

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
PEMBELAJARAN PJOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI
SISWA DI SEKOLAH DASAR INPRES 41 KABUPATEN SORONG**



OLEH

Nama : Yulista Petronela Waloin

NIM : 148520122042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN PROJEK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI SISWA DI SD INPRES 41 KABUPATEN SORONG

NAMA : YULISTA PETRONELA WALOIN
NIM : 148520122042

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan
Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Pada :

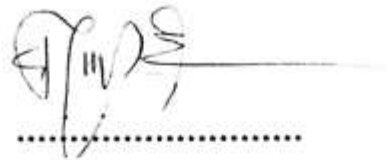
Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan Olahraga



Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN: 1411129001

Tim Penguji Skripsi

1. **Sugiono, M.Pd.**
NIDN : 9912002391
2. **Dr. Hayudi, M.Pd.**
NIDN: 6676863
3. **Leo Pratama, M.Or.**
NIDN: 1422129301


.....
.....
.....

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM
PEMBELAJARAN PJOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI
SISWA DI SD INPRES 41 KABUPATEN SORONG**

NAMA : YULISTA PETRONELA WALOIN

NIM : 148520122042

Telah disetujui oleh pembimbing

Pada 40../06/2026

Pembimbing I

Leo Pratama, M.Or.

NIDN.1422129301



Pembimbing II

Assoc. Prof. Dr. Waskito Aji Suryo Putro, S.Pd.,M.Or.,AIFO-FIT

NIDN.1117019002



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Sorong, 6/06 2026



Yulista Petronela Waloin
NIM: 148520122042

ABSTRAK

Yulista Petronela Waloin / 148520122042. PENGGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN PJOK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI SISWA DI SD INPRES 41 KABUPATEN SORONG. Skripsi Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial Dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Juni 2026, Pembimbing (1) Leo Pratama, M.Or. (II) Assoc. Prof. Dr. Waskito Aji Suryo Putro, S.Pd.,M.Or.,AIFO-FIT. Dan siklus I Pertemuan pertama nilai rata-rata 63,5 dan presentase ketuntasan 30%. Siklus I pertemuan kedua nilai rata-rata 75 dan presentase ketuntasan 75%. Dan siklus II Pertemuan pertama nilai rata-rata 65,5 dan presentase ketuntasan 35%. Masuk siklus II Pertemuan kedua nilai rata-rata 78,5 dan presentase ketuntasan 95%. Dan siklus III Pertemuan pertama nilai rata-rata 62 dan nilai presentase ketuntasan 30%. Dan Siklus III Pertemuan kedua nilai rata-rata 79 dan presentase ketuntasan 95%. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I, Siklus II Pertemuan pertama, dan kedua yaitu terdapat peningkatan jumlah nilai rata-rata dan presentase ketuntasan siswa pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Hasil belajar ; Media Audiovisual; Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.*

ABSTRACT

Yulista Petronela Waloin / 148520122042. THE EFFECT OF USE OF AUDIOVISUAL MEDIA IN LEARNING PJOK TOWARDS INCREASING STUDENT MOTIVATION IN SD INPRES 41 SORONG DISTRICT. Thesis Faculty of Language, Social and Sports Education Muhammadiyah University of Education Sorong. June 2026, Supervisor (I) Leo Pratama, M.Or. (II) Assoc. Prof. Dr. Waskito Aji Suryo Putro, S.Pd.,M.Or.,AIFO-FIT. And cycle I The first meeting the average value is 63.5 and the percentage of completion is 30%. Cycle I The second meeting the average value is 75 and the percentage of completion is 75%. And cycle II The first meeting the average value is 65.5 and the percentage of completion is 35%. Entering cycle II The second meeting the average value is 78.5 and the percentage of completion is 95%. And cycle III The first meeting the average value is 62 and the percentage of completion is 30%. And Cycle III The second meeting the average value is 79 and the percentage of completion is 95%. This can be seen from the results of cycle I, Cycle II The first meeting, and the second, namely there is an increase in the number of average values and percentage of student completion in physical education, sports and health lessons through the use of audiovisual media can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning outcomes; Audiovisual Media; Physical Education Sports and Health.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkann kepada Tuhan yang maha esa karena atas berkat dan kasihnya sehingga penulis dalam menyelesaikan Skripsi Penelitian dengan Judul “ Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran PJOK Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa Di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong” dengan baik dan Lancar.

Tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa tingkat akhir. Kesuksesan penulis dalam menyelesaikan Skripsi penelitian ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

- 1 Dr. Rustamaji, M.Si. Selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
- 2 Roni Andrin Pramita, M.Pd. Selaku Dekan FABIO Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
- 3 Saiful Anwar, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Muhammdiya Sorong.
- 4 Leo Pratama, M.Or. Selaku Pembimbing I Yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi saya dalam penulisan Skripsi
- 5 Assoc. Prof. Dr. Waskito Aji Suryo Putro, S.Pd.,M.Or.,AIFO-FIT. Selaku Pembimbing II Yang telah membantu membimbing dan memberikan masukan serta arahan dalam penulisan Skripsi Ini.

- 6 Keluarga tercinta Bapak Julius Jesaya Waloin dan Mama Marlina Krimadi
 , kaka serta seluruh keluarga besar yang telah membantu dan mendoakan
 penulis
- 7 Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi
berkat amal yang baik dan mendapatkan balasan dari Tuhan YME. Penulis
menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan
masukan yang memmbangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini bisa
menjadi salah satu referensi yang baik bagi perkembangan ilmu pendidikan dan
teknologi khususnya dilingkungan pendidikan gru sekolah dasar.

Penulis 5 Juni 2024

YULISTA PETRONELA WALOIN
NIM: 148520122042

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Oprasional.....	7
BAB II. TINJAUAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kerangka Penelitian.....	37
C. Hipotesis.....	38
D. Penelitian Terdahulu.....	39
BAB III. METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	44

C. Populasi Sampel Penelitian	45
D. Teknik Pengumpulan data	46
E. Instrument Penelitian.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Hasil Penelitian	67
B. Teknik analisis data	111
C. Pembahasan.....	123
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0 Guru Memberikan Pemanasan	75
Gambar 2.1 Guru Memberikan Apresiasi	75
Gambar 4.4 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus I.....	80
Gambar 2.3 Guru Membagi soal.....	81
Gambar 2.4 Guru Menerapkan Media Audio Visual	82
Gambar 4.5 Diagram Peningkatan Siklus I.....	85
Gambar 2.5 Kegiatan Memberikan Pemanasan	88
Gambar 2.5 Kegiatan Gerakan Menghentikan Bola	88
Gambar 4.6 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus II	92
Gambar 2.6 Kegiatan Penerapan Soal.....	93
Gambar 2.7 Kegiatan Penerapan Media Audiovisual	94
Gambar 4.7 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus II	97
Gambar 2.9 Kegiatan Menggiring Bola	99
Gambar 2.10 Kegiatan Menggiring Bola	100
Gambar 4.8 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus III	103
Gambar 2.11 Kegiatan Penerapan Media Audiovisual	104
Gambar 2.12 Kegiatan Penerapan Soal.....	105

Gambar 4.9 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siklus III	108
Gambar 4.10 Diagram Nilai Pretes	118
Gambar 4.11 Diagram Nilai Post-Tes	122

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Populasi 1	45
Table 3.2 Sampel 1	46
Tabel 3.3 Skor 1	63
Tabel 3.4.....	67
Tabel 3.5.....	109
Tabel 3.6.....	110
Tabel 3.7 Nilai Pretest (Pretest)	117
Tabel 3.8 Nilai Postes.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, kognitif, afektif, maupun sosial. Melalui pembelajaran PJOK, siswa tidak hanya diajarkan keterampilan gerak dan kebugaran jasmani, tetapi juga nilai-nilai sportivitas, disiplin, kerja sama, dan gaya hidup sehat. Dalam konteks pendidikan dasar, PJOK menjadi fondasi penting bagi pembentukan karakter dan kebiasaan hidup aktif sejak usia dini. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang dinilai efektif adalah media audio visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian, minat, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik karena materi disajikan secara lebih interaktif dan kontekstual (Nuraini & Mas'odi, 2023; Al Yassar et al., 2025).

Urgensi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran semakin meningkat seiring dengan tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, laporan UNESCO (2023) menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan telah menjadi tren global yang mendorong sekolah untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Di Indonesia, hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2024 menunjukkan peningkatan akses perangkat digital dan internet pada rumah tangga yang memiliki anak usia sekolah. Kondisi ini membuka peluang yang lebih besar bagi guru untuk mengintegrasikan media audio visual dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran PJOK yang selama ini lebih banyak berorientasi pada praktik lapangan.

Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK masih menjadi tantangan di berbagai sekolah dasar. Sebagian siswa menganggap pembelajaran PJOK hanya sebagai kegiatan fisik tanpa memahami tujuan pembelajaran yang lebih luas. Metode pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan verbal dan demonstrasi sederhana sering kali menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar tersebut berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Kondisi ini juga ditemukan pada beberapa sekolah dasar di wilayah Indonesia timur yang masih menghadapi keterbatasan inovasi media pembelajaran.

Sekolah Dasar Inpres 41 Kabupaten Sorong merupakan salah satu sekolah yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui berbagai inovasi pendidikan. Namun demikian, berdasarkan fenomena yang sering dijumpai dalam pembelajaran PJOK, masih terdapat siswa yang menunjukkan tingkat partisipasi dan motivasi belajar yang rendah. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti materi yang disampaikan. Padahal, karakteristik siswa sekolah dasar cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami materi PJOK dengan lebih baik.

Media audio visual memiliki potensi besar untuk menjawab permasalahan tersebut. Melalui tampilan video, animasi, gambar bergerak, dan suara yang menarik, siswa dapat melihat secara langsung contoh gerakan, teknik olahraga, maupun materi kesehatan yang dipelajari. Penelitian Setiawan (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Silaban et al. (2025) yang menyatakan bahwa media audio visual efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media audio visual dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas media audio visual dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diperhatikan. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keterampilan motorik siswa, sementara kajian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada konteks sekolah di Kabupaten Sorong, masih relatif terbatas. Selain itu, karakteristik sosial, budaya, dan geografis wilayah Papua Barat Daya memungkinkan adanya perbedaan hasil penelitian dibandingkan daerah lain. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris yang lebih kontekstual mengenai efektivitas media audio visual dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PJOK terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Inpres 41 Kabupaten Sorong. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti hasil belajar PJOK siswa kelas IV masih tergolong rendah, kebanyakan siswa kurang paham dan tidak

minat dalam mengikuti pembelajaran. Dikarenakan metode/media yang digunakan oleh guru mereka masih menggunakan metode ceramah dan media yang tidak menarik sehingga siswa masih banyak yang merasa jenuh dan bosan. Adapun disebabkan oleh guru olahraga yang sering memberikan tugas yang belum siswa pahami baik tugas individu maupun kelompok. Ketika tugas sudah dikumpulkan, terkadang tugas tersebut tidak di periksa dan langsung masuk ke lapangan. Hal ini menyebabkan siswa kurang paham tentang materi tersebut. Bahkan dilapangan para siswa hanya diberikan alat peraga atau menunjukan salah satu siswa untuk maju memperktekan materi tersebut dan dibiarkan dilapangan begitu saja tanpa adanya pengawasan.

Dari uraian di atas menunjukan media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton dan kurang bervariasi. Sehingga siswa beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan merupakan pembelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendalam sehingga dalam pembelajaran siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan.

Dalam pengerian ini terdapat kata *change* atau perubahan yang berarti bahwa seseorang setelah mengalami proses yang signifikan, baik dalam aspek kognitif, psikomotorik, maupun aspek sikap. Oleh sebab itu mutu Pendidikan sekolah dasar perlu ditingkatkan khususnya mata Pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan. (Harahap dkk) *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* (2023).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian yang berkaitan dengan “Pengaruh Penggunaan Audiovisual Dalam

Pembelajaran PJOK Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah. Apakah ada pengaruh penggunaan audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa di sekolah dasar inpres 41 kabupaten sorong ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan audiovisual dalam pembelajaran PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di SD Inpres 41 kabupaten sorong.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagaimana berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bukti secara ilmiah tentang pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan sebagai alat atau sarana dalam mutu Pendidikan dan perbaikan terhadap kegiatan belajar mengajar.

- b. Bagi tenaga pendidik sebagai bahan masukan atau bahan pertimbangan untuk menggunakan media audiovisual agar menunjang proses pembelajaran lebih aktif.
- c. Bagi siswa dengan menggunakan media audiovisual dapat mempengaruhi memecahkan suasana dalam kelas maupun diluar kelas yang awalnya pasif menjadi aktif.
- d. Bagi peneliti ini dapat menambah pengetahuan yang luas mengenai media audiovisual yang dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat Ilmiah

Dapat menjadi sumber informasi untuk mendukung peran penggunaan audiovisual yang ditetapkan oleh pemerintah dalam meningkatkan kualitas Pendidikan.

4. Manfaat Institusi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data dasar dalam mendukung dan meningkatkan kualitas Pendidikan disekolah dasar dalam mempengaruhi penggunaan audiovisual dalam pembelajaran PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di SD Inpres 41 Klasari Kabupaten Sorong.

E. Defenisi Oprasional

1. Pengaruh Penggunaan Audiovisual

Audiovisual adalah audio berarti dapat didengar, sedangkan visual artinya dapat dilihat. Audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur

suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media audiovisual merupakan media kombinasi dengan kaset audio. Menurut Wina Sanjaya media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Menurut Bretz dalam Triyadi mengatakan bahwa media visual adalah jenis media yang hanya bisa dilihat saja tanpa mengandung unsur suara. Media audio adalah jenis media yang hanya bisa didengar saja tanpa mengandung unsur penglihatan. Media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. (Manshur dkk), (*Jurnal Al-Murabbi*, 2019)

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa adalah dorongan kuat dari dalam diri atau luar yang menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, serta mengarahkan perilaku belajar agar tujuan pembelajaran (pemahaman, pengembangan diri, atau prestasi) tercapai. Seperti yang diungkapkan oleh (W.S Winkel dan Muhibbin Syah). Ini adalah generasi yang menentukan seberapa giat dan tekun seorang siswa dalam belajar, baik untuk menghindari hukuman, mendapatkan nilai bagus, atau mengembangkan wawasan. Secara sederhana, motivasi belajar adalah alasan dan kekuatan di balik Keputusan siswa untuk belajar, baik itu karena

ingin sukses, menghindari kegagalan, atau sekedar ingin tahu, yang semuanya mengarah pada perubahan perilaku belajar yang positif dan tujuan yang diharapkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Definisi Audiovisual

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti “Tengah”, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan dalam Bahasa Arab, Media Adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dilain pihak *national education association* memberikan definisi lain dari media yaitu sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual dan peralatanya, dengan demikian media dapat memanipulasi, dilihat, atau dibaca. (Azhar Arsyad, Asfah Rahman).

Media Pendidikan Adalah alat, mediator, dan penghubung yang menyebabkan, mengkomunikasikan atau mengkomunikasikan pesan dan gagasan yang merangsang pikiran, perasaan, Tindakan, minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar pada peserta didik. (Mustaqim & Ilmawan.(2016):

Dari berbagai pengerian diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan oleh guru sebagai saran penyampaian informasi kepada siswa untuk mempermudah proses pembelajaran.

Pada awalnya penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu dalam melakuka proses belajar mengajar. Alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru hanya berupa bentuk visual seperti foto, gambar, grafis, atau benda nyata lainnya. Media visual merupakan media yang

berkaitan dengan Indera penglihatan, sering digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Melalui media ini dapat memberikan pemahaman dan memperkuat materi pembelajaran kepada siswa. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, muncullah media audiovisual sebagai media pembelajaran. (Muhammad Ramli)

Media Audiovisual Adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi atau pesan, menciptakan pengalaman multisensori yang lebih menarik dan mudah dipahami, contohnya film, video, program TV, presentasi interaktif, dan rekaman video bersuara, yang sangat efektif dalam Pendidikan, bisnis, maupun hiburan. Media pembelajaran audiovisual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara Bersama sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visualisasi. Jadi pengajaran melalui audiovisual adalah penggunaan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni audiovisual diam dan audiovisual Gerak. (Muhamad Ramli)

a. Audio Visual Diam

Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Jadi gambar atau teks dalam foto atau slide merupakan gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bisa di *setting* secara otomatis. Untuk memberikan penjelasan atau menambah efek maka ditambahkan suara, baik berupa *announcer* ataupun music. (Google)

b. Audiovisual Gerak

Audiovisual Gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette. Film dan video dapat menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Film dan video mampu menyuguhkan unsure gambar, suara dan Gerak secara terpadu dan utuh sehingga mampu memberikan informasi yang menyeluruh. Dengan kemampuan media audiovisual ini maka media ini meningkatkan: 1) persepsi, 2) pengertian, 3) transfer (pengalihan) belajar, 4) penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai, 5) retensi (ingatan), 6) pengalaman langsung dan 7) motivasi karena cenderung memberikan efek menyenangkan untuk siswa. (Ani Chayadi, Arsyad)

2. Karakteristik Media Audiovisual

Karakteristik media audiovisual antara lain:

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat
- c. Dapat membawa siswa berpetualang
- d. Pesan yang disampaikan dapat mudah diingat
- e. Mengembangkan daya pikir anak
- f. Dapat digunakan secara berulang
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Menjelaskan hal-hal yang abstrak
- i. Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas anak-anak. (*google*).

Adapun indikator dari media audiovisual yang peneliti gunakan antara lain

- a. Mengembangkan daya pikir siswa
- b. Mengembangkan imajinasi
- c. Menarik perhatian.

(Tahan Suci Windasari & Harlinda Sofyan) “*jurnal Pendidikan Dasar*”

3. Prinsip-Prinsip Media Audiovisual

Media audiovisual digunakan sebagai Upaya dalam meningkatkan mutu Pendidikan. Dalam mengoptimalkan peranan media pembelajaran peranan media pembelajaran perlu memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar tercapai tujuan pembelajaran yang baik. (Syafeid kk 2025). Prinsip-prinsip itu Adalah :

- a. Menentukan media dengan tepat, artinya sebagai guru memilih terlebih dahulu media mana yang sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diajarkan
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan Tingkat kemampuan siswa.
- c. Menyajikan media dengan tepat, artinya Teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana pembelajaran yang ada.
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, artinya kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat selama proses pembelajaran guru harus menjelaskan materi dengan menggunakan materi pembelajaran.

Berikut ini juga terdapat prinsip-prinsip media yang telah dikemukakan oleh (Mayer), diantaranya :

a. Prinsip multimedia

Menambahkan ilustrasi pada teks dan animasi pada narasi yang akan membantu siswa lebih memahami materi atau penjelasan yang disajikan

b. Prinsip keterdekatan ruang

Menampilkan gambar dan kata pada satu halaman atau layer dapat mudah untuk memahami materi yang disajikan.

c. Prinsip keterdekatan waktu

Menampilkan gambar dan kata-kata secara berdampingan pada halaman atau layar dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan

d. Prinsip koherensi

Penyajian kata dan gambar yang lebih ringkas dan penting akan lebih menarik dan efektif bagi siswa untuk memahami dan mempelajarinya.

e. Prinsip modalitas

Ketika menampilkan sebuah materi yang berisi animasi dan kata-kata, yang terbaik Adalah menyajikannya dalam format naratif daripada *teks on screen*.

f. Prinsip redudansi

Ketika membuat gambar yang sedang dinarasikan, hindari menambahkan *teks on screen* yang hanya akan mengulangi kata-kata narasi.

g. Prinsip perbedaan individu

Penggunaan media ini lebih kuat terhadap siswa berpengetahuan rendah daripada siswa berpengetahuan tinggi, karena siswa berpengetahuan rendah kurang bisa melakukan pemrosesan kognitif. Ketika presentasi berlangsung. (Yogyakarta: Media Akademi)

4. Fungsi Dan Manfaat Media Audiovisual

Penggunaan media sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, hal ini dikarenakan media memiliki fungsi dan manfaat secara langsung dan tidak dapat mempengaruhi keinginan, minat, motivasi dan atensi siswa dalam proses belajar mengajar. Adalah sebagai berikut: (Febrianti & Felia.” 2019).

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Selain memiliki berbagai manfaat praktis, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi, di antaranya sebagai berikut. (*Google*, Nur Hadi wariyanto, UNY, 2007)

a. Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen dari system pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, Teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui sebuah media siswa dapat memperoleh informasi yang didapat sesuai kebutuhannya sehingga membentuk pengetahuan baru dalam dirinya.

b. Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau artinya dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika seorang menemukan kata atau istilah baru maka akan mencari tahu maknanya. Di sinilah alat bantu Pendidikan berperan dalam memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. Berbagai contoh media yang dapat melakukan semantic antara lain kamus, glosarium, internet, tape, dan televisi. dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti.

c. Fungsi manipulatif

Fungsi manipulative Adalah kemampuan suatu medium untuk menampilkan Kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, tergantung pada kondisi, keadaan, tujuan, dan sasarannya. Manipulatif sering digunakan oleh guru untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu sulit untuk diakses oleh para siswa karena posisinya yang jauh dan prosesnya terlalu lama untuk melakukan observasi dalam waktu yang terbatas.

d. Fungsi fiksatif (daya tangkap atau rekam)

Fungsi fiksatif Adalah fungsi yang terkait dengan kemampuan untuk menyimpan dan menampilkan Kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi dalam jangka waktu yang lama atau alampau. Artinya, fungsi ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) suatu peristiwa dan objek menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga jika diperlukan dapat diputar Kembali. Objek ini dapat divisualisasikan melalui media teks, audio maupun video.

e. Fungsi distributif

Fungsi distributif memiliki dua fungsi didalamnya yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Contoh dari media ini Adalah TV, TV memberikan hiburan, informasi dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat dari orang-orang diberbagai tempat dan kondisi yang berbeda.

f. Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki berbagai beberapa fungsi seperti fungsi atensi (perhatian siswa), fungsi efektif (sikap siswa), fungsi kognitif (pengetahuan), fungsi psikomotorik (keterampilan), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi. (Google, Nur Hadi wariyanto, UNY, 2007)

5. Macam-Macam Media Audiovisual

Media merupakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar antara guru dan siswa. Tanpa adanya media yang digunakan, tentu proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, termasuk dengan proses pembelajaran Pendidikan jasmani. Mata pelajaran penjas secara umum dipandang oleh Sebagian siswa sangat gampang dan membosankan, Hal ini karena pembelajaran yang terlalu monoton atau tidak begitu menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran audiovisual supaya menarik perhatian siswa untuk belajar penjas. Berikut ini ada dua jenis media audiovisual yang dapat digunakan antara lain: (Ar, H. Sujono, 2022)

- a. Audiovisual diam, yaitu media yang dapat menampilkan suara dan gambar seperti film bingkai suara (*soud slide*), film rangkai suara dan cetak suara.
- b. Audio-visualgerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan video *cassette*.

adapun lebih lanjut terdapat jenis media pembelajaran audio-visual berdasarkan keadannya, yang terdiri dari: (Muhibuddin fadhli).

a. Media audio-visual murni

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar yang bergerak. Suara dan gambar disini berasal dari satu sumber, contohnya seperti film *video-cassette*

b. Media audio-visual tidak murni

Audio-visual tidak murni, yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *soud slide* (film bingkai suara).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual terdiri dari dua ranah yaitu pendengaran dan penglihatan. Media ini terbagi menjadi beberapa bagian menurut jenis dan keadannya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media audio-visual jenis Gerak yaitu video dalam melakukan pembelajaran penjas. Dengan adanya penggunaan media video ini, diharapkan siswa dapat menangkap pembelajaran yang disampaikan dan proses belajar menjadi menyenangkan. (Muhibuddin fadhli).

6. Keuntungan Dan Kelemahan Media Audio-Visual

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai keuntungan dan kelemahan, begitu pula dengan media audio-visual dalam pembelajaran

pjok. Dalam penggunaannya terdapat beberapa keuntungan antara lain:
(Hari Astuti & Yudi Budianyanti)

1. Keuntungan media audio-visual dalam pembelajaran (PJOK)
 - a. Penyampaian pesan yang jelas dan komunikatif: Media Audio-visual mengombinasikan elemen visual (gambar bergerak) dan audio (suara/narasi), membuatnya lebih komunikatif dan mudah dipahami siswa.
 - b. Meningkatkan motivasi dan minat belajar: tayangan video atau film tentang Teknik olahraga dapat merangsang dan memotivasi siswa, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.
 - c. Demonstrasi Gerakan Motorik: sangat efektif untuk materi yang membutuhkan praktik atau materi yang membutuhkan Pratik atau keterampilan fisik (psikomotorik), seperti demonstrasi gerakam senam, Teknik dasar sepak bola, atau praktik sholat.siswa dapat mengamati Gerakan yang benar secara berulang.
 - d. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu : materi yang sulit dihadirkan langsung di kelas (misalnya, pertandingan olahraga professional atau kondisi lapangan tertentu) dapat disajikan melalui media audiovisual, menjangkau sasaran yang lebih luas.
 - e. Meningkatkan pemahaman dan memori : keterlibatan Indera penglihatan dan pendengaran secara simultan membantu

mengefektifkan kemampuan alat Indera anak dan memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan.

- f. Sumber belajar mandiri : media audiovisual dapat berfungsi sebagai sumber belajar mandiri diluar kelas tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran guru, terutama dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Kelemahan media audio-visual dalam pembelajan (PJOK)

- a. Resiko “penonton pasif” : siswa berisiko menjadi penerima informasi pasif, hanya menonton tanpa terlibat aktif dalam berpikir kritis atau praktik langsung, kecuali jika guru memberikan Tindakan lanjut yang tepat.
- b. Biaya dan keterampilan : pengadaan peralatan dan produksi media audiovisual yang berkualitas umumnya memerlukan biaya yang relative mahal dan keterampilan khusus dari guru.
- c. Kendala teknis: pelaksanaan pembelajaran bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana (Listrik, proyektor, koneksi internet, dll). Gangguan teknis dapat mengganggu konsentrasi siswa dan jalannya pembelajaran.
- d. Sulit diulang Sebagian: saat pemutaran film atau video berlangsung, penghentia untuk memberikan keterangan atau mengulang bagian tertentu dapat mengganggu alur dan konsentrasi audiens, khusus untuk interaktif.

- e. Ketidak sesuaian materi : tidak semua materi dapat disampaikan dengan efektif menggunakan media audio-visual.penggunaan yang tidak tepat dengan Tingkat perkembangan peserta didik dapat menghambat keberhasilan pembelajara. (Hari Astuti &Yudi Budianyanti)

7. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)

- a. Pengertian pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui Pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan efektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup (Hanief & sigito ; Nugroho, 2015; Rochmawati,Y. &Wahyuni,2017). Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas gerak yang menyangkut kemampuan fisik dalam pembelajarannya (Jessicasari & Hartati, 2014; Setiawan & Rahmat, 2018).

Pendidikan jasmani olahragga dan Kesehatan adalah salah satu mata Pelajaran yang sangat menyenangkan karena didalam Pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehata siswa dapat melakukan kegiatan belajar, bermain dan berkolaborasi Bersama teman atau timnya, yang dalam proses pembelajaran mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan

pengembangan jasmani, mental, dan sosial, yang sesuai, serasi, dan seimbang (Fajar, 2020).

Olahraga merupakan suatu aktivitas gerak yang sangat di butuhkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya untuk prestasi namun juga untuk Kesehatan. Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala bentuk kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensipotensi jasmaniah bagi seseorang atau Masyarakat melalui dengan permainan, pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan karakter setiap individu. Olahraga adalah merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya olahraga maka seseorang bisa berpikir bahwa manfaat dalam berolahraga bisa meningkatkan semangat dalam kebutuhan Kesehatan sehari-hari. Maka olahraga adalah salah satu utama yang diminati untuk saat ini dari Tingkat SD, SMP, SMA/SMK, bahkan di perguruan tinggi pun bahkan orang dalam usia lanjut mereka mengutamakan olahraga meskipun dalam waktu yang cukup singkat. (Rinjani, Putri, et al. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2024)

Pembelajaran jasmani olahraga dan Kesehatan adalah Pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan Gerakan fisik, Kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta

didik dalam kognitif, efektif, dan psikomotorik melalui aktifitas jasmani. Melalui aktifitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, Kerjasama, keterampilan, dan sebagainya. (Utama, AM Bandi, 2011).

Aktivitas jasmani untuk Pendidikan jasmani ini dapat melalui olahraga non olahraga. Titik perhatiannya adalah peningkatan Gerak manusia. Manusia lebih khususnya lagi, Pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara Gerak manusia dan wilayah Pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lainnya dari manusia itulah yang menjadikannya unik (Herlina & Maman Suherman)

8. Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata Pelajaran yang harus diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran disekolah, tentunya memiliki fungsi untuk memberikan perubahan terhadap aspek-aspek yang terdapat dalam diri siswa. Seperti yang dikemukakan oleh samsudin pembelajaran *Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*, fungsi Pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan meliputi :

1. Aspek sosial

Menyesuaikan diri dengan orang lain serta lingkungan berada meningkatkan kemampuan untuk membuat Keputusan dalam situasi

kelompok, belajar berkomunikasi dengan orang lain, mengembangkan kemampuan bertukar dan mengevaluasi ide dalam kelompok, mengembangkan kepribadian sikap dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota Masyarakat, mengembangkan sifat-sifat kepribadian positif, belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif dan mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral dengan baik.

2. Aspek Emosional

Mengembangkan resto yang sehat terhadap aktifitas jasmani, mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, melepas ketegangan melalui aktifitas yang relevan.

3. Aspek Kognitif

Mengembangkan kemampuan mengeksplorasi, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat Keputusan, meningkatkan peraturan permainan, keselamatan dan etika, mengembangkan kemampuan etika, mengembangkan kemampuan strategis yang terlibat dalam aktifitas jasmani, menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang terhubung dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktifitas dan dirinya, dan meningkatkan pemahaman tentang untuk memecahkan problem-problem mengenai Gerak.

Dari fungsi Pendidikan jasmani menekankan kepada peserta didik agar senantiasa mampu untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka baik dalam aspek sosialnya dengan lingkungan maupun orang-orang yang disekitarnya. Juga mampu untuk mengembangkan potensinya dari aspek emosional dan kognitif yang berkaitan dengan aktifitas jasmani yang dilakukannya dalam kemampuan memperoleh pengetahuan sehingga tahap pengembangan pengetahuan yang peserta didik dapatkan (G.E. Saputro.2018, Artikel Skripsi Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universita Nusantara PGRI Kediri).

9. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)

Tujuan Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan menurut (Pendidikan22 tahun 2006) adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengolahan diri dalam Upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta hidup sehat melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan Gerak dasar.
3. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
4. Sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan.

5. Mengembangkan sikap sportif,jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktifitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna,pola hidup

Berdasarkan permendiknas di atas tersebut bahwa tujuan Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan ialah sebagai pengembangan keterampilan pengolahan diri, meningkatkan pertumbuhan fisik, meningkatkan keterampilan Gerak dasar, mengembangkan sikap sportif serta memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih.

10. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif”. Motivasi menjadi aktif pada saat-sat tertentu Ketika kebutuhan untuk mencapai suatu tujuan sangat mendesak/jelas. Motivasi juga bisa diartikan sebagai suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Karena seseorang mempunyai motivasi yang kuat dengan berbagai macam Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapainya.

Dengan demikian motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku. Dorongan ini ada dalam diri seseorang yang sedang bergerak untuk melakukan sesuatu sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Dengan demikian, Tindakan seseorang berdasarkan motif tertentu mengandung pokok persoalan motif yang mendasarinya. (Purwanto, Yogyakarta : Pustaka pelajar :2017)

Terkait dengan teori motivasi,maslow berpendapat bahwa manusia mempunyai lima Tingkat kebutuhan dasar, yaitu :

- a. Kebutuhan fisiologis, berkaitan dengan kelangsungan hidup (seperti rasa lapar, haus,istirahat,dan lain-lain).
- b. Kebutuhan akan perasaan aman, tidak dalam arti fisik semata tetapi juga mental,psikologikal dan intelektual.
- c. Kebutuhan sosial.
- d. Kebutuhan akan penghargaan diri,yang umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status.
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata. (Putri, dkk 2022)

Teori Maslow dapat diterapkan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam dunia Pendidikan,teori ini diwujudkan dengan memahami kebutuhan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan lebih baik.

Dalam hal ini belajar didefinisikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui Latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Belajar juga merupakan proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil. Jadi Kesimpulan dari definisi diatas, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari aktivitas yang dilakukan dari hasil pengalaman.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan. Motivasi sangat menentukan Tingkat berhasil tindaknya kegiatan dalam pembelajaran. Belajar tanpa adanya motivasi akan sulit untuk berhasil. Sebab, seseorang untuk melakukan sebuah proses perubahan tingkah laku atau sikapnya, maupun pada keterampilan dan pengetahuanya, yang dihasilkan dari pengalaman dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Purwanto, Yogyakarta : Pustaka pelajar :2017)

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi memiliki beberapa jenis dilihat dari berbagai sudut pandang. Jenis-jenis motivasi menurut (Prihartanta dkk, 2015) tersebut antara lain:

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukanya terbagi atas:

1. Motiv-motiv bawaan yaitu motiv yang dibawah sejak lahir, jadi mativasi ada tanpa dipelajari,seperti dorongan untuk makan, minum, dan sebagainya
 2. Motiv-motiv yangg dipelajari yaitu motiv yang timbul karena dipelajari contohnya adalah dorongan untuk belajar mengenai suatu cabang ilmu pengetahuan baik tentang Pendidikan, sosial dan lain-lain.
- b. Motivasi jasmaniah dan rohaniah,yang termasuk dalam motivasi jasmaniah adalah seperti refleks, insting otomatis, nafsu sedangkan yang termasuk mativasi rohaniah ialah kemauan.
- c. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
1. Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, siswa belajar untuk ujian karena mayukai materi yang diujikan. Siswa termotivasi untuk belajar karena menyukai materi yang diujikan. Siswa termotivasi untuk belajar Ketika di beri pilihan, dengan senang hati menerima tantangan yang sesuai dengan kemampuanya, dan diberi imblan dengan nilai-nilai informasi yang tidak boleh digunakan untuk mengontrol perilaku siswa, misalnya guru memberi pujian kepada siswa.
 2. Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal

seperti imbalan dan hukum. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk nilai yang baik. Ada dua cara untuk menggunakan hadiah. Sebagai insentif untuk menyelesaikan tugas, yang tujuannya adalah untuk mengontrol perilaku siswa dan menginformasikan perolehan keterampilan. (French & Reven, Hardin, 2020)

3. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan penting dalam mencapai keberhasilan belajar seseorang.

Menurut (Hamzah B. UNO), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

A. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut proses berprestasi, yaitu motif untuk memperoleh kesempurnaan atau motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan seorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi akan berusaha untuk menyelesaikan tugas-tugasnya secara tuntas tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas ini bukanlah karena dorongan dari luar, melainkan dari Upaya pribadi. (Haq & Azhar, 2018):

B. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, tetapi kadang kala terdapat juga beberapa individu menyelesaikan suatu pekerjaan dengan motif berprestasi tinggi karena untuk menghindari sebuah kegagalan atau ketakutan dalam belajar.

Seorang siswa mungkin tampak mengerjakan tugas dengan tekun karena untuk menghindari sebuah kegagalan, jika dia tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari gurunya, diolok-olok oleh temannya, atau bahkan dihukum oleh orang tua. Seseorang yang memiliki motivasi belajar berarti dalam dirinya ada dorongan yang menyebabkan dia ingin belajar. Dari keterangan diatas tampak bahwa “keberhasilan” seorang siswa tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya juga. (Lailiana dkk, 2017)

C. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

harapa didasari pada keyakinan bahwa seorang yang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang Gambaran hasil Tindakan mereka. Contohnya seorang siswa yang menginginkan nilai bagus serta ingin menjadi juara dikelasnya akan gtekun belajar karena mereka menganggap dengan tekun belajar mereka akan memperoleh nilai yang bagus pula. (Surya &Hendra, 2013)

D. Adanya penghargaan dalam belajar

pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah Dan ektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung atara siswa dengan guru dengan penyampaianya yang konkret.

Berilah pujian yang wajar terhadap keberhasilan siswa,motivasi akan tumbuh juka siswa merasa dihargai. Memberikan sebuah pujian tidak selamanya harus menggunakan kata-kata, pujian sebagai penghargaan bisa dilakukan dengan syarat misalnya,senyuman dan anggukan yang wajar, atau mungkin dengan tatapan mata yang menyakinkan. (Sarah dkk, 2022)

E. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar

simulasi atau permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar lebih bermakna sehingga timbul keseriusan dan semangat belajar. Sesuatu

yang bermakna akan diingat, dipahami dan dihargai. (Muhammad & Darian, 2023)

- F. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam Tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif dapat menjadi salah satu faktor sebagai pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat Ketika mengalami kesulitan dalam belajar. Seorang siswa yang berpenampilan rapi dan selalu tenang didalam kelas maka akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat memungkinkan siswa beraktivitas dengan penuh semangat dan gairah. Usahakan kelas tetap dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru perlu sesekali menyelipkan hal-hal yang lucu Ketika pembelajaran berlangsung. (Hamzah B.UNO)

4. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Terdapat empat peran guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara peningkatan motivasi belajar siswa, (Arianti & Arianti) (2018). Antara lain :

- a. Guru harus menggairahkan peserta didik, artinya guru harus menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan dalam pembelajaran.

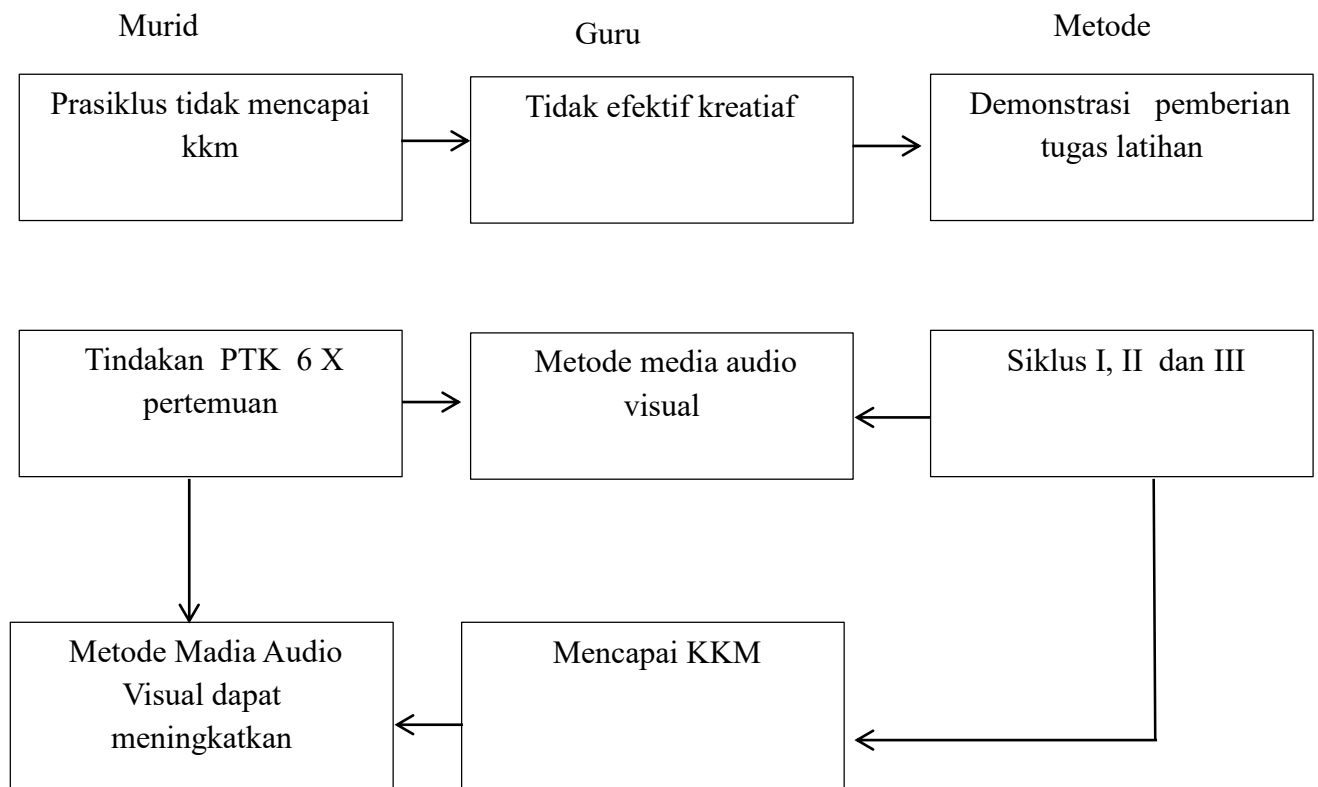
- b. Memberikan harapan realistis, artinya guru harus memelihara harapan-harapan siswa yang realistis dan memodifikasikasi harapan-harapan yang kurang realistis.
- c. Memberikan insentif, artinya guru diharpkan memberikan hadiah kepada siswa (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Mengarahkan perilaku siswa, artinya guru harus memberika respon terhadap siswa yang tidak terlibat secara langsung dalam pembelajaran agar berpartisipasi aktif.

Berkaitan dengan Upaya peningkatan motivasi belajar siswa, (*French & raven*) menyarankan sejumlah cara, diantaranya :

- a. Penggunaan pujian verbal
- b. Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana
- c. Membangkitkan rasa ingin tahu dan Hasrat eksplorasi
- d. Memanfaatkan apresiasi siswa
- e. Penggunaan simulasi dan permainan
- f. Melakukan hal yang luar biasa
- g. Meminta siswa untuk mempergunakan hal-hal yang telah dipelajari
- h. (Hamzah B.UNO)

B. Kerangka Pikir

Metode media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola terlebih khusus dalam materi menendang bola, menghentikan bola dan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki. Dimana guru dan siswa sama-sama berinteraksi aktif. Guru berusaha aktif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yang dimulai dari menampilkan video dan siswa menyimak apa yang ditampilkan oleh guru sehingga kita bisa lihat bahwa dengan penggunaan media audivisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan nilai yang dicapai oleh siswa sangat memuaskan



C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pikir dan teori diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional atau bahan ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran media audiovisual peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, juga dengan penyajian materi pembelajaran dengan media pembelajaran audiovisual peserta didik dapat melihat fakta yang sulit ditampilkan secara konkret.

Dengan demikian peneliti berasumsi bahwa dengan penggunaan media pembelajaran media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

D. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka penelitian mencantumkan penelitian yang relevan antara audio-visual dan motivasi belajar siswa, dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mempermudah proses penelitian, antara lain:

1. Penelitian oleh Azzahara Nova Khalilah yang berjudul : “ Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Olahraga Tennis Mejs Di MTs Sunan Giri (2025)” hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada

olahraga tenis meja. Dengan metode eksperimen kuantitatif dan desain *randomised control group pretest-posttest*, peneliti ini melibatkan 110 siswa kelas VII di MTs Sunan Giri Mulung Gersik.

2. Penelitian oleh Nur Anisa yang berjudul : “ Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII DI MTs Negeri 3 Seluma Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma (2020)” hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran fiqh kelas VIII di MTs N 3 Semula, dan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran fiqh kelas VIII di MTs N3 seluma. Metode penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian evaluasi dan dokumentasi. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa persamaan adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media audio visual. Perbedaannya adalah peneliti,tempat pelaksanaan dan kelas.
3. Penelitian oleh Surya Alhadi yang berjudul : “ Pengaruh penggunaan Audio Visual dalam PJOK Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa Di Sekolah Dasar IT Raudahturrahmah Pekan baru (2025)” hasil penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan audio visual dalam PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di sekolah dasar IT Raudahturrahmah pekan baru. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK yang

masiiah bersifat monoton, konvensional dan kurang menarik. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat menjadi Solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa persamaan adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan audio visual terhadap peningkatan motivasi belajar. Perbedaannya adalah peneliti, tempat pelaksanaan, waktu, dan kelas. Adapun juga beberapa perbedaan yaitu Novelty (kebaruan) penelitian ini dibandingkan dengan peneliti sebelumnya antara lain:

1. Penelitian ini sampelnya sekolah dasar
2. Penelitian dilakukan di daerah 3T
3. Menggunakan design one group (1 kelompok)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, (2010:13).” Penelitian tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas.

penelitian Tindakan kelas, dalam bidan Pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran, penelitian Tindakan berkembang menjadi tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian Tindakan yang di laksanakan di dalam kelas Ketika pembelajaran berlangsung, PTK berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang terjadi di dalam keelas.

PTK merupakan penelitian yang praktis untuk memperbaiki pembelajaran didalam kelas. Penelitian sebagai salah satu upaya guru dan praktis dalam berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran dikelas. Penelitian ini merupakan bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik dalam pembelajaran dikelas secara efektif, efisien dan profesional. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif-kuantitatif, dengan menggunakan model bermain dan praktek maupun simulasi (Role Playing), hal ini didasarkan pada bentuk data yng diperoleh beserta analisisnya.

Dari penjelasan diatas, maka penelitian ini disebut dengan penelitian tindakan kelas dapat simpulkan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk

memecahkan masalah tersebut melalui berbagai tindakan dari perencanaan hingga penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kondisi pembelajaran.

Ahmad Nizar mengutip Pendapat bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu :

1. Perencanaan

Perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahn.

2. Tindakan

Tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakanberpedoman pada rencana tindakan.

3. Observasi

Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa.

4. Refleksi

Dalam kegiatan refleksi ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dari PTK yaitu untuk memahami

terhadap proses dan hasil yang terjadi, yaitu berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan mulai dari siklus pertama, setiap siklus dua (2) kali tatap Muka, dan setiap tatap muka menggunakan waktu 3x35 menit dengan tanggang waktu antar siklus satu minggu. Setiap pertemuan pembelajaran tema sepak bola materi menendang bola, menghentikan dan juga menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki menggunakan metode pembelajaran menampilkan media audiovisual menggunakan infokus/ laptop.

Hasil yang didapat kemudian dilakukan analisis data agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa di SD Inpres 41 kabupaten sorong.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Waktu dan tempat penelitian setelah menyelesaikan administrasi dan melakukan Pengajuan judul dilakukan pada bulan desember 2025, dan persetujuan judul pada bulan desember 2025. Januari 2026 dimulai konsultasi proposal dan penelitian dilakukan di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019:126) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berikut table populasi peserta didik SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

Table 3.1 Populasi 1

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		P	L	
1.	I	8	13	23
2.	II	10	15	25
3.	III	10	10	20
4.	IV	10	10	20
5.	V	10	10	20
6.	VI	9	10	19
Total				127

Sumber data : Tata Usaha SD Inpres 41 Kabupaten Sorong

2. Sampel

Sugiyono (2019: 126) Sampel adalah “Sebagian dari jumlah dan sifat yang dimiliki suatu populasi. “pada Teknik ini penelitian memilih sample purposive atau sample bertujuan secara subyektif pemilihan “sampel bertujuan “ini dilakukan karena penelitian memahami bahwa informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh pada kelompok/sasaran tertentu yang memenuhi kriteria yang ditentukan peneliti sesuai tujuan penelitian.

Berdasarkan pengertian tersebut peneliti mengambil sejumlah 20 siswa dengan menggunakan metode *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*

yaitu metode pengambilan sample dengan asumsi tertentu yaitu kelas V yang hanya mau diteliti dengan Jumlah siswa yang menjadi sample dalam penelitian ini adalah 20 siswa SD Inpres 41 Kabupaten Sorong kelas V. Untuk lebih jelasnya lihat table berikut ini :

Table 3.2 Sampel 1

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	V	10	10	20
Total				20

Sumber Data : Tata Usaha SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

D. Teknik Dan Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah olehnya. Adapun berupa instrumen yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Butir Soal Tes Belajar Kognitif

Tes yang digunakan adalah bentuk pertanyaan yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan penguasaan terhadap cakupan materi yang di persyaratkan dan sesuai dengan pengajaran tertentu. Penelitian inii menggunakan tes tertulis jenis pilihan ganda yang diberikan pada setiap akhir tindakan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi, angket, dokumentasi dan tes pembelajaran pjok yang meliputi

pembahasan pada tema 1 permainan dan olahraga dan tema 2 hidup sehat dan kebersihan, yang di bentuk dalam tes pilihan ganda berjumlah 20 soal, dan praktek pada tema 1 dan tema 2.

2. Observasi

Observasi merupakan penelitian dengan cara mengamati objek yang di teliti dalam penelitian ini menggunakan cara, yaitu : (*google*)

- a. Pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang di teliti, dengan cara pengamatannya turun langsung ke lapangan tempat penelitian.
- b. Mengumpulkan data-data kongkrit dengan wawanca dengan beberapa atau salah guru maupun siswa kelas VI SD 41 Kabupaten Sorong.

Adapun lembar observasi penelitian adalah alat (instrument) pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mencatat fakta, perilaku, atau fenomena yang diamati secara sistematis di lapangan.

Berikut adalah penjabaran mengenai tujuan, teknik, dan contoh lembar observasi dalam penelitian :

1. Tujuan Lembar Observasi Dalam Penelitian

- Mendapatkan Data Akurat : memperoleh informasi langsung mengenai objek penelitian tanpa intervensi, sehingga data lebih objektif dibandingkan hanya mengandalkan wawancara.
- Mengevaluasi Proses : memantau keterlaksanaan suatu Tindakan (misalnya dalam PTK/ Penelitian Tindakan Kelas), seperti aktivitas guru atau keaktifan siswa.

- Memvalidasi Data : menjadi bukti fisik atau catatan lapangan untuk melengkapi data dari metode lain.

2. Teknik-teknik Observasi

- Observasi terstruktur : peneliti menggunakan pedoman observasi yang sudah disusun secara sistematis (terstruktur) dan menggunakan skala atau checklist.
- Observasi Partisipatif : peneliti ikut terlibat aktif dalam kegiatan subjek yang diteliti.
- Observasi Non-Partisipatif : peneliti hanya mengamati dari luar tanpa ikut dalam kegiatan objek penelitian. (*google*)

A. Lembar Observasi Aktivitas Siswa (Kualitatif/PTK)

1. Tujuan: Mengukur Keaktifan dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran

NO	INDIKATOR AKTIVITAS SISWA	YA	TIDAK
1.	Apakah Siswa Memperhatikan Penjelasan Guru.		
2.	Apakah siswa bertanya mengenai Materi Yang Kurang Jelas.		
3.	Apakah siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok.		
4.	Apakah siswa menjawab pertanyaan dari guru.		
5.	Apakah siswa mengerjakan tugas/percobaan tepat waktu		

2. Angket

Sugiyoni (2010) mendefinisikan bahwa angket atau kuesioner adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya.

Intrusi angketnya di gunakan dapat di jabarkan sebagai berikut :

- a. Jumlah angket yang di gunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan audio visual terhadap hasil belajar pjok siswa kelas V berupa 10 pernyataan.
- b. Bentuk angket, setiap pernyataan item angket terdiri atas 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS) dengan skor : 4, setuju (S) dengan skor : 3, tidak setuju (TS) dengan skor :2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor : 1

- c. Aspek yang akan di teliti ada 1 yaitu pengaruh penggunaan audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap motivasi siswa kelas V di sekolah dasar 41 kabupaten sorong

3. Dokumentasi

Digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data berupa hasil belajar siswa kepada murid kelas V SD 41 kabupaten sorong pada semester ganjil 2025/2026.

Tujuan utama dokumentasi dalam penelitian adalah untuk mengumpulkan data atau informasi akurat, menyediakan bukti otentik, serta meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dokumentasi memastikan proses sistematis dalam merekam dan menyimpan data (dokumen, gambar, laporan) untuk keperluan analisis, evaluasi, dan sebagai referensi, sekaligus menjamin konsistensi penelitian.

Berikut adalah rincian tujuan dokumentasi dalam penelitian:

- **Meningkatkan Validitas Data:**

Menyediakan data yang otentik dan akurat untuk mendukung temuan penelitian.

- **Sebagai Bukti Otentik:**

Menjadi Bukti fisik atau catatan yang sah bahwa penelitian benar-benar dilakukan.

- **Mempermudah Analisis & Evaluasi :**

Membantu Penelitian Dalam membandingkan data, memahami masalah, dan mempermudah penarikan Kesimpulan.

- **Menjamin Konsistensi :**

Prosedur penelitian terdokumentasi dengan baik, efisien, dan terstandarisasi

- **Sumber Referensi (Arsip) :**

Rujukan bagi penelitian selanjutnya atau pihak yang membutuhkan informasi terkait.

Secara ringkas, dokumentasi bukan sekedar pelengkap, melainkan komponen krusial untuk memastikan objektivitas dan kualitas ilmiah dalam suatu penelitian. (google)

Setelah melakukan studi pendahuluan kesekolah melalui wawancara langsung kepada guru wali kelas dan guru olahraga kelas V. Maka yang dilakukan analisis dengan melihat penyebab terjadinya kesenjangan antara kenyataan dengan harapan sehingga diajukan suatu solusi dalam bentuk tindakan penelitian.

Prosedur penelitian ini berlangsung 3 siklus dimana enam kali pertemuan, jika 3 siklus ini belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. Siklus I Pertemuan Pertama

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan merupakan rancangan tindakan yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki, meringankan, merubah perilaku dari sikap sebagai solusi. Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah :

1. Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.
2. menyiapkan materi tentang menendang bola
3. mempersiapkan media audio visual yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4. membuat lembar tes untuk melihat bagaimana perkembangan siswa di dalam kelas.
5. membuat lembar observasi

b. Tahapan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai yang telah disusun.

1. Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam.
2. peneliti memberikan motivasi kepada siswa
3. peneliti mulai menyampaikan pelajaran melalui media audiovisual dengan menggunakan infokus maupun laptop
4. peneliti mengelola pembelajaran dengan menyampaikan inti materi pelajaran.

5. peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang akan diajarkan

Setelah selesai peneliti melaksanakan proses belajar mengajar, peneliti melakukan tes untuk mengetahui hasil belajar mengajar tes belajar dilakukan per individu.

c. Tahap Observasi

kegiatan pengamatan yang akan dilakukan oleh peneliti. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan tindakan dan prosesi mengamati pembelajaran dan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan . observasi ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung berkenan dengan aktivitas belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi didalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa saat pembelajaran. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru olahraga untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya.

2. Siklus I Pertemuan Kedua

Setelah siklus I pertemuan pertama dilaksanakan dan hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM yang seperti diharapkan, maka dalam hal ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus I pertemuan kedua dengan tahapan-tahapan berikut:

a. Perencanaan

1. peneliti kembali mengidentifikasi masalah pada siswa dari siklus I Pertemuan pertama materi pertama
2. Peneliti menyusun RPP Sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator serta menyiapkan materi akhir.
3. Peneliti membuat daftar nama siswa untuk absen dan penilaian.
4. peneliti membuat soal yang bervariasi untuk mengukur mengingat (C1) Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Dan Mengevaluasi (C4) Berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan disertai kunci jawaban untuk siklus II Pertemuan kedua.

b. Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari siklus I Pertemuan Pertama, kedua dan siklus I Pertemuan pertama yaitu

1. Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam
2. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa
3. Peneliti mulai menyampaikan pelajaran melalui media audiovisual dengan menggunakan infokus maupun laptop
4. Peneliti mengelola pembelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran menendang bola pada pertemuan kedua.
5. Peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang akan diajarkan
6. Peneliti mengevaluasi dengan memberikan soal pilihan ganda dengan waktu 20 menit

7. siswa yang menyelesaikan soal sebelum waktunya dapat mengumpulkan dan peneliti akan memeriksa dan memperbaiki apabila jawaban siswa salah. Dan juga siswa akan mempraktekannya diluar lapangan.

c. Observasi

Kegiatan observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sama dengan siklus I Pertemuan Pertama, hasil observasinya dan evaluasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk refleksi

d. Refleksi

Pada akhirnya kegiatan yang telah dilakukan siswa pada siklus I Pertemuan pertama dan pertemuan kedua keberhasilan yang diperoleh siswa terus meningkat dan memuaskan. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil kognitif siswa

3. Siklus II Pertemuan Pertama

Setelah siklus I pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dan dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dari materi yang pertama kita bisa melihat perbedaan hasil yang diperoleh dan menemukan hasil belajar yang sangat meningkat dari kedua pertemuan tersebut. Maka dalam hal ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus II Dengan tahapan-tahapan berikut ini :

a. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini prosedur yang dilakukan sama dengan siklus I Peretemuan Pertama dan Pertemuan Kedua, rencana tindakan disusun berdasarkan refleksi dan analisis dari siklus I Peretemuan Pertama Dan Pderetemuan Kedua.

b. Tahapan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah skenario kegiatan yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbeda dari siklus I pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua dan siklus II Pertemuan Pertama.

c. Tahapan Pengamatan Atau Observasi

Kegiatan observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sama dengan siklus I, Hasil observasinya dan evaluasi ditindak lanjut dengan analisis untuk bahan refleksi.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarakan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa saat pembelajaran. Pada tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual yaitu infokus atau laptop, dan dari hasil tes yang di lakukan dalam Siklus II Pertemuan Pertama di Materi Yang kedua semakin meningkat dari siklus I Pertemuan Pertama, dan siklus II Pertemuan pertama walaupun belum mencapai yang diharapkan hal ini dapat dilihat dari tes hasil belajar kognitif. Refleksi ini dilakukan

oleh peneliti dibantu guru olahraga untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya.

4. Siklus II Pertemuan Kedua

Setelah siklus II Pertemuan pertama dilaksanakan dan hasil belajar siswa semakin meningkat namun belum mencapai nilai KKM yang seperti diharapkan, maka dalam hal ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus II pertemuan kedua dengan tahapan-tahapan berikut:

a. Perencanaan

1. Peneliti kembali mengidentifikasi masalah pada siswa dari siklus I Pertemuan pertama materi pertama
2. Peneliti menyusun RPP Sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator serta menyiapkan materi akhir.
3. Peneliti membuat daftar nama siswa untuk absen dan penilaian.
4. Peneliti membuat soal yang bervariasi untuk mengukur mengingat (C1) Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Dan Mengevaluasi (C4) Berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan disertai kunci jawaban untuk siklus II Pertemuan kedua.

b. Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari siklus I Dan Siklus II Pertemuan Pertama, kedua dan siklus II Pertemuan pertama yaitu

1. Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam

2. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa
3. Peneliti mulai menyampaikan pelajaran melalui media audiovisual dengan menggunakan infokus maupun laptop
4. Peneliti mengelola pembelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran menendang bola pada pertemuan kedua.
5. peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang akan diajarkan
6. Peneliti mengevaluasi dengan memberikan soal pilihan ganda dengan waktu 20 menit
7. siswa yang menyelesaikan soal sebelum waktu nya dapat mengumpulkan dan peneliti akan memeriksa dan memperbaiki apabila jawaban siswa salah. Dan juga siswa akan mempraktekannya diluar lapangan.

c. Observasi

Kegiatan observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sama dengan siklus I Dan Siklus II Pertemuan Pertama, hasil observasinya dan evaluasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk refleksi

d. Refleksi

Pada ahkirnya kegiatan yang telah dilakukan siswa pada siklus I DAN Siklus II Pertemuan pertama dan pertemuan kedua keberhasilan yang diperoleh siswa terus meningkat dan memuaskan. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil kognitif siswa

5. Siklus III Pertemuan Pertama

Setelah siklus I, Siklus II pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dan dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua dari materi yang pertama kita bisa melihat perbedaan hasil yang diperoleh dan menemukan hasil belajar yang sangat meningkat dari kedua pertemuan tersebut. Maka dalam hal ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus III Dengan tahapan-tahapan berikut ini :

a. Tahapan Perencanaan

Pada tahapan ini prosedur yang dilakukan sama dengan siklus I, Siklus II, Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua, rencana tindakan disusun berdasarkan refleksi dan analisis dari siklus I, Dan Siklus II Pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua.

b. Tahapan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah skenario kegiatan yang telah dilakukan pada siklus sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan tidak jauh berbeda dari siklus I dan Siklus II pertemuan Pertama Dan Pertemuan Kedua dan siklus III Pertemuan Pertama.

c. Tahapan Pengamatan Atau Observasi

Kegiatan observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sama dengan siklus I, Dan Siklus II Hasil observasinya dan evaluasi ditindak lanjut dengan analisis untuk bahan refleksi.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa saat

pembelajaran. Pada tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual yaitu infokus atau laptop, dan dari hasil tes yang di lakukan dalam Siklus III Pertemuan Pertama di Materi Yang ketiga semakin meningkat dari siklus I dan Siklus II Pertemuan Pertama, dan Kedua siklus III Pertemuan pertama walaupun belum mencapai yang diharapkan hal ini dapat dilihat dari tes hasil belajar kognitif. Refleksi ini dilakukan oleh peneliti dibantu guru olahraga untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya.

6. Siklus III Pertemuan Kedua

Setelah siklus III Pertemuan pertama dilaksanakan dan hasil belajar siswa semakin meningkat namun belum mencapai nilai KKM yang seperti diharapkan, maka dalam hal ini dilanjutkan dengan melaksanakan siklus III pertemuan Kedua dengan tahapan-tahapan berikut:

a. Perencanaan

1. Peneliti kembali mengidentifikasi masalah pada siswa dari siklus III Pertemuan pertama materi yang ketiga dari pertemuan pertama
2. Peneliti menyusun RPP Sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator serta menyiapkan materi akhir.
3. Peneliti membuat daftar nama siswa untuk absen dan penilaian.
4. peneliti membuat soal yang bervariasi untuk mengukur mengingat (C1) Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Dan

Mengevaluasi (C4) Berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan disertai kunci jawaban untuk siklus III Pertemuan kedua.

b. Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari siklus I Dan Siklus II Pertemuan Pertama, kedua dan siklus III Pertemuan Kedua yaitu

1. Peneliti mengawali pertemuan dengan mengucapkan salam
2. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa
- c. Peneliti mulai menyampaikan pelajaran melalui media audiovisual dengan menggunakan infokus maupun laptop
3. Peneliti mengelola pembelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran menendang bola pada pertemuan kedua.
4. peneliti mengadakan tanya jawab dengan siswa tentang materi yang akan diajarkan
5. Peneliti mengevaluasi dengan memberikan soal pilihan ganda dengan waktu 20 menit
6. siswa yang menyelesaikan soal sebelum waktu nya dapat mengumpulkan dan peneliti akan memeriksa dan memperbaiki apabila jawaban siswa salah. Dan juga siswa akan memprktekanya diluar lapangan.

d. Observasi

Kegiatan observasi dan evaluasi yang dilaksanakan sama dengan siklus I Dan Siklus II Pertemuan Pertama, hasil observasinya dan evaluasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk refleksi

e. Refleksi

Pada akhirnya kegiatan yang telah dilakukan siswa pada siklus I Dan Siklus II Pertemuan pertama dan pertemuan kedua dan masuk dalam siklus III Pertemuan pertama dan Pertemuan Kedua keberhasilan yang diperoleh siswa terus meningkat dan memuaskan. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil kognitif siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi penelitian diatas adalah angket, ceklis (chek-list) atau daftar centang, dokumentasi dan observasi. Ceklis sendiri memiliki wujud yang bermacam-macam. Menurut (Suharsimi Arikunto) (2014 : 203).

Tabel 3.3 Skor 1

Keterangan		Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Rumus :

Menghitung skala Likert = $T \times p_n$

T= Total Jumlah Responden yang memilih

P_n= Pilihan angka Skor Likert

Setelah mengetahui nilai dari masing-masing angka diatas. Maka kita perlu mengetahui interpretasi skor perhitungan dengan cara mengetahui skor tertinggi X dan skor terendah Y dengan Rumus sebagai berikut:

Y= Skor tertinggi Likert x Jumlah responden

X= Skor terendah likert x jumlah Responden

Misalnya jika dilihat dari atas, maka dapat dihitung sebagai berikut

Sangat Setuju $4 \times 100 = 400$

Sangat tidak setuju $1 \times 100 = 100$

Kemudia pada perhitungan awal diketahui skor jumlah penilaian responden sejumlah 20, maka penilaian interpretasi responden terhadap pengaruh penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong bisa menggunakan rumus index %

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y \times 100}$$

Di sini kita perlu mengetahui rentang jarak atau interval dengan interpretasi persen agar mengetahui penilaian

$$\begin{aligned}\text{Rumus} &= \frac{100}{\text{Jumlah Skor}} \\ &= \frac{100}{4} \\ &= 25\end{aligned}$$

Jadi hasil (1) adalah 25

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perhitungan persentasi dan frekuensi menggunakan *Microsoft excel* dari hasil atau respon siswa terhadap angket pengaruh penggunaan audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa (Sugiyono 2010). Angket yang digunakan siskalakan menggunakan skala likert 1-4 yang memiliki indikator (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Dan juga analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskritif kuantitatif. Data dalam penelitian ini berupa data-data dalam bentuk lembar observasi, angket dan juga lembar tes hasil pembelajaran dengan TemA Sepak bola dengan materi yaitu yang pertama materi Menendang bola, Menghentikan Bola, dan yang ketiga yaitu Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki.

1. Analisis data lembar observasi dan angket

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai proses pembelajaran guru di kelas dan diskusi dengan kolaborator. Sedangkan angket digunakan untuk menilai pembelajaran yang diberikan guru sesudah berhasil atau belum berhasil. Setelah terkumpul, kedua data disajikan secara deskritif pada hasil penelitian.

- a. Penelitian pengamatan Kelas terhadap guru dalam pembelajaran Sepak bola dengan materi Menendang bola, menghentikan bola dan juga menggiring bola.
- b. Penilaian Data Hasil Pembelajaran Sepak bola dengan materi Menendang bola, menghentikan bola dan juga menggiring bola.
 1. Tes untuk kerja siswa terhadap pembelajaran Sepak Bola dengan materi menendang bola, menghentikan bola dan menggiring bola yang dilaksanakan pada akhir pertemuan dihitung nilai rata-rata, kemudia dikategori dalam batas-batas penilaian yang didasarkan pada ketuntasan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Analisis data hasil Sepak bola denga materi menendang bola, menghentikan bola dan juga menggiring bola dengan menggunakan kaki bbagian dalam, luar dan juga punggung kaki siswa dinilai secara kualitatif dan kuantitatif. Dengan keberhasilan tindakan apabila anak sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk pembelajaran sepak bola dengan materi menendang bola, menghentikan bola dan menggiring bola di kelas V Semester I Tahun pelajaran 2025/2026 SD Inpres 41 Kabupaten Sorong Adalah 80. Target keberhasilan 80% dari 20 siswa.

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}}$$

$$\frac{1.000}{20} = 50$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

2. Uji Validasi

Validasi berarti instrument yang telah diuji cobakan dan dapat digunakan Untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2010), menyatakan bahwa instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sementara itu Sanjaya (2014) menjelaskan bahwa validitas adalah Tingkat keahlian dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi karena instrument yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur untuk mengukur Tingkat validitas tes, penelitian menggunakan 1 expert judgement dosen sebagai validator instrument. Instrument dalam penelitian ini dikatakan valid jika disetujui oleh ahli yang terkait dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data

1. Profil Sekolah

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yang beralamat di Jl. Poros Klasari, KLASARI, Kec. Moisegen, Kab. Sorong, Papua Barat Daya. Pada bagian ini membahas mengenai data hasil penelitian. Data dikumpul dengan menggunakan instrumen yang sudah valid dan reliabel. Uji coba instrumen dilaksanakan di kelas V SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yang terdiri dari 20 siswa. Sekolah ini memiliki sarana prasarana yaitu 6 ruangan kelas, 1 perpustakaan dan 1 ruangan kantor guru. Saat ini sekolah di SD Inpres 41 kabupaten sorong dipimpin oleh Bapak Yohanes Hadi Prastowo, S.Pd.SD. Sebagai kepala sekolah, dan memiliki guru sebanyak 8 orang tenaga pengajar.

Tabel 3.4

Nama Sekolah	SD INPRES 41 KABUPATEN SORONG
NPSN	60401198
Alamat	Jl. Poros Klasari, KLASARI
Kode Pos	98435
Desa / Kelurahan	KLASARI
Kecamatan / Distrik	Kec. Moisegen
Kab / Kota	Kab. Sorong
Provinsi	Papua Barat Daya

Status	Negeri
Waktu Penyelenggaraan	6 hari (senin – sabtu)
Jenjang Pendidikan	SD
Naungan	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
No. SK Pendirian	421.2/KEP.133/II/TAHUN 2017
No. SK Oprasional	420/128/2017
Tgl SK Pendirian	16 Juli 1984
Akreditasi / No Akreditasi	021/BAP-SM/LL/X/2016
No Sertifikat ISO	Belum Bersertifikat

2. Daftar Pendidik Dan Tenaga Kependidikan SD Inpres 41 Kabupaten Sorong

Guru adalah salah satu komponen terpenting di dalam suatu Lembaga sekolah dan sebagai penunjang jalanya proses pembelajaran sekolah. Berikut nama dan jumlah guru pada SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

No	Nama Guru	JK	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1.	Brilman. M S	L	PNS	Guru Kelas
2.	Indri Diah F	P	PNS	Jasmani
3.	Jumintono	L	PNS	Guru Kelas
4.	Lenny. D.I.N	P	PNS	Agama Kristen
5.	Mariya Giyart	P	PNS	Guru Umum
6.	Martha Belseran	P	PNS	Guru Umum

7.	Ria Aprilia Amana	P	PNS	Guru Umum
8.	Sri Wahyu Ngalah	P	PNS	Agama Islam
9.	Yohanes. H Prastowo	L	PNS	Kepala Sekolah

Sumber : data guru SD INPRES 41 KABUPATEN SORONG

a. Kondisi Awal

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong melalui observasi peneliti menarik kesimpulan bahwa kegiatan belajar khususnya hasil belajar siswa yang masih rendah, serta belum maksimalnya guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran karena terkendala fasilitas di sekolah. Berdasarkan studi pendahuluan menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa yang masih rendah oleh karena itu peneliti berencana melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui upaya penggunaan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi Menendang, menghentikan, dan juga menggiring Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam, Kaki Bagian Luar, Dan Juga Punggung Kaki Di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah tempat penelitian dilakukan. Selanjutnya peneliti menemui kepala sekolah SD Inpres 41 Kabupaten Sorong penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PJOK

khususnya materi Menendang, Menghentikan dan Menggiring bola menggunakan kaki bagian Dalam, Bagian Luar, Dan Punggung Kaki. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru sekaligus sebagai observer. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus yaitu siklus I, II dan III terdiri dari 2 kali pertemuan. Sebelum kegiatan peneliti mengadakan prasiklus terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal dan kemampuan terutama terkait dengan hasil belajar kognitifnya. Pada kegiatan prasiklus ini siswa diberikan tes awal berupa soal pretest sebanyak 10 butir soal sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media audiovisual.

Dimana tabel dibawah ini adalah jumlah skor total prasiklus yang didapat oleh guru dalam pemberian tes dimana nilai yang diperoleh oleh siswa pada saat guru menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan buku cetak atau bahan ajar. Bisa dikatakan siswa masih kurang fokus dalam proses belajar mengajar pada saat guru memberikan materi dan juga soal tes. Dan pada akhirnya nilai skor yang didapat hanya berjumlah skor total 1.000 dari 20 peserta didik dengan nilai rata-rata yang dihasilkan mencapai nilai 50 dengan presentase ketuntasan hanya mencapai 2 peserta didik dari 20 peserta didik. Bisa dilihat dari rumus yang dibawah dimana mencapai 10% dari nilai yang diharapkan.

Skor Total	1.000
Nilai Rata	50
Jumlah Siswa Yang Tuntas	2

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}}$$

$$\frac{1.000}{20} = 50$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

$$= \frac{2}{20} \times 100 = 10\%$$

Diketahui bahwa nilai yang dicapai siswa adalah sebagai berikut

- Nilai Rendah : 10-60
- Nilai Tertinggi : 70-100
- Nilai Rata-rata : 50
- Ketuntasan Belajar mencapai : 10% - 60% belum Tuntas
70% - 100% Tuntas

Nilai prasiklus adalah nilai awal siswa sebelum diberikan tindakan atau metode pembelajaran baru dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Nilai ini mencerminkan kondisi nyata pada saat pembelajaran masih konvensional, seringkali menunjukkan hasil yang rendah dan menjadi dasar perbaikan untuk siklus berikutnya.

Contoh penjelasan hasil nilai prasiklus dalam laporan penelitian biasanya dijabarkan melalui tiga indikator utama :

- Nilai Rata-rata : menunjukkan kemampuan dasar kelas. Misalnya: Berdasarkan tes awal, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 50, yang masih dibawah kriteria Ketuntasan minimal (KKM) 75.

- Presentase Ketuntasan : Mengukur jumlah siswa yang lulus KKM. Misalnya: Tingkat ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 10% karena dari 20 siswa, hanya 2 orang siswa yang tuntas, sedangkan 18 siswa lainnya belum mencapai KKM.
- Kondisi Kelas : Mengaitkan angka dengan keaktifan siswa, Misalnya : Nilai prasiklus yang rendah ini disebabkan oleh dominannya metode ceramah dan metode yang digunakan tidak memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar dan mengakibatkan siswa merasa jenuh dan malas sehingga siswa tidak fokus dalam proses belajar mengajar dikelas. Dan siswa kurang antusias dan pasif dalam mengerjakan soal.

Dari tabel hasil belajar siswa prasiklus tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa masih jauh dari kategori tuntas apalagi pada ranah kognitif dengan nilai rata-rata 50 dengan persentase ketuntasan yaitu 10%. Sehingga hanya 2 orang siswa yang berhasil dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan nilai yang dihasilkan belum termasuk dalam penggunaan metode media audiovisual. Namun dari 2 orang siswa tersebut kita bisa melihat perbedaan siswa tersebut dengan siswa lainnya dimana siswa lainnya lebih banyak bermain dan tidak serius dalam proses belajar mengajar sehingga siswa yang lainn tidak mendapatkan nilai yang maksimal dari siswa 2 lainnya. Dari tabel diatas kesimpulannya yaitu nilai prasiklus sangat bermanfaat bagi peneliti untuk bisa membandingkan nilai prasiklus dan nilai pelaksanaan siklus. Dan nilai 2 orang siswa yang mencapai

nilai 70 yang diberikan oleh peneliti dimana peneliti melihat perbedaan 2 orang siswa tersebut dengan siswa lainya dalam proses belajar mengajar, dimana ketika peneliti menyampaikan materi menggunakan bahan ajar 2 siswa tersebut fokus dalam pemberian materi tersebut sehingga padda saat sesi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada siswa dimana 2 siswa tersebut lebih aktif dari pada siswa lainya. Sehingga peneliti merasa bahwa ada perbedasan antara 2 siswa tersebut dan siswa lainya sehingga peneliti memberikan nilai yang berbeda antara siswa lainya dan 2 siswa tersebut.

3. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian ini dilakukan dengan 2 Siklus, setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan, hal ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sebagai berikut:

- a) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang menendang Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam Luar.
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar tes.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit sehingga waktu yang diperlukan untuk siklus I sebanyak dua kali. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

a) Pendahuluan

Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa, dan mengajak doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan tema sepak bola.

b) Kegiatan inti

Guru mengarahkan siswa untuk mendengar dan melihat penjelasan guru yang disampaikan di dalam kelas. Masing-masing siswa memperhatikan kegiatan menggunakan media audiovisual. Setelah memperhatikan guru memberikan soal kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut. Setelah menyelesaikan soal tersebut guru memberikan arahan kepada siswa untuk praktek diluar kelas



Gambar 2.0 Guru Memberikan Pemanasan

Setelah menyelesaikan soal yang sudah di sebarakan oleh guru. Siswa diberikan arahan dan juga berbaris diluar kelas guna mempraktek langsung materi yang diajarkan oleh guru, sebelum masuk dalam materi yang akan dilakukan. siswa di berikan arahan untuk pemanasan terlebih dahulu guna mempermudah siswa untuk melakukan praktek menendang bola menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki.



Gambar 2.1 Guru Memberikan Apresiasi

Setelah menyelesaikan pemanasan siswa diberikan arahan mengenai cara menendang bola dengan kaki bagian dalam, luar maupun punggung kaki yang benar. Setelah mendengar arahan yang sudah diberikan oleh guru siswa wajib mencoba satu orang satu-satu.

c) Penutup

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya untuk materi yang kurang dipahami. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyimpulkan inti dari pelajaran yang di tampilkan. Guru menguatkan kembali kesimpulan

pelajaran sebelumnya. Dan guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa bersama sebelum pelajaran ditutup.

d) Observasi

Observasi dilakukan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Observasi dilakukan oleh guru olahraga SD Inprea 41 Kabupaten Sorong yaitu Ibu Indri Diah Fatmahwati, S.Pd. Hal ini dapat dilihat pada tabel lembar observasi berikut:

Yang dimana tabel observasi adalah bukti yang dimiliki oleh peneliti yang dihasilkan oleh guru penjaskes pada saat peneliti memberikan materi dalam kelas lembar observasi adalah salah satu instrumen pengamatan berupa daftar panduan yang digunakan untuk mengukur dan mencatat aktivitas guru secara sistematis selama proses pembelajaran. Lembar ini berisi indikator kinerja yang mencakup tahap pendahuluan, inti hingga penutup. Dan dari hasil observasi yang diamati oleh guru bisa dilihat dari tabel dibawah ini dimana pada saat materi pertama yang dibawakan oleh peneliti menggunakan prasiklus dimana guru mereka mengamati bahwa siswa mengsmsti apa yang disampaikan oleh peneliti pada saat membawa materi pada saat menggunakan prasiklus. Adapun jumlah skor yang dihasilkan oleh peserta didik dimana jumlah skor yang mencapai kategori 81-100 bisa disebut dengan kategori sangat baik, dan jumlah skor yang mencapai 61-80 disebut dengan kategori baik, dan ada juga jumlah skor yang mencapai 41-60 bisa disebut dengan kategori cukup baik, dan jumlah skor

yang mencapai 21-40 bisa disebut dengan kategori kurang dari cukup dan yang terakhir jumlah skor yang mencapai 0-21 disebut dengan kategori sangat kurang baik. Dan hasil yang didapat pada lembar observasi pada saat penggunaan prasiklus dengan materi yang di bawah oleh peneliti dengan tema Sepak bola dengan materi menendang bola, menghentikan bola dan juga menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki pada saat penggunaan prasiklus sangat baik dimana siswa sangat aktif dalam proses belajar mengajar. Dan indikator dari pernyataan yang terisi dalam lembar observasi berisi 5 indikator dengan indikator aktivitas berupa skor 1 dengan jawaban YA berisi skor 1 dan TIDAK berisi skor 0 dimana mempunyai 5 indikator dan dari 5 indikator peserta didik aktif dalam pernyataan yang diamati oleh guru (observer) dan dari observer memberikan skor kepada 20 peserta didik semua mencapai nilai 5 dalam 1 lembar observasi dikarenakan satu pernyataan memiliki nilai skor 1 sehingga dalam lembar observasi memiliki 5 pernyataan. Dan bisa dilihat dari lembar lampiran yang dilampirkan oleh peneliti dilembar lampiran.

Setelah data hasil belajar Siklus I Pertemuan pertama diperoleh maka data tersebut dianalisis untuk melihat ketuntasan peserta didik. Di lihat dari hasil analisis tes hasil belajar kognitif peserta didik ternyata masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran, dengan dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual mulai terjadi peningkatan hasil belajar di lihat dari langkah-langkah pembelajaran pada materi Menendang bola, fase penyajian, hasil kerja, refleksi dan evaluasi. Pada ekspresi dalam

Menendang bola peserta didik diberikan kebebasan untuk mempraktekannya di halaman sekolah sesuai dengan hasil video yang ditampilkan. Namun pada siklus I pertemuan pertama peserta didik masih belum menangkap apa yang ditampilkan oleh guru dalam menggunakan media audio visual. Hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah dari siklus I pertemuan pertama. Dimana pada tahapan siklus I pertemuan pertama peserta didik yang tuntas pada materi pertama berjumlah 6 siswa yang tuntas dari 20 peserta didik dan skor total yang dihitung dari seluruh peserta didik mencapai 1.270 dengan nilai rata-rata yang di dapat dalam siklus I pertemuan pertama mencapai 63,5 dan bisa dilihat dari rumus di bawah ini.

Skor Total	1.270
Nilai Rata-Rata	63,5
Jumlah Siswa Yang Tuntas	6

$$\text{Nilai Rata-Rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}}$$

$$= \frac{1.200}{20} = 63,5$$

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

$$= \frac{6 \times 100}{20} = 30\%$$

Dari tabel hasil belajar siswa siklus I pertemuan pertama tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa masih jauh dari kategori tuntas

apalagi pada pada ranah kognitif namun sudah ada peningkatan dari prasiklus yang dilakukan sebelumnya. Dilihat dari nilai rata-rata belajar siswa yaitu 63,5 dengan persentasi ketuntasan adalah 30%. Berikut ini tampilan grafik sesuai dengan data dari tabel diatas:

Gambar 4.4

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media
Audivisual Siklus I Pertemuan Pertama
(Menendang Bola)**



Dan diagram diatas adalah diagram peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan menggunakan Media audiovisual dalam Siklus I Pertemuan Pertama dengan materi Menendang bola.

c. Pertemuan kedua

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sebagai berikut:

- a) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang menendang bola

c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar tes.

d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit sehingga alokasi waktu untuk siklus I sebanyak 2 kali pertemuan. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

3) Observasi

Sama halnya dengan siklus I pertemuan kedua, observasi dilakukan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk

mengetahui pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran dilakukan oleh guru

olahraga yaitu Ibu Indri Diah

Fatmawati



Gambar 2.3 Guru Membagi soal



Gambar 2.4 Guru Menerapkan Media Audio Visual

Dalam Gambar Diatas Bisa dilihat bahwa setelah pertemuan Pertama siklus I dan belum Mencapai Nilai Yang memuaskan Maka peneliti melakukan Pertemuan Yang kedua dalam Siklus I. Dan dalam pertemuan ini bisa dilihat bahwa ada perubahan yang didapatkan oleh peneliti yaitu nilai rata-rata yang semakin meningkat dan presentase ketuntasan semakin memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran siklus I pertemuan kedua sudah mulai terlaksana dengan baik. Dan pengisian lembar observasi pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama pengisian nya masih sama dengan pengisian pada pembelajaran prasiklus dimana dinilai oleh observer dan nilai yang dihasilkan masih sama dengan pembelajaran prasiklus yang berisi 20 peserta didik.

4) Refleksi

Setelah tindakan dilaksanakan pada Siklus 1 Pertemuan kedua data yang diperoleh di analisis kembali. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran peserta didik meningkat dengan menerapkan media audiovisual. Hal ini di buktikan dari siklus I pertemuan pertama adanya

peningkatan kemampuan peserta dari 30% ketuntasan menjadi 75%. Berdasarkan hasil dari Tindakan selama siklus I pertemuan kedua melalui penggunaan media audiovisual pada pokok bahasan pada materi menendang bola di kelas V SD Inpres 41 Kabupaten Sorong telah terjadi peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik kearah yang lebih baik dan mencapai hasil yang diharapkan pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi siklus I pertemuan kedua ini, bahwa kedua indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian ini dihentikan sampai dengan siklus I pertemuan Kedua dalam Materi Menendang bola dimana siklus I pertemuan kedua mencapai hasil yang baik dengan memperoleh skor total nilai yang didapat dari 20 peserta didik mencapai 1.500 dibandingkan dengan siklus I pertemuan pertama dengan materi yang sama yang hanya mencapai skor total nilai 1.200. dan rata-rata yang dihasilkan dalam pertemuan kedua mencapai nilai rata-rata yaitu 75 dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 15 peserta didik dari 20 peserta didik dibandingkan dengan pertemuan pertama yang masih rendah dengan jumlah siswa yang tuntas pada pertemuan pertama berjumlah 2 peserta didik dari 20 peserta didik.

Skor Total	1.500
Nilai Rata-rata	75
Jumlah Siswa Yang Tuntas	15

$$\text{Nilai Rata-rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

$$= \frac{1.500}{20} = 75$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

$$= \frac{15}{20} \times 100 = 75\%$$

Dari tabel hasil belajar siswa siklus I pertemuan kedua tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa lumayan sangat jauh meningkat dari kategori tuntas apalagi pada pada ranah kognitif hal ini dapat dilihat dari grafik siklus I pertemuan pertama dan kedua pada gambar berikut:

Gambar 4.5

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media
Audivisual Siklus I Pertemuan Kedua
(Menendang Bola)**



Maka pada siklus I pertemuan kedua dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penggunaan media audio visual sesuai dengan nilai KKM. Sehingga penelitian ini dilakukan sampai siklus I pertemuan kedua dan tidak melakukan Tindakan untuk pertemuan selanjutnya lagi pada materi menendang bola yang diberikan kepada siswa.

4. Pelaksanaa Siklus II

Penelitian ini dilakukan dengan siklus II, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, hal ini dijelskan sebagai berikut.

a. Pertemuan Pertama

1) Perencanaan

Pada tahap siklus II pertemuan pertama pada dasarnya sama dengan siklus I pertemuan Pertama dan juga pertemuan kedua. Perencanaan yang dilakukan dalam Upaya meningkatkan hasil belajar kelas V sebagai berikut:

- a) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual
- b) Menyiapkan materi Pelajaran menghentikan bola
- c) Menyiapkan lembar instrument penelitian yaitu berupa lembar test
- d) Menyiapkan lembar observasi

2) Tindakan

Pelaksanaan Tindakan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sama halnya dengan siklus I dengan Alokasi waktu 2x35 menit sehingga waktu yang diperlukan untuk siklus I sebanyak dua kali. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing ataupun yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

a) Pendahuluan

Guru memberikan salam, mengajak siswa untuk doa Bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa atau ketua kelas dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan Tema Sepak Bola Dan materi menghentikan bola.

b) Kegiatan inti

Guru mengarahkan siswa untuk mendengar dan melihat penjelasan guru yang disampaikan didalam kelas dengan buku panduan (buku cetak). Setelah mendengar penjelasan guru Peserta didik diberi rangsangan atau motivasi untuk memusatkan perhatian pada topik kombinasi pola gerak dasar Menghentikan Bola, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. Masuk dalam menggunakan media audiovisual, guru menampilkan materi yang sudah disiapkan menggunakan media audiovisual untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan mediaaudio visual, setelah menampilkan video guru mengajak siswa untuk mencoba (Praktek) dengan materi yang sudah disiapkan yaitu menghentikan bola menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki, dan juga kaki bagian luar.



Gambar 2.5 Kegiatan Memberikan Pemanasan



Gambar 2.5 Kegiatan Gerakan Menghentikan Bola

Dalam gambar diatas bisa dilihat bahwa dalam pertemuan Siklus II Pertemuan pertama siswa diberikan arahan setelah mendengar materi yang diberikan guru didalam kelas dalam menampilkan media audivisual dalam materi Menghentikan bola. Setelah mendengar materi yang telah disampaikan oleh guru siswa diarah kan keluar kelas untuk mempraktek materi yang sudah ditampilkan sehingga dari praktek tersebut guru bisa melihat apakah dengan adanya media audio visual dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa dalam prose belajar mengajar.

c) Penutup

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya untuk materi yang kurang dipahami. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyimpulkan inti dari Pelajaran yang ditampilkan. Guru

menguatkan Kembali Kesimpulan Pelajaran sebelumnya. Dan guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa Bersama sebelum Pelajaran ditutup.

d) Observasi

Observasi dilakukan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan Tindakan dan dilakukan untukn mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Observasi dilakukan oleh guru olahraga SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yaitu Ibu Indri Diah Fatmawati, S.Pd. Hal ini penilaian lembar observasi masih sama dengan prasiklus, dan juga Siklus I pertemuan pertama Maupun Pertemuan Kedua dengan hasil yang sangat baik dan hasil yang dihasilkan masih sama dengan pembelajaran prasiklus maupun Siklus I pertemuan pertama dan juga Pertemuan kedua. Dan tabel dibawah ini adalah nilai yang ditampilkan.

Jumlah Skor	100
Nilai	80
Kategori	Baik

Kategori :

81-100 : Sangat Baik 41-60 : Cukup 0-21 : Sangat Kurang
61-80 : Baik 21-40 : Kurang dari Cukup

e) Refleksi

Setelah data hasil belajara siklus II pertemuan pertama diperoleh maka data tersebut dianalisis untuk melihat ketuntasan peserta didik. Dilihat dari hasil analisis tes hasil belajar kognitif peserta didik ternyata masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran, dengan dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media audio visual mulai terjadi peningkatan hasil belajar dilihat dari Langkah-langkah pembelajaran pada materi menghentikan bola, fase penyajian, hasil kerja, refleksi dan evaluasi. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan praktek yang dilakukannya. Namum pada siklus II pertemuan pertama peserta didik masih belum percaya diri secara maksimal dalam mengekspresikan prakteknya di lapangan. Hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah dari siklus II pertemuan pertama. Dimana bisa dilihat dari Skor Total nilai yang didapat oleh peserta didik yang mencapai 1.300 pada siklus II Pertemuan pertama dengan materi yang kedua dengan nilai rata-rata yang didapat yaitu 65,5 dengan jumlah peserta didik yang tuntas hanya mencapai 7 peserta didik dari 20 peserta didik.

Skor Total	1.310
Nilai Rata-rata	65,5
Jumlah Siswa Yang Tuntas	7

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}} \\
 &= \frac{1.310}{20} = 65,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Presentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{7}{20} \times 100 = 35\%\end{aligned}$$

Dari tabel di atas hasil belajar siswa siklus II pertemuan pertama dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa masih jauh dari kategori tuntas apalagi pada ranah kognitiif.

Gambar 4.6

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media
Audiovisual Siklus II Pertemuan Pertama
(Menghentikan Bola)**



Diagram diatas adalah diagram peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan media audiovisual Siklus II Pertemuan Pertama dari diagram diatas bisa lihat bahwa yang tuntas dalam pembelajaran siklus denga penerapan media audio visual mencapai 35% yang tuntas. Masih kurang dalam penerapan media audiovisual.

b. Pertemuan Kedua

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sebagai berikut:

- a) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang menghentikan bola
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar tes.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Pelaksanaan Tindakan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sama halnya dengan siklus I dengan Alokasi waktu 2x35 menit sehingga waktu yang diperlukan untuk siklus I sebanyak dua kali. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing ataupun yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas





Gambar 2.7 Kegiatan Penerapan Media Audiovisual

Gambar diatas adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat Siklus II Pertemuan kedua dalam Penerapan Media Audivisual. Dan juga Penerapan Memberikan Materi dan Soal. Dari gambar yang diatas bisa dilahit hasil yang diperoleh oleh siswa dan dari hasil tersebut bisa kita bandingkan dengan pertemuan yang pertama bahwa dengan adanya penerapan media audiovisual dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memperoleh nila yang maksimal.

3) Observasi

Sama halnya dengan siklus I, Observasi dilakukan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan Tindakan dan dilakukan untukn mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Observasi dilakukan oleh guru olahraga SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yaitu Ibu Indri Diah Fatmawati, S.Pd.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran siklus II Pertemuan Kedua sudah mulai terlaksana dengan baik. Dan juga penilaian dalam lembar observasi masih sama dengan penilain pada pembelajaran Prasiklus Maupun Siklus I,dan II Pertemuan Pertama dan Pertemuan kedua.

Setelah Tindakan dilakukan pada siklus II pertemuan kedua data yang diperoleh dianalisis Kembali. Dari tes hasil belajar pada siklus II pertemuan kedua ini di dapatkan data hasil belajar yang akan di analisis yaitu terdapat 19 peserta didik yang tuntas dari 20 peserta didik dengan nilai rata-rata 79 dengan total presentase ketuntasan yang dicapai oleh peserta didik adalah 95%. Berdasarkan hasil dari Tindakan selama siklus II melalui penggunaan media audiovisual pada pokok bahasan materi menghentikan bola di kelas V SD Inpres 41 Kabupaten Sorong telah terjadi peningkatan hasil belajar PJOK Peserta didik kearah yang lebih baik dan mencapai hasil yang diharapkan pada peneliti. Hal ini dikarenakan guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi siklus II ini, bahwa kedua indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian ini di hentikan dengan materi menghentikan bola sampai dengan siklus II pertemuan kedua. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Skor Total	1.580
Nilai Rata-rata	78,5

Jumlah Siswa Yang Tuntas	19
---------------------------------	-----------

$$\text{Nilai Rata-rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}}$$

$$= \frac{1.570}{20} = 78,5$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

$$= \frac{19}{20} \times 100 = 95\%$$

Dari tabel diatas hasil belajar siklus II pertemuan pertama tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa dengan menggunakan media audiovisual terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 65,5. Kemudian pada pertemuan kedua nilai rata-rata menjadi 78,5 hal ini dapat dilihat dari gambar dibawah ini :

Gambar 4.7

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media
Audiovisual Siklus II Pertemuan Kedua
(Menghentikan Bola)**



Diagram diatas adalahh diagram peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual Siklus II Pertemuan Kedua. Dimana biasa dilahat bahwa penerapan media audio visual dalam siklus II pertemuan Kedua meningkat dari siklus II pertemuan Pertaman dengan materi yang kedua dengan nilai presentase ketuntasan yang didapat 95% yang tuntas.

Maka pada siklus II Pertemuan kedua dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penggunaan media audiovisual sesuai dengan nilai KKM. Sehingga penelaian ini dilakukan sampai disiklus II pertemuan kedua

di materi Menghentikan bola. Dan tidak melakukan Tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan tes hasil dari materi menghentikan bola yang diberikan kepada siswa.

5. Pelaksanaan Siklus III

a. Pertemuan Pertama

1) Perencanaan

Pada tahap siklus III pertemuan pertama pada dasarnya sama dengan siklus I dan siklus II pertemuan Pertama dan juga pertemuan kedua. Perencanaan yang dilakukan dalam Upaya meningkatkan hasil belajar kelas V sebagai berikut:

- a. Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual
- b. Menyiapkan materi Pelajaran menghentikan bola
- c. Menyiapkan lembar instrument penelitian yaitu berupa lembar test
- d. Menyiapkan lembar observasi

2) Tindakan

Pelaksanaan Tindakan siklus III dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sama halnya dengan siklus I dan siklus II dengan Alokasi waktu 2x35 menit sehingga waktu yang diperlukan untuk siklus III sebanyak dua kali. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing ataupun yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

3) Pendahuluan

Guru memberikan salam, mengajak siswa untuk doa Bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa atau ketua kelas dan guru mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan Tema Sepak Bola

4) Kegiatan inti

Guru mengarahkan siswa untuk mendengar dan melihat penjelasan guru yang disampaikan didalam kelas dengan buku panduan (buku cetak). Setelah mendengar penjelasan guru Peserta didik diberi rangsangan atau motivasi untuk memusatkan perhatian pada topik kombinasi pola gerak dasar Menggiring Bola, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan. Masuk dalam menggunakan media audiovisual, guru menampilkan materi yang sudah disiapkan menggunakan media audiovisual untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menggunakan media audio visual, setelah menampilkan video guru mengajak siswa untuk mencoba (Praktek) dengan materi yang sudah disiapkan yaitu menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki, dan juga kaki bagian luar.



Gambar 2.9 Kegiatan Menggiring Bola



Gambar 2.10 Kegiatan Menggiring Bola

Dari gambar diatas adalah dimana setelah siswa menerima materi yang ketiga dengan menggunakan media audiovisual, Dan memebrikan soal dan dikerjakan sebelum guru mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan diluar kelas. Yaitu praktek cara menggiring bola dengan baik dan benar. Setelah guru mengarahkan siswa untuk melakukan prktek guru menyiapkan dan mengkoreksi soal yang sudah di sebarikan oleh guru kepada siswa ketika siswa berada didalam ruangan dan setelah guru mengoreksi soal tersebut bisa dilihat dari tabel dibawah bahwa hasil yang di peroleh oleh siswa. Dimana dengan menggunakan media audiovisual dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar walau hasil yang didapat masih kurang dari kata maksimal.

5) Penutup

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya untuk materi yang kurang dipahami. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyimpulkan inti dari Pelajaran yang ditampilkan. Guru menguatkan Kembali Kesimpulan Pelajaran sebelumnya. Dan guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa Bersama sebelum Pelajaran ditutup.

6) Observasi

Observasi dilakukan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan Tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Observasi dilakukan oleh guru olahraga SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yaitu Ibu Indri Diah Fatmawati, S.Pd. dan penilaian dalam lembar observasi masih sama seperti prasiklus dan juga siklus I maupun Siklus II dan juga hasil yang didapatkan dalam lembar observasi pada Siklus III Pertemuan pertama hasilnya masih sama dengan prasiklus maupun Siklus I dan juga Siklus II.

7) Refleksi

Setelah data hasil belajar Siklus I Pertemuan pertama diperoleh maka data tersebut dianalisis untuk melihat ketuntasan peserta didik. Di lihat dari hasil analisis tes hasil belajar kognitif peserta didik ternyata masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran, dengan dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual mulai terjadi peningkatan hasil belajar di lihat dari langkah-langkah pembelajaran pada materi Menggiring bola, fase penyajian, hasil kerja, refleksi dan evaluasi. Pada ekspresi dalam Menggiring bola peserta didik diberikan kebebasan untuk mempraktekannya di halaman sekolah sesuai dengan hasil video yang ditampilkan. Namun pada siklus I pertemuan pertama peserta didik masih belum menangkap apa yang ditampilkan oleh guru

dalam menggunakan media audio visual. Hasil belajar siswa masih tergolong sangat rendah dari siklus I pertemuan pertama. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Skor Total	1.240
Nilai Rata-Rata	62
Jumlah Siswa Yang Tuntas	6

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata kelas} &= \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}} \\ &= \frac{1.240}{20} =\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Presentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \\ &= \frac{6}{20} \times 100 = 30\%\end{aligned}$$

Dari tabel ini hasil belajar siswa Siklu III pertemuan pertama tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa masih jauh dari kategori tuntas. Apalagi pada ranah kognitif namun sudah ada peningkatan dari data prasiklus yang dilakukan sebelumnya. Dilihat dari nilai rata-rata belajar siswa yaitu 62 dengan presentasi ketuntasan adalah 30%. Dan juga nilai rata-rata yang didapat dalam Siklus III Pertemuan pertama mencapai nilai rata-rata 62. Dan juga Berikut ini tampilan grafik sesuai dengan data dari tabel diatas :

Gambar 4.8

Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media

Audiovisual Siklus III Pertemuan Pertama

(Menggiring Bola)



Diagram diatas adalah peningkatan Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual Siklus III Pertemuan pertama dimana siklus III Pertemuan pertama hasil yang didapat pada diagram diatas yang tuntas mencapai 30% yang tuntas dimana bisa dikatakan sangat rendah dalam siklus III Pertemuan pertama dengan materi yang ketiga.

b. Pertemuan kedua

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sebagai berikut:

- a) Membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual
- b) Menyiapkan materi pelajaran tentang menggiring bola
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa lembar tes.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Pelaksanaan Tindakan siklus III dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sama halnya dengan siklus I dan siklus II dengan Alokasi waktu 2x35 menit sehingga waktu yang diperlukan untuk siklus III sebanyak dua kali. Tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah divalidasi oleh dosen pembimbing ataupun yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas



Gambar 2.11 Kegiatan Penerapa Media Audivisual



Gambar 2.12 Kegiatan Penerapan Soal

Gambar diatas adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh guru ketika penerapan media audio visual. Setelah penerapan media audiovisual guru menyebarkan soal pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana siswa paham dalam materi yang dijelaskan oleh guru ketika menggunakan media audio visual. Setelah menyebarkan soal guru dan siswa menyelesaikan soal tersebut guru mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan diluar kelas yaitu praktek menggiring bola, ketika guru memberikan arah kepada siswa untuk cara menggiring bola dengan baik. Guru mengkoreksi soal yang sudah dikerjakan oleh siswa dari hasil yang di koreksi kita bisa lihat di tabel yang dibawah dimana ada perbedaan antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua di siklus III Dengan materi yang berbeda yaitu menggiring bola menggunakan kaki bagian luar, dalam dan punggung kaki.

3) Observasi

Sama halnya dengan siklus I dan siklus II, Observasi dilakukan pada waktu bersamaan dengan pelaksanaan Tindakan dan dilakukan untukn mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Observasi dilakukan oleh guru

olahraga SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yaitu Ibu Indri Diah Fatmawati, S.Pd.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran siklus III Pertemuan Kedua sudah mulai terlaksana dengan baik. Dalam lembar observasi Siklus III Pertemuan Pertama perhitungannya masih sama dengan pembelajaran Prasiklus, Siklus I, II Dan Siklus III Dengan materi yang berbeda.

Setelah Tindakan dilakukan pada siklus III pertemuan kedua data yang diperoleh dianalisis Kembali. Dari tes hasil belajar pada siklus III pertemuan kedua ini didapatkan data hasil belajar yang akan di analisis yaitu terdapat 19 peserta didik yang tuntas dari 20 peserta didik dengan nilai rata-rata 79 dengan total presentase ketuntasan yang dicapai oleh peserta didik adalah 95%. Berdasarkan hasil dari Tindakan selama siklus III melalui penggunaan media audiovisual pada pokok bahasan materi menghentikan bola di kelas V SD Inpres 41 Kabupaten Sorong telah terjadi peningkatan hasil belajar PJOK Peserta didik kearah yang lebih baik dan mencapai hasil yang diharapkan pada peneliti. Hal ini dikarenakan guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi siklus III ini, bahwa kedua indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian ini di hentikan dengan materi menggiring bola sampai dengan siklus III pertemuan kedua. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Skor Total	1.580
Nilai Rata-rata	79
Jumlah Siswa Yang Tuntas	19

$$\text{Nilai Rata-rata Kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}}$$

$$= \frac{1.580}{20} = 79$$

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

$$= \frac{19}{20} \times 100 = 95\%$$

Dari tabel diatas hasil belajar siklus III pertemuan pertama tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa dengan menggunakan media audiovisual terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 62. Kemudian pada pertemuan kedua nilai rata-rata menjadi 79 hal ini dapat dilihat dari gambar dibawah ini.

Gambar 4.9

**Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media
Audiovisual Siklus III Pertemuan Kedua**



Maka pada siklus III Pertemuan kedua dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa adanya keberhasilan melalui penggunaan media audiovisual sesuai dengan nilai KKM. Sehingga penelaian ini dilakukan sampai disiklus III pertemuan kedua di materi Menggiring bola. Dan tidak melakukan Tindakan untuk pertemuan selanjutnya sesuai dengan tes hasil dari materi menggiring bola yang diberikan kepada siswa.

Hasil tabel diatas adalah hasil perhitungan quesioner pengaruh penggunaan media audiovisual dalam menggunakan excel yang Dimana menggunakan rumus total quisioner/ jumlah quisioner yang dikali dan hasilnya di bagi 20 dan hasil di kali 100%. Dari data tersebut maka bisa dilihat dari jumlah scor yang dapat dari penyebaran quisioner Dimana mendapat respond positif dari 20 siswa dari 10 pernyataan yang dihasilkan dari quisioner pengunaan media audiovisual rata-rata dari 20 siswa itu menjawab atau memberikan respon positif sangat baik. Ini dibuktikan dari hasil penyebaran quisioner Dimana 10 pernyataan 1 soal memiliki 4 pilihan yaitu sangat setuju dengan scor 4, setuju memiliki scor 3, tidak setuju memiliki scor 2, dan tidak setuju memiliki scor 1. Dan indikatornya 0-10 rendah, 11-20 cukup, 21-30 baik, 31-40 sangat baik. Kategorinya rata-rata dari 20 siswa analisis hasil penggunaan media audio visual dalam belajar itu rata-rata sangat baik direspon siswa.

B. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses pengolahan data dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk menduduki berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehinga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data pada penelitian ini adalah redukasi data dengan cara mencari nilai rata-rata siswa dengan teknik presentasi. Begitu juga data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif deskritif menggunakan bantuan *Microsoft excel* untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media audio visual pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi

siswa di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong. penelitian reduksi data yang diolah dalam penelitian ini adalah yang pertama penelitian pada siswa yang memperoleh nilai yang dinyatakan lulus apabila nilai ≥ 95 sesuai dengan ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Sedangkan data yang dihitung menggunakan bantuan *Microsoft excel* dalam pembagian angket Dimana siswa responden 1 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa. Dan siswa responden 2 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, begitupun juga siswa Responden 3 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, dan siswa Responden 4 memperoleh nilai 40 dalam menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, siswa responden 5 juga memperoleh nilai yang sama yaitu memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa.

Siswa responden 6 memperoleh nilai 39 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa. Adapun siswa responden 7 juga memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, dan siswa responden 8 juga memperoleh nilai yang sama yaitu memperoleh nilai 40

dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, siswa responden 9 juga memperoleh nilai yang sama yaitu memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, dan Dimana siswa responden 10 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, Dimana siswa responden 11 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, dan siswa responden 12 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, adapun Dimana siswa responden 13 memperoleh nilai 39 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, dan Dimana siswa responden 14 memperoleh nilai 39 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa.

Dimana siswa responden 15 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, sedangkan Dimana siswa responden 16 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, dan Dimana siswa responden 17 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10

pernyataan dari kuisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa dan juga yang Dimana siswa responden 18 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa. Adapun siswa responden 19 memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisioner penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa, setelah itu adapun siswa responden 20 yang terakhir memperoleh nilai 40 dari menceklist 10 pernyataan dari kuisioner penggunaan media audio visual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa

1. Analisis Data Nontes (Observasi)

Data yang diperoleh dari lembar observasi akan dianalisis secara kuantitatif. Dalam menganalisis data yang berasal dari observasi kategori “Ya” dengan nilai 1 sedangkan “Tidak” dengan nilai 0. Kemudian menjumlahkan skor yang diperoleh dibagi banyaknya indikator kemudian dikalikan 100. Pegolongan presentase hasil observasi tersebut adalah :

80-100 : Sangat Baik

70-80 : Baik

60-70 : Cukup

≤ 60 : Kurang

Hasil belajar dianalisis dengan teknik analisis evaluasi untuk mengetahui ketuntasan belajar dengan cara menganalisis data hasil tes dengan kriteria ketuntasan belajar. Presentase hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut

kemudian dibandingkan dengan KKM yang telah ditentukan seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika mencapai skor 75.

Untuk mengetahui hasil belajar dengan membandingkan jumlah nilai yang di peroleh siswa dengan jumlah skor maksimum kemudian dikalikan 100% atau digunakan rumus sebagai berikut

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S = Nilai Yang Dicari/ diharapkan

R= Jumlah Skor Dari Item/ soal yang dijawab benar

N= Skor maksimal ideal dari tes tersebut

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian iini yakni dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar pada siklus I, II, Dan III. Sedangkan presentase ketuntasan belajar dihitung dengan cara membandingkan jumlah siswa secara keseluruhan (siswa nilai maksimal) dikali 100%.

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$\text{Presentase Ketuntasa} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Begitu juga dengan nilai pre tes dan nilai pos tes dibawah ini adalah hasil dari pretest dan juga pos test Dimana nilai pre test itu adalah nilai yang

dihasilkan pada saat belum menggunakan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dan Dimana nilai pretest ini adalah nilai awal yang Dimana dipakai atau digunakan sebagai data penunjang atau pendukung untuk peneliti, dan peneliti bisa melihat respond siswa menggunakan angket ini. Walaupun peneliti memberikan hasil pretest dan pos test itu hanya untuk data penunjang atau pendukung jadi Ketika siswa menjawab survey nya baik, sangat baik itu bisa di buktikan dari hasil pretest dan postets itu bisa dibuktikan dengan nilai awal dari pretest yang rendah tetapi Ketika saya menggunakan media audio visual dalam pembelajaran itu saya memberikan Latihan yaitu postets Latihan ahkir Dimana respond positif oleh siswa dan mendapatkan nilai yang memuaskan, dari sini bisa disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran pjok terhadap peningkatan motivasi siswa sangat membantu dalam proses belajar mengajar

Lembar tabel diatas adalah tabel yang berisi nilai prasiklus dimana prasiklus adalah pembelajaran yang belum menggunakan penerapan media audiovisual dalam pembelajaran pjok dan lembar diatas adalah nilai yang

dihasilkan oleh peserta didik. Bisa dilihat bahwa nilai yang dihasilkan masih dikatakan rendah atau dibawah KKM. Dengan perolehan nilai yang tuntas dari 20 peserta didik hanya 2 peserta didik yang tuntas.

Gambar 4.10

Nilai Pretes



$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh}}$$

$$\frac{1.000}{20} = 50$$

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

$$= \frac{2}{20} \times 100 = 10\%$$

Diketahui bahwa nilai yang dicapai siswa adalah sebagai berikut

- Nilai Rendah : 40
- Nilai Tertinggi : 70

- Nilai Rata-rata : 50
- Ketuntasan Belajar mencapai : 10%

Nilai prasiklus adalah nilai awal siswa sebelum diberikan tindakan atau metode pembelajaran baru dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Nilai ini mencerminkan kondisi nyata pada saat pembelajaran masih konvensional, seringkali menunjukkan hasil yang rendah dan menjadi dasar perbaikan untuk siklus berikutnya.

Contoh penjelasan hasil nilai prasiklus dalam laporan penelitian biasanya dijabarkan melalui tiga indikator utama :

- Nilai Rata-rata : menunjukkan kemampuan dasar kelas. Misalnya: Berdasarkan tes awal, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 50, yang masih dibawah kriteria Ketuntasan minimal (KKM) 75.
- Presentase Ketuntasan : Mengukur jumlah siswa yang lulus KKM. Misalnya: Tingkat ketuntasan belajar klasikal hanya mencapai 10% karena dari 20 siswa, hanya 2 orang siswa yang tuntas, sedangkan 18 siswa lainnya belum mencapai KKM.
- Kondisi Kelas : Mengaitkan angka dengan keaktifan siswa, Misalnya : Nilai prasiklus yang rendah ini disebabkan oleh dominannya metode ceramah dan metode yang digunakan tidak memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar dan mengakibatkan siswa merasa jenuh dan malas sehingga siswa tidak fokus dalam proses belajar mengajar dikelas. Dan siswa kurang antusias dan pasif dalam mengerjakan soal.

Dari tabel hasil belajar siswa prasiklus tersebut dapat dilihat bahwa perolehan nilai siswa masih jauh dari kategori tuntas apalagi pada pada ranah kognitif dengan nilai rata-rata 50 dengan persentasi ketuntasan yaitu 10%. Sehingga hanya 2 orang siswa yang berhasil dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan nilai yang dihasilkan belum termasuk dalam penggunaan metode media audiovisual. Namun dari 2 orang siswa tersebut kita bisa melihat perbedaan siswa tersebut dengan siswa lainnya dimana siswa lainnya lebih banyak bermain dan tidak serius dalam proses belajar mengajar sehingga siswa yang lainn tidak mendaptkan nilai yang maksimal dari siswa 2 lainnya. Dari tabel diatas kesimpulannya yaitu nilai prasiklus sangat bermanfaat bagi peneliti untuk bisa membandingkan nilai prasiklus dan nilai pelaksanaan siklus. Dan nilai 2 orang siswa yang mencapai nilai 70 yang diberikan oleh peneliti dimana peneliti melihat perbedaan 2 orang siswa tersebut dengan siswa lainnya dalam proses belajar mengajar, dimana ketika peneliti menyampaikan materi menggunakan bahan ajar 2 siswa tersebut fokus dalam pemberian materi tersebut sehingga padda saat sesi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada siswa dimana 2 siswa tersebut lebih aktif dari pada siswa lainnya. Sehingga peneliti merasa bahwa ada perbedasan antara 2 siswa tersebut dan siswa lainnya sehingga peneliti memberikan nilai yang berbeda antara siswa lainnya dan 2 siswa tersebut.

Gambar 4.11



Kegunaan tabel di atas ini adalah hasil dari nilai pretest dan juga pos test hasil pretest adalah hasil yang didapatkan oleh guru pada saat mengajar di kelas sebelum menggunakan media audiovisual. Dan hasil dari pretest ini adalah salah satu data penunjang bagi peneliti untuk mengetahui apakah penggunaan media audiovisual ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran PJOK dan ini bisa dilihat bahwa data awal yaitu nilai pretest yang di dapat sangat rendah dari pada hasil dari nilai posttest dan hasil nilai posttest adalah ketika saya menggunakan media audiovisual itu saya memberikan latihan yaitu posttest atau latihan akhir dimana respond positif siswa bisa di lihat dari hasil nilai post tes yang mana sangat memuaskan dari pada nilai pretest dari sini bisa di simpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media audiovisual terhadap pembelajaran PJOK Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa sangat bermanfaat bagi siswa dalam proses belajar.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 41 Kabupaten Sorong, sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 20 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif oleh sebab itu responden diberi perlakuan dahulu diberikan pre-test oleh salah satu guru yang mengajar untuk melihat hasil belajar siswa dalam materi menendang bola, setelah itu siswa diberi perlakuan yaitu menggunakan media Audiovisual, yang dilakukan selama 6 kali pertemuan. Untuk menawarkan jawaban yang diberikan dalam deskripsi masalah di bab pertama. Bagaimana penggunaan media audiovisual terhadap pembelajaran PJOK siswa kelas VI di SD Inpres 41 Kab Sorong adalah

Rumusan masalah yang harus dipahami yang diberikan dibawah ini. Rumusan masalah ini dihasilkan dari beberapa analisis yang telah dilakukan, dimana skor rata-rata yang di dapatkan dalam pembagian angket yang berupa 10 pernyataan dengan scor 0-10 rendah, 11-20 cukup, 21-30 baik, 31-40 sangat baik. Dimana bisa dilihat dari data yang didapatkan berupa penyebaran angket yang di sebarakan kepada siswa kelas VI.

Penelitian ini tujuannya hanya ingin melihat sejauh mana respond siswa terhadap penggunaan media audiovisual pada pembelajaran PJOK sehingga hasil atau data penelitian yang diperoleh peneliti yaitu terdiri dari respond siswa pada penggunaan media youtube melalui angket atau quisioner, selain itu peneliti lampirkan data pendukung berupa nilai pembelajaran siswa yang digunakan untuk mendukung responrespon siswa terkait dengan angket penggunaan media audiovisual. Dari 20 siswa ditemukan bahwa 10 pernyataan yang di jawab oleh 20

siswa mendapat respond baik atau respon positif yang mana 20 siswa itu menjawab bahwa penggunaan media audiovisual di pembelajaran PJOK sangat baik. Begitu juga pada saat peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru PJOK yang menjadi subjek penelitian, dikatakan bahwa media Audiovisual merupakan media yang baik digunakan dalam Pelajaran PJOK. karena media ini merupakan salah satu media yang digemari saat ini sehingga siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran.

Dan kurangnya sarana berupa wifi di sekolah membuat guru tidak menggunakan media Audiovisual social seperti youtube, sehingga guru lebih banyak mengajar menggunakan buku yang sudah di berikan seperti buku siswa, dan buku pembelajaran lainnya, selain itu untuk membuat suasana pembelajaran agar tidak membosankan guru hanya berpindah tempat belajar, seperti pembelajaran dilakukan di halaman sekolah maupun didalam ruangan .dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti hal ini sama dengan penelitian dari (Meiltianus, dkk 2024) Peneliti menjelaskan bahwa pengaruh /penggunaan media audiovisual youtub terhadap pembelajaran PJOK sangat bermanfaat bagi siswa. Kemudian ada juga hasil penelitian yang di lakukan oleh (Haikal Mauriski, 2022) peneliti menjelaskan bahwa pengaruh penggunaan media Audiovisual youtube dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PJOK bisa membuat peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar PJOK.

Dengan adanya media audiovisual ini dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidikan dalam mengajari peserta didik tentang belajar. serta menghemat waktu bagi pendidik dalam proses mengajar. Adapun hasil penelitian yang

dilakukan oleh (Prisila Odelia Sima, 2023) peneliti menjelaskan bahwa media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri murid

Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media itu sendiri, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar saja atau tulisan, adapun media animasi, media youtube, dan juga media yang berbasis komputer. Media audiovisual ini merupakan sarana pembelajaran untuk mempermudah murid dalam proses belajar mengajar dan memahami materi yang diberikan sehingga dengan media audiovisual ini dapat membantu proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan hasil belajar murid dapat meningkat.

Media pembelajaran audiovisual merupakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi. Sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa, dan juga menggunakan media audiovisual merupakan sebagai media bantuan dalam pembelajaran sehingga sangat penting dan membantu merangsang pikiran siswa serta membantu siswa menjadi lebih aktif dimana bisa dilihat dari penyebaran quisioner yang disebar.

Dari 20 siswa mereka merespon positif yang dimana mereka sangat setuju dalam penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran PJOK, dan media audiovisual terlebih khusus youtube adalah salah satu media sosial yang paling banyak diminati oleh masyarakat dewasa saat ini, sehingga popularitasnya di proyeksikan akan terus meningkat seiring dengan jumlah pengguna.

Penggunaan internet mengunjungi Youtube bukan hanya untuk mendapat hiburan tetapi juga untuk belajar atau mendapat informasi. Dan media audio visual atau youtube juga sangat bermanfaat bagi hasil belajar. Adapun contoh penerapan teknologi dalam bidang pendidikan seperti *zoom*, *google meet*, *classroom*, *E-learning*, tersebut sudah menjadi fasilitas yang didalam kegiatan pembelajaran dapat disampaikan melalui media elektronik seperti: audio, vidio, internet lain sebagainya sebagai instrumen yang mempermudah kegiatan pembelajaran kapanpun dan dimana pun. Tidak hanya itu, saat ini juga sudah banyak terdapat lembaga-lembaga kursus yang dilakukan secara online untuk membantu kegiatan pembelajaran diluar sekolah.

Adapun juga guru kelas sebagai pihak yang bersentuhan langsung dengan siswa mempunyai peran penting dalam pengintergrasian teknologi. Guru kelas bisa menjadi contoh *role model* bagi penggunaan perangkat teknologi informasi disekoolah. Begitu juga sebagian besar siswa tertarik dengan hal-hal yang bersifat vidip visual dibandingkan dengan cara-cara umum seperti misalnya penyampaian pengetahuan hanya bersifat dari buku.

Tetapi dengan adanya pemanfaatn media audiovisual berupa youtube, sebagai media siswa akan lebih tertarik untuk memahami suatu teori atau pengetahuan. Melalui media pembelajran menggunakan media audiovisual berupa youtube siswa dapat memahami suatu materi secara lebih cepat dari pada mempelajari melalui buku pelajaran, karena biasanya media pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tidak akan merasa jenuh. Hal ini disinyalir dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Dan penggunaan media audiovisual berupa youtube terhadap pembelajaran PJOK sangat penting dimana dengan adanya media audiovisual berupa youtube sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam keterampilan menendang bola, menghentikan dan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam, luar, dan juga punggung kaki. Dengan demikian, dengan adanya media audiovisual berupa youtube dapat membantu siswa untuk melihat, mendengarkan dan menyimak cara menendang bola, menghentikan dan menggiring bola dengan baik sekaligus memahaminya.

Mendengarkan merupakan proses ketika gelombang-gelombang suara mengenai gendang telinga dan menyebabkan sejumlah getaran yang ditransformasikan ke otak. Menyimak tidak hanya bekerja secara otomatis tetapi merupakan sebuah proses yang mencakup sebuah proses yang mencakup perhatian selektif dan pemahaman. Dengan adanya media audiovisual berupa youtube sebagai media pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi di bidang pendidikan sebagai inovasi yang dilakukan guru.

Dan dapat diyakini proses belajar mengajar akan lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan media audiovisual berupa youtube terhadap pembelajaran PJOK Siswa kelas V SD Inpres 41 Kabupaten Sorong yang digunakan oleh peneliti berhasil mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang baik.

Penerapan media audiovisual pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) dapat mempermudah guru olahraga dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, membangkitkan minat atau ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, serta pembelajaran menjadi bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam aktivitas belajar siswa dari prasiklus dengan nilai rata-rata 50 dengan presentase ketuntasan 10%. Dan siklus I Pertemuan pertama dengan nilai rata-rata yaitu 63,6 dan presentase ketuntasan 30%. Siklus I Pertemuan kedua nilai rata-rata 75 dan presentase ketuntasan 75%. Dan siklus II Pertemuan pertama nilai rata-rata 65,5 dengan presentase ketuntasan 35%. Siklus II Pertemuan kedua dengan nilai rata-rata yaitu 78,5 dan presentase ketuntasan 95%. Siklus III Pertemuan pertama dan nilai rata-rata yaitu 62 dan nilai presentase ketuntasan 30%. Dan siklus III Pertemuan kedua dengan nilai rata-rata yaitu 79 dan presentase ketuntasan 95%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sepak bola dengan materi menendang boala, menggiring, dan menghentikan bola. Terhadap siswa sd inpres 41 kabupaten sorong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media audiovisual.
2. Bagi kepala sekolah, agar memperhatikan kinerja guru dan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah
3. Bagi guru, harus memperhatikan kinerja guru dan proses pembelajaran di lingkungan sekolah dalam penerapan media pembelajaran yang akan digunakan
4. Bagi peneliti, memberikan pengalaman praktis di bidang penelitian sebagai bekal dalam proses untuk menjadi tenaga pendidik profesional.
5. Bagi peneliti selanjutnya, agar melanjutkan penelitian terkait dengan audiovisual untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran pjok materi menendang bola, menggiring bola dan menghentikan bola dalam menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki. Dan dapat mempergunakan hasil penelitian sebagai kajian untuk diadakannya penelitian

lebih lanjut tentang penerapan media audiovisual terhadap variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- (Febrianti & Felia.” 2019). (*Google*, Nur Hadi wariyanto, UNY,2007), (Ar, H. Sujono). (2022), Muhibuddin fadhli).
- (Hardin,2020). *Creswell (2015)*, Sunarto (2011), Penelitian oleh Azzahara Nova Khalilah, Penelitian oleh Nur Anisa, Penelitian oleh Surya Alhadi, (Jessicasari & Hartati, 2014; Setiawan & Rahmat, 2018). Fajar, 2020). Rinjani, Putri, et al. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga* (2024)
- (Muhammad Ramli), (*Google*), (Ani Chayadi, Arsyad), . (*google*). Tahan Suci Windasari & Harlinda Sofyan) “*jurnal Pendidikan Dasar*. Syafeid kk 2025, Mayer, (Yogyakarta: Media Akademi)
- (Utama, AM Bandi) (2011). Herlina & Maman Suherman, G.E. Saputro.2018, Artikel Skripsi Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universita Nusantara PGRI Kediri).
- French &reven*, hardin, 2020), Hamzah B.UNO), Haq & Azhar) (2018): Lailiana dkk 2017)
- Hari Astuti & Yudi Budianyanti), Hanief & sigito ; Nugroho, 2015; Rochmawati,Y. &Wahyuni,2017)
- Pendidikan no 22 tahun2006), Purwanto, Yogyakarta : Pustaka pelajar :2017)
- Putri, dkk 2022), Purwanto, Yogyakarta : Pustaka pelajar :2017), Prihartanta dkk) (2015
- Riyadi & Eka Sugeng 2019, Anas,dkk. (2015, (Tentang, *ilmu Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia,2013). D. H. A. Purnama, 2016, G. E. Saputro, 2018, Octavia & ShilpA. 2020. (Abd Rahman, B. P., et al. (2022), Junaedi, 2019, Wina Sanjaya 2014, Arief S. Sadiman dkk. 2010, Dale, (arsyad, 2013), (Siregar dkk 2024). Tifal & Ilham Nafian (2023), (Kurnia Fitri D. E. W. I 2023). Barrow (2001; dalam Freeman, 2001), (Syer & Connolly) (1984); (Clancy) (2006); (Begley) (2007), (Syamsul Arifin), Harahap dkk) *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan*

Sains (2023, bretz dalam Triyadi, (Manshur dkk), (*Jurnal Al-Murabbi*) (2019)

Sugiyono 2010) analisis data, Sugiyono (2010) uji validasi, Sanjaya (2014), *Creswell 2015)*

Surya &Hendra 2013), (Sarah dkk (2022), Muhammad & Darian 2023), Hamzah B.UNO (Arianti &Arianti) (2018). *French & raven)*, Hamzah B.UNO.

W.S Winkel dan Muhibbin Syah, (Azhar Arsyad, Asfah Rahman). Mustaqim & Ilmawan.(2016):

Yulianto 2019, Yusuf 2019, yusuf 2019 desain penelitian, Sugiyono (2019:126) populasi, Sugiyono (2019: 126) Sampel, (*google*) teknik pengumpulan data, Angket Sugiyoni (2010), (Suharsimi Arikunto) (2014 : 203).

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tema & Subtema : Sekolah Dasar
 Kelas / Semester : SD
 Waktu & Tempat : Pukul 08.00
 Hari : Jumat
 Mata Pelajaran : Mengajar dan Belajar
 Perencanaan : (K) dan Perencanaan
 Materi Pokok : SD

Indikator	Kisi Kebelakangan	Indikator Pembelajaran
• Mampu MTD, Penguasaan	• Mampu Penguasaan (K) dan Perencanaan	• Mampu Penguasaan (K) dan Perencanaan
• Mampu	• Mampu Penguasaan (K) dan Perencanaan	• Mampu Penguasaan (K) dan Perencanaan
• Mampu Mengajar / Belajar	• Mampu Mengajar / Belajar	• Mampu Mengajar / Belajar

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mampu MTD, Penguasaan
- Mampu Mengajar / Belajar
- Mampu Mengajar / Belajar

2. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Detail Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	• Mampu MTD, Penguasaan • Mampu Mengajar / Belajar • Mampu Mengajar / Belajar	10 Menit
Kegiatan Inti	• Mampu Mengajar / Belajar • Mampu Mengajar / Belajar	30 Menit

Kegiatan	Detail Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Penutup	• Mampu MTD, Penguasaan • Mampu Mengajar / Belajar • Mampu Mengajar / Belajar	10 Menit

3. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan penugasan untuk kerja atau hasil karya/proyek dengan rubrik guru.

30 Menit
 K. guru Sekolah, SD Inpres 41 Kabupaten Sorong
 Sorong, Maret 2026
 Guru PPK Kelas V

1. Tujuan pembelajaran (Learning Objectives) adalah hasil yang diharapkan dari proses pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.	
2. Materi Pokok (Main Material) adalah materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.	
3. Metode Pembelajaran (Learning Method) adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.	
4. Media Pembelajaran (Learning Media) adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.	
5. Langkah-langkah Pembelajaran (Learning Steps) adalah urutan kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran.	
6. Penilaian (Assessment) adalah cara untuk mengukur hasil belajar peserta didik.	
7. Sumber Belajar (Learning Resources) adalah sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.	
8. Catatan Tambahan (Additional Notes) adalah catatan lain yang relevan dengan materi pembelajaran.	

Gambar.2.0 Lembar RPP



UNIMUDA

**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL
DAN OLAHIRAGA**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH
SORONG



UNGGUL

Nomor : 0971.3.AU/SPm/FABIO/B/2026
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 13 April 2026

Kepada Yth.
Kepala SD Inpres 41 Kabupaten Sorong
Di
Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Yulista Petronela Waloin
NIM : 148529122042
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PJOK Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar Inpres 41 Kabupaten Sorong".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 17 April s.d 17 Mei 2026.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh.

Dekan,


Dr. Rofi Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Terlampir disampaikan Kepada:

1. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani
2. Dekan Fakultas SD Sorong
3. Yang bersangkutan

Gambar 2.1 Lembar Permohonan Ijin Penelitian



Gambar 2.3 Surat Keterangan Selesai Peneliti



UNIMUDA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN DAHURGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SURABAYA



UNGGUL

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Bandung Bumburo, M.Pd.
NUPTK	: 0841762663130242
Jabatan Fungsional	: <u>Asisten Ahli</u>
Unit Kerja	: Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani FABIO Unimuda Sorong

Mengatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa :

Nama	: Yulista Petronela Waloin
NIM	: 148520122042

Berupa :

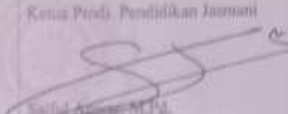
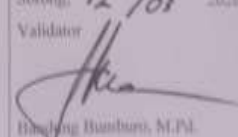
- ☒ Media Pembelajaran
- ☐ Modul atau bahan ajar
- ☐ Model Pembelajaran
- ☐ Instrumen Penelitian
- ☐ Lain-lain : _____

Dengan judul :

Pemecahan Permasalahan Media Audio Visual dalam Pembelajaran
Ploek Tarnakae Peningkatan Motivasi Siswa Disekolah
dasar Ineres di Kabupaten Sorong

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/Cukup Baik*

Demikianlah keterangan validasi ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat dipertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui, Ketua Prodi Pendidikan Jasmani  Said Azzam, M.Pd. NUPTK 4058771672130283	Sorong, <u>12/03</u> 2026 Validator  Bandung Bumburo, M.Pd. NUPTK 0841762663130242
--	---



Jl. X.H. Ahmad Dahlan Km. 1, Marat Pameas, Amas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya
Email: pendidikan@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 812 4311 8115

Gambar 2.3 Surat Validator



Foto bersama Kepala Sekolah SD Inpres 41 Kabupaten Sorong



Foto bersama Guru Pendidika Jasmani olahraga dan Kesehatan



Foto bersama peserta didik pada saat penerapan media audiovisual



Foto Bersama Peserta didik pada saat Praktek Di Halaman Sekolah

Lembar Rekapitulasi Analisis Angket

**Rekapitulasi Analisis Angket Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual
dalam pembelajaran PJOK**

NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SKOR	NILAI
1.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
2.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
3.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
4.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
5.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
6.	Responden	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	1,95
7.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
8.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
9.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
10.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
11.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
12.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
13.	Responden	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	1,95
14.	Responden	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	1,95
15.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
16.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
17.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
18.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
19.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2
20.	Responden	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2

Lembar Hasil Perhitungan Kuisioner Angket

Hasil perhitungan kuisioner Pengaruh Penggunaan Audiovisual Siswa Kelas V Dengan Microsoft Excel				
NO	NAMA SISWA	SCOR	HASIL	INDIKATOR
1.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
2.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
3.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
4.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
5.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
6.	Responden	39	3,9	BAIK
7.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
8.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
9.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
10.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
11.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
12.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
13.	Responden	39	3,9	BAIK
14.	Responden	39	3,9	BAIK
15.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
16.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
17.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
18.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
19.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
20.	Responden	40	4	SANGAT BAIK
	Responden			INDIKATOR
				0-10 = RENDAH
				11-20 = CUKUP
				21-30 = BAIK
				31-40 = SANGAT BAIK

Lembar Nilai Pretest

Nilai Pretest (Pretest)			
NO	NAMA SISWA	NILAI YANG DIPEROLE	KETERANGAN
1.	Responden	50	Belum Tuntas
2.	Responden	50	Belum Tuntas
3.	Responden	40	Belum Tuntas
4.	Responden	50	Belum Tuntas
5.	Responden	50	Belum Tuntas
6.	Responden	70	Tuntas
7.	Responden	40	Belum Tuntas
8.	Responden	40	Belum Tuntas
9.	Responden	60	Belum Tuntas
10.	Responden	50	Belum Tuntas
11.	Responden	50	Belum Tuntas
12.	Responden	70	Tuntas
13.	Responden	60	Belum Tuntas
14.	Responden	50	Belum Tuntas
15.	Responden	40	Belum Tuntas
16.	Responden	40	Belum Tuntas
17.	Responden	50	Belum Tuntas
18.	Responden	40	Belum Tuntas
19.	Responden	50	Belum Tuntas
20.	Responden	50	Belum Tuntas

Lembar Nilai Postes

Nilai Postes			
No	Nama Siswa	Nilai Yang DiPeroleh	Keterangan
1.	Responden	80	Tuntas
2.	Responden	80	Tuntas
3.	Responden	80	Tuntas
4.	Responden	60	Tuntas
5.	Responden	80	Tidak Tuntas
6.	Responden	80	Tuntas
7.	Responden	80	Tuntas
8.	Responden	80	Tuntas
9.	Responden	80	Tuntas
10.	Responden	80	Tuntas
11.	Responden	80	Tuntas
12.	Responden	80	Tuntas
13.	Responden	80	Tuntas
14.	Responden	80	Tuntas
15.	Responden	80	Tuntas
16.	Responden	80	Tuntas
17.	Responden	80	Tuntas
18.	Responden	80	Tuntas
19.	Responden	80	Tuntas
20.	Responden	80	Tuntas