 November 2002
5. Anak Ke : Pertama
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Gg. Kavling Indah No.4, Lingkungan 1
Hutaimbaru, Kecamatan Hutaimbaru, Kota
Padangsidempuan, Sumatera Utara.
10. Telp. HP : 0822-6105-6851
11. e-Mail : raphliardhana@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Raja Panyahatan Pasaribu
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Gg. Kavling Indah No.4, Lingkungan 1
Hutaimbaru, Kecamatan Hutaimbaru, Kota
Padangsidempuan, Sumatera Utara.
 - d. Telp/HP : 0813-4776-4089
2. Ibu
 - a. Nama : Dermawani Siregar S.Pd
 - b. Pekerjaan : PNS (guru)
 - c. Alamat : Gg. Kavling Indah No.4, Lingkungan 1
Hutaimbaru, Kecamatan Hutaimbaru, Kota
Padangsidempuan, Sumatera Utara.
 - d. Telp/HP : 0813-4766-1007

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 200406 Hutaimbaru Tamat Tahun 2014
2. SMP Negeri 9 Padangsidempuan Tamat Tahun 2017
3. MAN 1 Padangsidempuan Tamat Tahun 2020
4. S.1 UIN SYAHADA Padangsidempuan Tamat Tahun 2024

IV. ORGANISASI

1. Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, periode 2023-2024.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

4 April 2024

Nomor : B 4224/Un.28/E.1/PP. 00.9/04/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dra. Hj. Tatta Herawati Daulac, M.A
2. Ade Suhendra, M.Pd.I.

(Pembimbing I)

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Raphli Ardhana
NIM : 2020500251
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pjok Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Ketua Program Studi PGMI


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001


Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 4131 /Un.28/E.1/TL.00/07/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

12 Juli 2024

Yth. Kepala SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Raphli Ardhana
NIM : 2020500251
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Di Lis. Wianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIR 98012242006042001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 200223
PADANGSIDIMPUAN

Jl. Sibulan – bulan No. 19 Kecamatan Padangsidempuan Selatan Kode Pos 22726
Email : Sdnegerisel_223@yahoo.co.id No. Hp. 081329693672

SURAT KETERANGAN BALASAN RISET PENYELESAIAN SKRIPSI
421.2/1002/SD_223/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LATIFAH HANUM NASUTION, S.Pd.SD
NIP : 19720923 199611 2 001
Pangkat / Gol : Pembina / IV/a
Jabatan : Kepala SD Negeri 200223 Padangsidempuan

Yang menerangkan nama di bawah ini :

Nama : Raphli Ardhana
NIM : 2020500251
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan riset penyelesaian skripsi di SD Negeri 200223 Padangsidempuan terhitung tanggal 31 Mei 2024 s/d 11 Juni 2024 dengan Judul **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Gerak Dasar Kelas III SDN 200223 Aek Tampang Padangsidempuan”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Padangsidempuan, 29 Juni 2024
Kepala Sekolah SD Negeri 200223
Padangsidempuan

LATIFAH HANUM NASUTION, S.Pd.SD
NIP. 19720923 199611 2 001