

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN KELAS V
DI SD NEGERI MANGUNAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri
Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Tutik Emi Riyanti
NIM. 19604221026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN KELAS V
DI SD NEGERI MANGUNAN**

Oleh:
Tutik Emi Riyanti
NIM. 19604221026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Mangunan.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif Pre-Eksperimen dengan jenis desain *one grup pretest and posttest desain*. Populasi dan sampel menggunakan *total sampling* yakni peserta didik kelas V SD Negeri Mangunan yang berjumlah 7 orang. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes dengan teknik pengumpulan data dengan tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), tes akhir (*posttest*). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kemudian uji normalitas dan uji hipotesis.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* rata-rata nilai 77,14 dengan presentase tergolong tinggi yakni 57,14% sedangkan hasil *posttest* rata-rata nilai 92,14 dengan kategori sangat tinggi yakni 71,43% maka dapat dilihat bahwa nilai *pretest* meningkat 15% dari nilai *posttest* atau nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan pembelajaran permainan sepak bola kelas V di SD Negeri Mangunan.

Kata Kunci: Media audio visual, pengetahuan, permainan sepak bola

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM
PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN KELAS V
DI SD NEGERI MANGUNAN**

Disusun Oleh:

Tutik Emi Riyanti
NIM. 19604221026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal, 03 April 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		11/4/2023
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris Penguji		11/4-2023
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. Penguji		11/4-2023

Yogyakarta, April 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KELAS V DI SD NEGERI MANGUNAN

Disusun Oleh:

Tutik Emi Riyanti
NIM. 19604221026

telah memenuhi syarat dan disetujui Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 20 Maret 2023

Mengetahui,
Koorprodi PJSD

Disetujui,
Dosen Pembimbing TA



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tutik Emi Riyanti
NIM : 19604221026
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Pengetahuan Kelas V di SD Negeri Mangunan

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Maret 2023
Yang Menyatakan



Tutik Emi Riyanti
NIM. 19604221026

MOTTO

“Harus tetap hidup”

(Tutik Emi Riyanti)

“Jangan takut salah untuk mencoba”

(Tutik Emi Riyanti)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, karya yang saya buat ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Subandiyono dan Ibu Sukamti yang tidak pernah putus memberi kasih sayang, mendukung, mendoakan dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya.
2. Adik saya, Riyan Rusdiyanto yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
3. Sahabat saya yang senantiasa memberikan semangat dan menemani saya dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Pengetahuan Kelas V di SD Negeri Mangunan” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dibuat dan diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 di Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis memperoleh doa restu, dukungan, dan nasehat baik secara moril maupun material, bantuan dari berbagai pihak baik bimbingan maupun saran. Maka dari itu, penulis ucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Periode 2021 – 2025 yang telah memberikan bantuan dan fasilitas yang terbaik selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta Periode

2021 – 2023 yang telah memberikan izin dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staff yang memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak/Ibu penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi semangat selama masa perkuliahan.
6. Prodi PJSD beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan preproposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi.
7. Bapak Asnan Rohyadi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Mangunan yang sudah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini
8. Bapak Suraji, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukorame yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan uji coba instrumen dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 19 Maret 2023

Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.

Tutik Emi Riyanti

NIM. 19604221026

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Definisi Efektivitas Pembelajaran	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Media Audio Visual.....	11
4. Permainan Sepak Bola.....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berfikir.....	20
D. Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
D. Definisi Operasional Variabel	25
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	25
F. Uji Coba Instrumen	27

G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan	35
C. Keterbatasan Penelitian	37
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	26
Tabel 2. Pedoman Tingkat Kesukaran Instrumen.....	29
Tabel 3. Patokan Indeks Daya Pembeda	30
Tabel 4. Tingkat Penguasaan Materi	31
Tabel 5. Nilai <i>Pretest</i>	32
Tabel 6. Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	33
Tabel 7. Nilai <i>Posttest</i>	34
Tabel 8. Tingkat Penguasaan Materi <i>Posttest</i>	34

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gerak Berlari dan Mengoper Bola (<i>passing</i>).....	16
Gambar 2. Menendang Bola (<i>shooting</i>) dengan Punggung Kaki	16
Gambar 3. Menghentikan dengan Kaki bagian Dalam.....	17
Gambar 4. Menghentikan Bola dengan Dada	17
Gambar 5. Menghentikan Bola dengan Kepala	18
Gambar 6. Berlari dan Menggiring Bola dengan Kaki bagian Dalam.....	18
Gambar 7. Menggiring Bola dengan Punggung Kaki	19
Gambar 8. Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 9. Model Eksperimen Penelitian.....	23
Gambar 10. Foto Saat <i>Pretest</i>	59
Gambar 11. Foto Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Hari ke-2	59
Gambar 12. Foto Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Hari ke-3	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	42
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS	43
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	44
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Mangunan.....	45
Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian dari Fakultas	46
Lampiran 6. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen dari SD Negeri 1 Sukorame .	47
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	48
Lampiran 8. Data Uji Coba Instrumen	50
Lampiran 9. Instrumen Penelitian.....	51
Lampiran 10. Hasil Tingkat Kesukaran.....	55
Lampiran 11. Hasil Daya Beda.....	56
Lampiran 12. Hasil Penelitian SD Negeri Mangunan	57
Lampiran 13. Hasil Nilai Pretest dan Posttest	58
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	59

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena bertujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi dalam diri peserta didik sehingga tak heran jika sekolah terus melakukan berbagai upaya agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1) disebutkan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa. Dimana siswa memahami materi yang diberikan guru dan melakukan pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan berbagi ilmu dengan siswa lain sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang diinginkan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan yang diajarkan di SD. Tujuan utama PJOK yaitu untuk mengembangkan peserta didik melalui aspek psikomotorik, tetapi tidak mengabaikan aspek lainnya yaitu aspek afektif dan kognitif. Proses pendidikan PJOK memanfaatkan aktivitas fisik dengan memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk aktif secara fisik dan mengembangkan kebugaran jasmani sehingga meningkatnya kualitas diri, baik dalam bentuk fisik, mental serta emosional.

Salah satu olahraga yang diajarkan di SD kelas V dalam mata pelajaran PJOK yaitu permainan sepak bola. Permainan sepak bola ini diajarkan di semester

satu dengan kompetensi inti (pengetahuan) yang berbunyi; “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain”. Kemudian, untuk kompetensi dasar yang berbunyi; “Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional”.

Dalam proses pembelajaran tentunya tak terlepas dengan dibutuhkannya media penunjang atau pendukung untuk pembelajaran yang disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi terkait dengan bahan ajar yang hendak diajarkan. Tujuan dari media pembelajaran tak hanya untuk melengkapi proses pembelajaran akan tetapi bertujuan untuk memfasilitasi dan mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas peserta didik terutama tercapainya tujuan hasil belajar.

Berdasarkan klasifikasinya, media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang dilihat melalui tampilan yang disajikan. Terdapat tiga (3) jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual disajikan melalui penglihatan, media audio disajikan melalui pendengaran sedangkan media audio visual disajikan melalui penglihatan dan pendengaran.

Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya yakni dapat menampilkan unsur gambar dan suara

secara selaras. Dalam dunia pendidikan media audio visual dapat memberikan sebuah pengaruh yang bernilai seperti mendidik peserta didik untuk berfikir kritis, memberi pengalaman yang bermakna, serta mengembangkan dan memperluas pemikiran peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi terkait proses pembelajaran PJOK di kelas V SD Negeri Mangunan guru menggunakan sumber belajar yaitu buku paket Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Untuk peserta didik sendiri hanya menggunakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS). LKS berisikan materi, ringkasan, perintah/ instruksi dari guru kepada peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Pemilihan penggunaan LKS dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Namun, sumber belajar peserta didik yang digunakan seperti buku paket dan LKS dinilai kurang efektif karena peserta didik merasa materinya terlalu monoton sehingga peserta didik merasa tidak tertarik membaca sumber bacaan yang ada.

Pada pelaksanaan pembelajaran seorang guru tak terlepas dari suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Seperti peserta didik kelas V di SD Negeri Mangunan, peserta didik lebih cenderung pasif dan lebih tertarik dengan pembelajaran praktik di luar kelas dibandingkan pembelajaran teori di dalam kelas. Hal ini tentunya sangat mempengaruhi proses pembelajaran terutama pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil dari wawancara yang telah dilakukan dengan guru PJOK SD Negeri Mangunan bahwasanya hasil belajar pengetahuan

peserta didik pada Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas V dalam mata pelajaran PJOK memiliki nilai rata-rata di bawah KKM.

Uraian di atas menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif agar peserta didik lebih tertarik dan aktif pada proses pembelajaran dengan memaksimalkan fasilitas yang ada. Berdasarkan hasil observasi terkait dengan sarana dan prasarana pembelajaran di dalam kelas SD Negeri Mangunan memiliki fasilitas berupa *LCD Proyektor* dan *speaker* guna menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

Pada dasarnya peserta didik sekolah dasar akan lebih tertarik dengan media pembelajaran yang unik dan berkesan menarik sehingga tidak cepat merasa bosan serta memperkuat interaksi antara guru dengan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media audio visual. Media audio visual dinilai memiliki kemampuan lebih baik dan menarik dikarenakan menggunakan lebih dari satu indra dalam pemanfaatannya sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Pengetahuan Kelas V di SD Negeri Mangunan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat didefinisikan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya ketersediaan sumber belajar PJOK peserta didik di SD Negeri Mangunan yang hanya berpedoman pada buku paket dan LKS.
2. Nilai PJOK pengetahuan peserta didik kelas V rendah dikarenakan peserta didik lebih tertarik pembelajaran praktik dibandingkan dengan pembelajaran teori.
3. Kurang maksimalnya pemanfaatan fasilitas yang sudah disediakan sekolah dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka perlu adanya batasan masalah supaya masalah tidak terlalu luas. Dalam penelitian ini hanya membatasi tentang “penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola kelas V di SD Negeri Mangunan”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dikemukakan peneliti maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yakni “Adakah efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk meningkatkan pengetahuan kelas V di SD Negeri Mangunan?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk meningkatkan pengetahuan kelas V di SD Negeri Mangunan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yang positif, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi penelitian selanjutnya dan menjadi wawasan pengetahuan bagi guru, peserta didik dan masyarakat pada umumnya tentang pembelajaran sepak bola melalui media audio visual.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru. Sebagai sarana masukan dan evaluasi bagi guru dalam peningkatan pengetahuan peserta didik.

b. Bagi peserta didik. Dapat menambah pemahaman pembelajaran pengetahuan sepak bola.

c. Bagi pihak sekolah.

1) Sebagai acuan upaya peningkatan dalam program pembelajaran dengan media pembelajaran audio visual

2) Sebagai masukan supaya dapat meningkatkan dan memaksimalkan penggunaan media untuk pembelajaran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Definisi Efektivitas Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam mengatur dan mencari informasi (pengetahuan) yang diberikan oleh guru. Hasil pembelajaran yang efektif tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga pola pikir peserta didik. Semakin aktif peserta didik dalam pembelajaran, maka ketuntasan pembelajaran semakin besar sehingga semakin efektif pembelajarannya (Sinambela, 2017: 74). Supardi dalam Rohmawati (2015: 16) menyatakan bahwa,

Pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Efektivitas pembelajaran adalah standar kualitas pendidikan yang diukur dengan pencapaian tujuan yang diperoleh dari proses belajar mengajar dengan memberi kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya (Abidin, Hudaya, & Anjani, 2020: 134).

Efektivitas pembelajaran mengukur keberhasilan interaksi antar peserta didik dan peserta didik dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari tindakan peserta didik selama proses pembelajaran, respon peserta didik terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep peserta didik. Untuk mencapai pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien, harus ada hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru yang juga harus

disesuaikan dengan realitas lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, dan lingkungan belajar yang ada sehingga semua aspek perkembangan peserta didik dapat tercapai (Rohmawati, 2015: 16-17).

Dari beberapa pendapat mengenai definisi efektivitas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) yang telah tercapai dengan berfokus pada hasil yang dituju. Secara singkatnya efektivitas adalah ketepatan suatu program aksi dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, semakin optimal hasil yang diperoleh maka semakin efektif program tersebut.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat elektronik maupun non-elektronik yang digunakan guru untuk mengajarkan materi dari abstrak ke konkrit, besar ke kecil, dan rumit ke mudah dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rosyid, et al., 2019: 5). Munadi dalam (Saputro et al., 2021: 1912) media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menyampaikan dan menyalurkan materi secara terencana hingga terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien. Media dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, aktivitas dan partisipasi peserta didik sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar.

Sanjaya dalam Ismail (2020: 47) membagi media berdasarkan sifatnya, yaitu:

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja dan memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja dan memiliki unsur gambar, seperti media grafis dan lukisan
- c) Media audiovisual, yaitu media yang memiliki unsur suara dan gambar, seperti video dan film.

(Nurfadhillah, 2021: 100) Sedangkan pembagian media pembelajaran diklasifikasikan menjadi dua yakni media gerak dan media diam dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Media bergerak

Media ini dapat menghasilkan pesan/gambar yang bergerak. Media bergerak dibagi menjadi tiga yaitu media audio visual gerak, media audio semi gerak dan media visual gerak. Contoh dari media ini misalnya gambar hidup/bergerak yang terlihat pada gambar seperti film gambar pada video/televisi.

- b) Media diam

media ini memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara visual saja, tidak menampilkan suara maupun gerak. Media ini bisa disebut media visual diam. Contoh dari media ini yaitu halaman cetak, microform dan OHP.

Media pembelajaran menurut bentuk bendanya terbagi menjadi dua bagian yaitu dua dimensi dan tiga dimensi dengan penjelasan sebagai berikut:

a) Media dua dimensi

Media dua dimensi memiliki ukuran Panjang dan lebar saja dan hanya berbentuk bidang datar saja. Contoh yang termasuk ke dalam media ini yaitu *poster*, *began*, foto, majalah, dan lain-lain.

b) Media tiga dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang memiliki volume dengan ukuran, Panjang, lebar dan tinggi atau media dalam bentuk model. Media ini biasanya digunakan dalam pembelajaran objek dan model. Contoh dari media ini yaitu objek, model, *globe*, dan *diamora*.

Klasifikasi media pembelajaran Arsyad dalam Nurfadhillah (2021: 88) sebagai berikut:

1. Benda nyata
2. Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, *began* balik (*flip chart*), diagram, *began*, grafik, foto,
3. Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan
4. Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; *slide* (film bingkai), film rangkai, OHT (transparasi)
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh: film, rekaman video
6. Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, *slide* dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Dari penjelasan di atas bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sebab dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk

meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Secara umum media pembelajaran membantu proses belajar mengajar dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga keterampilan atau kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya belajar.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media perantara dalam menyampaikan informasi atau materi yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran peserta didik, memudahkan penyampaian materi dan juga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar (Saputro et al., 2021: 1912). Arsyad dalam Rosyid, et al. (2019: 77) bahwa media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual berasal dari kata media yang berarti suatu komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan, ide, dan pendapat kepada penerima yang dituju. Media audio visual adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran guna membantu menyampaikan informasi, sikap, dan gagasan dalam materi pembelajaran (Wati, 2016: 43).

a. Fungsi Media Audio Visual

Berikut fungsi dari media pembelajaran audio visual yang perlu diketahui:

1) Lebih efektif

Media audio visual berperan sebagai alat yang dapat menciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar yang lebih efektif.

2) Pembelajaran

Media pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai bagian yang terstruktur dalam proses pembelajaran.

3) Sebagai hiburan

Dalam proses belajar mengajar, media audio visual dapat digunakan untuk menghibur peserta didik. Selain itu, media tersebut juga dapat menarik perhatian atau merangsang minat belajar peserta didik.

4) Mempercepat pembelajaran

Media pembelajaran audio visual dapat berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajar dengan menangkap materi yang diberikan atau diperlihatkan oleh guru.

5) Meningkatkan kualitas belajar

Media audio visual juga dapat berfungsi sebagai alat yang dapat meningkatkan kualitas belajar (Wati, 2016: 51-54).

b. Manfaat Media Audio Visual

Fathurrahman (Rosyid et al., 2019: 125) memberi gambaran terkait manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran di SD yaitu:

- 1) Menarik perhatian peserta didik
- 2) Membantu mempercepat pemahaman
- 3) Memperjelas penyajian pesan
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- 6) Menghilangkan kebosanan peserta didik dan meningkatkan motivasi

Manfaat lainnya dari penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Menarik perhatian peserta didik akan materi yang diajarkan
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar
- 3) Memberikan pengalaman belajar (Fitria, (2014: 61)

c. Jenis-Jenis Media Audio Visual

(Rosyid, at al., 2019: 80) jenis audio visual dibagi menjadi 2 yaitu:

- 1) Audio visual diam: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangka suara dan cetak suara
- 2) Audio visual gerak: media yang menampilkan suara dan gambar bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Media Audio Visual

Berikut kelebihan dan kekurangan penggunaan media audio dalam proses pembelajaran (Fitria, 2014: 61),

(a) dapat digunakan untuk klasikal, (b) dapat digunakan seketika, (c) digunakan secara berulang, (d) dapat menyajikan materi secara fisik tidak dapat bicara ke dalam kelas, (e) dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya, (f) dapat menyajikan objek secara detail, (g) tidak memerlukan ruang gelap, (h) dapat diperlambat dan dipercepat, (i) menyajikan gambar dan suara. Adapun kelemahan media audio video adalah (a) sukar untuk dapat direvisi, (b) relatif mahal, (c) memerlukan keahlian khusus, (d) peralatan harus lengkap.

Arsyad dalam Rosyid et al. (2019: 80) “media sejenis audio visual mempunyai tingkat efektivitas yang cukup tinggi, menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80%”.

4. Permainan Sepak Bola

Susnadi dalam Pasha & Santoso (2019: 18) sepak bola berasal dari dua kata yaitu “sepak” dan “bola”. Sepak atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan (bola) yaitu permainan yang berbentuk ulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Jadi secara singkat pengertian sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola kesana kemari yang dilakukan oleh pemain dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang

Zalfendi (Suhdy, 2019:104) mengatakan bahwa dalam permainan sepak bola terdapat 2 teknik yaitu teknik tanpa bola dan dengan bola. Teknik dengan bola seperti menendang. Menendang bola adalah usaha memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki atau tungkai. Menendang bola dapat dilakukan pada saat bola diam, bergerak atau melayang.

Sepak bola merupakan permainan yang dimainkan 11 pemain, dimana 10 pemain bermain di tengah dan 1 pemain menjaga gawang. Setiap pemain memiliki keterampilan dan penguasaan teknik sesuai posisi bermain dengan tujuan masing-masing. Posisi ini disesuaikan dengan keterampilan dan penguasaan teknik pemain dalam bermain sepak bola. Beberapa unsur yang harus pemain miliki yaitu unsur fisik, teknik, taktik dan mental, Rahmani (Mahatmasari & Suryobroto 2018: 3).

Gerak dasar merupakan dasar dalam pengembangan keterampilan teknik olahraga secara kompleks yang memiliki peran dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi olahraga. Gerak dasar perlu diajarkan kepada peserta didik

mulai jenjang sekolah dasar secara intensif (Pratama & Nurrochmah, 2020: 431). Perkembangan gerak pada masa anak-anak sangat menonjol, terutama kemampuan gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif sehingga pada awal dewasa organ tubuh mencapai puncak perkembangan fungsi, dan puncak kematangan fisik. Gerak lokomotor adalah suatu gerakan yang ditandai dengan adanya perpindahan tempat, seperti melompat, jalan dan lari. Gerak ini biasanya membuat anak merasa senang dan tertarik untuk melakukannya. Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat tanpa adanya ruang gerak. Contoh gerak nonlokomotor adalah menekuk, memutar dan meregang. Gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan saat anak menguasai bermacam objek. Kemampuan ini biasanya banyak melibatkan kaki dan tangan, tetapi bagian tubuh yang lain juga digunakan. Contoh gerak ini adalah menggiring bola, memantul-mantulkan bola, dan gerakan menerima (menangkap) (Arif, 2022: 23).

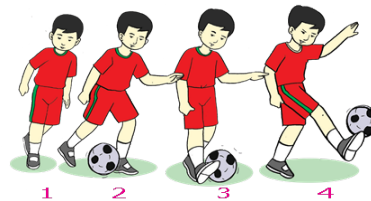
Berikut kombinasi gerak dasar dalam permainan sepak bola dalam materi permainan bola besar kelas V yang disesuaikan dengan Buku Siswa PJOK Kelas V K13 revisi 2019 sebagai berikut:

a. Kombinasi Gerak Locomotor dan Manipulatif dalam Gerakan Menendang Bola

1) Berlari dan Mengoper Bola

Gerakan *passing* atau mengoper bola adalah gerakan mengumpan bola ke arah teman dalam satu tim. Gerakan harus dikuasai dengan baik oleh pemain agar model permainan yang diinginkan dapat diterapkan baik dalam serangan maupun

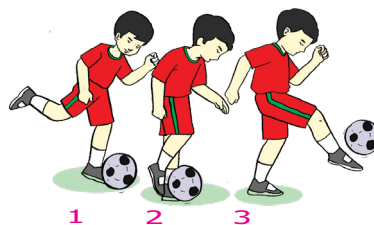
pertahanan. Saat mengoper, energi yang dikeluarkan disesuaikan dengan jarak antara teman yang menerima bola.



Gambar 1. Gerak Berlari dan Mengoper Bola (*passing*)
Sumber : Simamora (2019: 5)

2) Berlari dan Menendang Bola ke Arah Gawang

Bagian kaki untuk menendang bola ke arah gawang adalah kaki bagian punggung kaki. Bagian kaki ini dinilai memiliki kekuatan yang lebih dibanding dengan bagian kaki yang lain. Saat menendang bola, badan agak condong ke depan. Gerakan lengan juga dipperuntukan untuk menjaga keseimbangan tubuh. Gerakan ini diimbangi dengan berlari atau berpindah tempat.



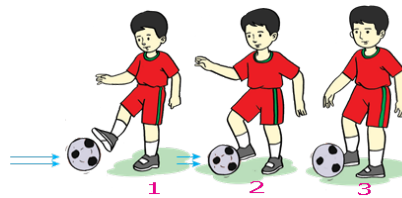
Gambar 2. Menendang Bola (*shooting*) dengan Punggung Kaki
Sumber : Simamora (2019: 6)

b. Kombinasi Gerak Nonlokomotor dan Manipulatif dalam Gerakan Menghentikan Bola

1) Menarik Kaki dan Menghentikan Bola

Aktivitas ini dilakukan tanpa bergerak. Bagian-bagian kaki untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, luar, telapak kaki, punggung kaki,

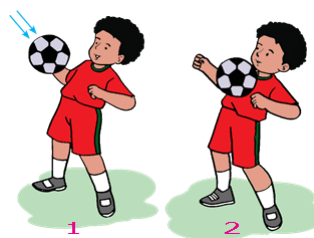
dan paha. Saat bola mengenai bagian kaki, Tarik kaki untuk meredam kecepatan bola.



Gambar 3. Menghentikan dengan Kaki bagian Dalam
Sumber : Simamora (2019: 7)

2) Gerakan Nonlokomotor Meliukkan Badan ke Belakang dan Gerak Manipulatif
Menghentikan Bola dengan Kepala

Gerakan menghentikan bola dengan dada memerlukan ketepatan. Saat bola datang, menghadap ke arah datangnya bola. Badan ditekuk ke arah belakang dan kedua lengan ditekuk di samping badan. Saat bola mendekat, tarik badan sedikit ke arah belakang untuk menghentikan bola. kemudian, bola didorong ke depan dan ditendang ke arah teman.



Gambar 4. Menghentikan Bola dengan Dada
Sumber : Simamora (2019: 7)

3) Meliukkan Badan ke Belakang dan Menghentikan Bola dengan Kepala

Menghentikan bola dengan kepala dimulai dengan melihat ke arah datangnya bola. Badan condong ke belakang dan kedua lengan ditekuk di samping bola. kemudian, bola didorong ke depan dan ditendang dengan kaki bagian dalam.



Gambar 5. Menghentikan Bola dengan Kepala
 Sumber : Simamora (2019: 8)

c. Kombinasi Gerak Lokomotor dan Manipulatif dalam Gerakan Menggiring Bola

1) Berlari dan Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Dalam

Gerakan ini dapat dikombinasikan dengan gerakan lari. Lari sambil menggiring bola kaki bagian dalam. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam membuat bola bergulir sesuai arah dan lintasan yang diinginkan.

Gerakan ini dapat dikombinasikan dengan berlari (gerak lokomotor).



Gambar 6. Berlari dan Menggiring Bola dengan Kaki bagian Dalam
 Sumber : Simamora (2019: 9)

2) Berlari dan Menggiring Bola dengan Punggung Kaki

Menggiring bola dengan kaki bagian punggung biasanya dilakukan dengan gerakan cepat. Gerak dilakukan untuk membawa bola secepat mungkin ke area lawan. Berlari sambil menggiring bola menunjukkan kombinasi gerak lokomotor dan gerak manipulatif.



Gambar 7. Menggiring Bola dengan Punggung Kaki
Sumber : Simamora (2019: 9)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Berikut penelitian yang relevan dengan penelitan ini:

1. Penelitian karya Ibnu Prasetyo Widiyono (2021) yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV MI Ma’arif Mangunranan Mirit Kebumen Tahun 2020”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma’arif Mangunranan. Penelitian ini adalah penelitian dengan metode eksperimen kuantitatif yang terdapat uji validitas dan uji normalitas. Dengan hasil pada saat *posttest* mempunyai tingkat pengetahuan sepak bola kategori baik dengan persentase 60% sehingga pembelajaran dengan media audio visual mampu mempengaruhi pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma’arif Mangunranan.
2. Penelitian karya Nur Azma (2017) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar PPKN pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Inpres Karunrung Kota Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran audio visual

terhadap hasil belajar PPKn. Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian ini yaitu *pre-Exsperimen Design* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam perlakuannya penelitian ini menggunakan media audio visual dengan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial diperoleh kesimpulan bahwa adanya keefektifan penggunaan media pembelajaran tersebut. Hasil analisis deskriptif didapatkan *pretest* 47,02 dan *posttest* 71,97 dan analisis inferensial dengan nilai $t_{hitung} = 18,61$ dan $t_{tabel} = 1,69$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwasanya adanya perubahan.

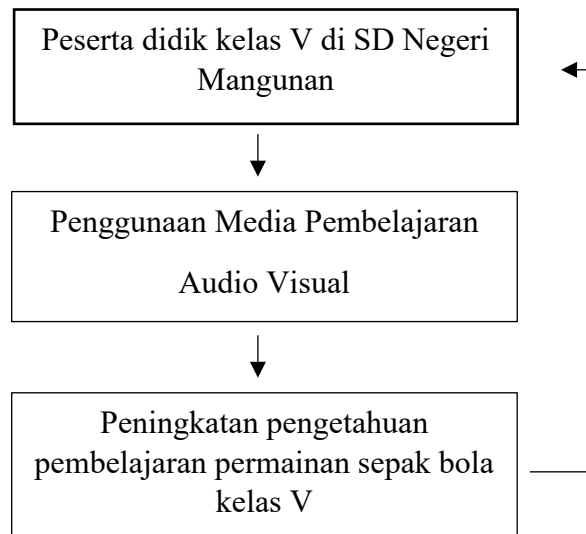
3. Penelitian karya Niki Putri Kunanti (2021) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Tentang Permainan Sepak Bola di SD Muhammadiyah Karangkajen Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V terhadap permainan sepakbola di SD Muhammadiyah Karangkajen Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Instrument penelitian ini menggunakan tes dengan jumlah 30 butir pertanyaan. Hasil dari penelitian ini didapatkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan sepak bola di SD Muhammadiyah Karangkajen sebagian besar berkategori sangat tinggi yakni 73,73%, kategori tinggi 22,03%, kategori cukup 3,39%, kategori rendah 0,85% dan kategori sangat rendah 0%.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Media menjadi salah satu alat komunikasi pengantar informasi atau materi belajar dari

guru sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Upaya guru PJOK dalam memanfaatkan media pembelajaran sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran pengetahuan permainan sepak bola pada kelas V. Kemampuan tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda yang tentu mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik. Media audio visual dinilai memiliki kemampuan lebih baik dan menarik, hal ini dikarenakan media audio visual menggunakan lebih dari satu macam indra dalam penggunaannya sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola khususnya untuk kelas V di SD Negeri Mangunan dengan judul “Efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk meningkatkan pengetahuan kelas V di SD Negeri Mangunan”. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses pembelajaran khususnya pembelajaran permainan sepak bola kelas V untuk memanfaatkan media audio visual agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal.



Gambar 8. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hasil dari kajian teori dan penelitian yang relevan di atas menjelaskan bahwasanya media audio visual memiliki keefektifan dalam penggunaannya. Maka dari itu, hipotesis dalam penelitian ini menyatakan ada efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk meningkatkan pengetahuan kelas V di SD Negeri Mangunan.

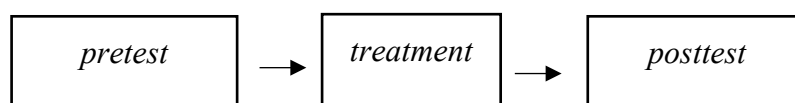
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang penyajiannya menggunakan banyak angka, dimulai dari pengumpulan data, penafsiran data dan penampilan hasil. Begitupun dengan kesimpulan yang menyertakan gambar, tabel, grafik dan lain-lain (Siyoto & Sodik, 2015: 19). Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis pre-Eksperimen. Jenis eksperimen ini belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen sehingga tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Jenis desain yang digunakan penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Desain* yang diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Model eksperimen ini melalui 3 tahap, yaitu:

1. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terkait (pengetahuan permainan sepak bola) sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada peserta didik dengan melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis video pembelajaran sepak bola.
3. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terkait setelah perlakuan dilakukan.



Gambar 9. Model Eksperimen Penelitian

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pengadaan penelitian pada peserta didik kelas V di SD Negeri Mangunan yang berlokasi di Desa Mangunan, Kapanewon Dlingo, Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilaksanakan di Bulan Maret 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah suatu generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek dalam jumlah dan karakteristik tertentu yang nantinya peneliti menarik kesimpulan. Populasi dapat berupa obyek penelitian yang memiliki karakteristik, dan sifat-sifat yang dapat diteliti. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Mangunan.

2. Sampel Penelitian

Sempel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Jika populasi besar dengan adanya keterbatasan biaya, tenaga dan waktu maka peneliti dapat mengambil sampel dari populasi tersebut (Siyoto & Sodik, 2015: 55). Sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *total sampling* dikarenakan jumlah populasi dan sampel sama. Sampel yang digunakan yakni peserta didik kelas V SD Negeri Mangunan yang berjumlah tujuh (7) orang.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas/ Independen (X)

Variabel bebas/ independen adalah variabel yang mempengaruhi sehingga adanya sebab terjadi perubahan. Jadi variabel bebas/ independent dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual (video).

2. Variabel Terkait/ Dependen (Y)

Variabel terikat/ dependen adalah variabel yang dipengaruhi sehingga terjadinya akibat. Variabel terikat/ dependen dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta didik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Tes awal (*pretest*)

Tes yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan, tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media audio visual.

b. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual berupa video materi pembelajaran permainan sepak bola kelas V.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah dilakukan pemberian perlakuan maka langkah selanjutnya yaitu tes akhir. Tes akhir diberikan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik setelah penggunaan media audio visual dalam pembelajaran sepak bola kelas V.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam suatu penelitian perlu dilakukan supaya masalah dapat terjawab. Proses pengumpulan data tentu membutuhkan suatu alat atau instrumen yang disusun sedemikian rupa sesuai jenis, masalah, dan tujuan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes, dimana instrumen ini dipergunakan dalam mengetahui kemampuan tingkat peserta didik sebelum dan setelah dilakukannya perlakuan (*treatment*). Adapun tes yang digunakan berupa pilihan ganda. Jumlah penelitian dalam penelitian ini yaitu 20 butir. Adapun kisi-kisi pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Butir	Jumlah
Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan sepak bola di SD Negeri Mangunan	Pengertian permainan sepak bola	1, 2, 3, 4	4
	Gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola	5, 6, 7, 8	4
	Kombinasi gerak lokomotor dan manipulatif dalam menendang bola	9, 10, 11, 12	4
	Kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam menghentikan bola	13, 14, 15, 16	4
	Kombinasi gerak lokomotor dan manipulatif dalam menggiring bola	17, 18, 19, 20	4
Jumlah			20

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum tes digunakan untuk pengambilan data tingkat pengetahuan permainan sepak bola peserta didik kelas V di SD Negeri Mangunan maka dilakukannya uji coba instrumen. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi instrumen. Dosen validasi dalam penelitian ini yaitu Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukorame kelas V yang berjumlah 28 peserta didik. Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan baik atau tidak, perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur dalam ketepatan mengukur yang hendak diukur (Yusup, 2018: 22).

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

Sumber : Arikunto dalam Kunanti (2021: 36)

Keterangan

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Banyak subyek
$\sum X$	= Jumlah X
$\sum Y$	= Jumlah Y
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat X
$\sum Y^2$	= Jumlah kuadrat Y
$\sum XY$	= Skor hasil perkalian X dan Y

Hasil uji coba dalam instrumen penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 26. Hasil dari uji validitas menyatakan bahwa 20 butir soal semuanya dinyatakan valid.

b. Pembuktian Reliabilitas

Pembuktian reliabilitas perlu dilakukan untuk mengetahui keajegan suatu tes. Tes dapat dikatakan reliabel jika dilakukan tes secara berulang-ulang tetapi menunjukkan hasil yang sama. Reliabilitas dinyatakan dengan angka yang dikenal dengan koefisien reliabilitas (Hanifah, 2017: 48).

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Sumber : Yusup (2018: 22)

Keterangan :

- r_i : Koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*
- k : Jumlah item soal
- $\sum s_i^2$: Jumlah varians skor tiap item
- s_t^2 : Varians total

Untuk mengetahui reabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS 26. Tes dikatakan reliabel apabila koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach* di antara 0,70-0,90 (Yusup, 2018: 23). Hasil uji reliabilitas diperoleh koefisien reliabilitas sebanyak 0,799 dengan keterangan reliabel.

c. Tingkat Kesukaran

Fernades dalam Hanifah (2017: 47) tingkat kesukaran butir soal diukur dengan tingkat kebenaran dalam menjawab soal. Semakin soal mudah maka indeks kesukaran semakin tinggi. Soal dengan nilai p mendekati 0 dianggap sangat sulit sedangkan nilai p mendekati 1 adalah soal yang sangat mudah. Indeks tingkat kesukaran 0,3 sampai 0,7 dianggap baik. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari nilai tingkat kesukaran item tes:

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang menjawab benar}}{\text{Jumlah peserta didik yang menjawab salah}}$$

Sumber : Niko dalam Kadir (2015: 75)

Kriteria tingkat kesukaran item soal dalam instrument penelitian ini dibuat klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Tingkat Kesukaran Instrumen

Indeks Kesukaran	Interprestasi
P < 0,30	Sukar
0,30 < 0,70	Sedang/Cukup
P > 0,70	Mudah

Sumber : Rahayu dan Sukanti (2013: 71)

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal dalam membedakan kelompok atas yang berkemampuan tinggi dengan kelompok bawah yang berkemampuan rendah. Nilai daya beda dinyatakan dengan indeks daya beda. Semakin besar indeks daya beda maka kemampuan soal dalam membedakan kelompok atas dengan bawah semakin tinggi (Hanifah, 2017: 47).

$$DP = \frac{2(BA - BB)}{N}$$

Sumber : Anthony Niko dalam Kadir (2015: 76)

Keterangan:

DP : Daya pembeda soal

BA : Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB : Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N : Jumlah siswa yang mengerjakan tes

(Fatimah & Alfath, 2019: 52) patokan yang dapat digunakan untuk mengetahui sebesar tingkat pembeda pada sebuah item butir soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Patokan Indeks Daya Pembeda

Besaran angka indeks diskriminasi item (D)	Klasifikasi	Interprestasi
Kurang dari 0,20	<i>Poor</i>	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda yang baik.
0,20-0,40	<i>Satisfactory</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki pembeda yang cukup (sedang).
0,40-0,70	<i>Good</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik.
0,70–1,00	<i>Excellent</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali
Bertanda negative	-	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya negatif (jelek sekali)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif. Data yang terkumpul yaitu membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai rata-rata dari keduanya. Berikut langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest and Posttest Design* dalam penelitian ini:

1. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Mean

$\sum fx$: Jumlah nilai total data

N : Jumlah data

2. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Keterangan:

- P : Angka persentase
 F : Frekuensi yang dicari persentasenya
 N : Banyaknya sample responden

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran permainan sepak bola dengan tingkat penguasaan materi sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat Penguasaan Materi

No	Interval	Kategori
1	0-34	Sangat rendah
2	35-54	Rendah
3	55-64	Sedang
4	65-84	Tinggi
5	85-100	Sangat tinggi

Sumber : Depdikbud 2003 dalam (Asma, 2017: 49)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Hasil *Pretest*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran PJOK kelas V di SD Negeri Mangunan mulai pada tanggal 1 sampai 4 Maret 2023, maka diperoleh data-data berdasarkan instrumen tes sehingga diketahui tingkat pengetahuan peserta didik terkait permainan sepak bola berupa nilai *pretest*.

Untuk melihat *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Nilai *Pretest*

Nomor	X	F	F.X
1	55	1	55
2	75	2	150
3	80	2	160
4	85	1	85
5	90	1	90
Jumlah		7	540

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 540$, sedangkan nilai dari N adalah 7. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{540}{7} \\ &= 77,14\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari *pretest* yang telah dilakukan sebelum diberikannya perlakuan pembelajaran menggunakan

media audio visual yakni 77,14 atau 17,14%. Berikut dapat dilihat tingkat pengetahuan materi permainan sepak bola peserta didik saat dilakukannya *pretest*:

Tabel 6. Tingkat Penguasaan Materi *pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0-34	0	0	Sangat rendah
2	35-54	0	0	Rendah
3	55-64	1	14,29	Sedang
4	65-84	4	57,14	Tinggi
5	85-100	2	28,57	Sangat tinggi
Jumlah		7	100	

Berdasarkan data yang dilihat di atas pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat rendah 00,00%, rendah 0,00%, sedang 14,29%, tinggi 57,14%, dan sangat tinggi 28,57. Melihat dari persentase maka dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepak bola peserta didik kelas V SD Negeri Mangunan sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual tergolong tinggi.

2. Data Hasil *Posttest*

Setelah dilakukannya perlakuan penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran permainan sepak bola kelas V SD Negeri Mangunan maka diperoleh data hasil *posttest*. Rata-rata (*Mean*) dari *posttest* dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 7. Nilai *Posstest*

Nomor	X	F	F.X
1	80	1	80
2	85	1	85
3	95	4	380
4	100	1	100
Jumlah		7	645

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) $\sum fx = 645$, sedangkan nilai dari N adalah 7. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X_i}{n} \\ &= \frac{645}{7} \\ &= 92,14\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari *posttest* yang telah dilakukan setelah diberikannya perlakuan pembelajaran menggunakan media audio visual yakni 92,14 atau 92,14%. Berikut dapat dilihat tingkat pengetahuan materi permainan sepak bola peserta didik saat dilakukannya *posttest*:

Tabel 8. Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	0-34	0	0	Sangat rendah
2	35-54	0	0	Rendah
3	55-64	0	0	Sedang
4	65-84	2	28,57	Tinggi
5	85-100	5	71,43	Sangat tinggi
Jumlah		7	100	

Berdasarkan data yang dilihat di atas pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes dikategorikan sangat rendah 00,00%, rendah 00,00%, sedang 00,00%, tinggi 28,57%, dan sangat tinggi 71,43%. Melihat dari persentase maka dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepak bola peserta didik kelas V SD

Negeri Mangunan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media audio visual tergolong sangat tinggi.

Dilihat dari data hasil *pretest* bahwa sebelum diberikannya perlakuan, rata-rata nilai *pretest* mencapai 77,14 dengan kategori tinggi yakni persentase 57,14% sedangkan nilai rata-rata *posttest* setelah dilakukannya perlakuan selama tiga (3) kali pertemuan yakni 92,14 dengan kategori sangat tinggi yakni persentase 71,14%. Dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* maka adanya peningkatan nilai dari *pretest* dan *posttest* sebesar 15% atau nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk meningkatkan pengetahuan kelas V di SD Negeri Mangunan.

B. Pembahasan

Permainan sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Pembelajaran permainan sepak bola ini terbagi menjadi 2 penilaian yaitu keterampilan dan pengetahuan. Nilai pengetahuan siswa kelas V di SD Negeri Mangunan cenderung lebih rendah dibandingkan dengan nilai keterampilan. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih aktif dan menyenangkan pembelajaran secara praktik. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pengetahuan hanya mencatat dan menyalin serta berpedoman pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukannya perlakuan dengan memanfaatkan sarana prasarana sekolah yang ada. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Munadi

dalam (Saputro et al., 2021: 1912) media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan menyampaikan dan menyalurkan materi secara terencana hingga terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dinilai dapat efektif yaitu media audio visual.

Media pembelajaran audio visual merupakan media yang dapat membantu pemahaman peserta didik akan materi yang diberikan dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan juga kemampuan peserta didik. (Saputro et al., 2021: 1912) media audio visual merupakan media perantara dalam menyampaikan informasi atau materi yang diterapkan melalui penglihatan dan pendengaran. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran peserta didik, memudahkan penyampaian materi dan juga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mempunyai efektivitas terhadap pengetahuan siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya pengetahuan peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media audio visual. Sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan audio visual rata-rata nilai pengetahuan peserta didik 77,14, setelah dilakukan penggunaan media audio visual nilai peserta didik meningkat menjadi 92,14. Pembelajaran dilakukan menggunakan media audio visual berbasis video. Video berisi materi-materi bahan ajar yang sudah disesuaikan dengan Buku Siswa PJOK Kelas V K13 revisi 2019. Dalam proses belajar mengajar peserta didik menjadi aktif dan antusias akan materi yang diajarkan sehingga tak jarang terjadinya proses tanya jawab di dalam proses belajar mengajar. Sinambela (2017: 74) semakin aktif peserta didik dalam pembelajaran, maka ketuntasan pembelajaran semakin besar

sehingga semakin efektif pembelajarannya. Hal ini sejalan dengan hasil pembelajaran setelah diberi perlakuan, yakni pengetahuan peserta didik meningkat 15% yakni rata-rata nilai pengetahuannya 92,14. Maka dari itu, dalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan permainan sepak bola kelas V di SD Negeri Mangunan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian, yaitu terbatasnya penyajian pembahasan karena disesuaikan dengan rumusan dalam penelitian ini sehingga tidak membahas lebih luas terkait dengan pengaruh penggunaan media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan permainan sepak bola.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Mangunan terkait pengetahuan permainan sepak bola, dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas dalam penerapan media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan permainan sepak bola kelas V di SD Negeri Mangunan. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan 15% dari nilai *pretest* dan *posttest* atau *posttest* lebih besar dari *pretest*. Perhitungan nilai *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,14 atau 77,14% dengan kategori tinggi 57,14%. Sedangkan hasil perhitungan nilai *posttest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,14 atau 92,14% dengan kategori sangat tinggi 71,43%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media audio visual dalam meningkatkan pengetahuan pembelajaran permainan sepak bola kelas V di SD Negeri Mangunan.

B. Saran

Setelah melihat hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyarankan:

1. Kepada guru dianjurkan untuk menggunakan media ketika melakukan proses belajar mengajar agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan dan merasa menarik untuk diperhatikan.
2. Pihak sekolah atau pihak yang berwenang lebih memperhatikan mutu pendidikan dengan memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam menunjang proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 131–146.
- Arif, H. (2022). Peningkatan aktivitas gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan model permainan pada peserta didik sekolah dasar. *Peningkatan Aktivitas Gerak Locomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Peserta Didik Sekolah Dasar*.
- Asma, N. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PPKN pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Inpres Karunrung Kota Makassar. *Skripsi* dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dekdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hanifah, N. (2017). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *Sosio E-KONS*, 6(1).
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 70–81.
- Kunanti, N. P. (2021). Tingakt Pengetahuan Siswa Kelas V Tentang Permainan Sepakbola di SD Muhammadiyah Krangkajen Yogyakarta. *Skripsi* dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mahatmasari, P. Y., & Suryobroto, A. S. (2018). Pengaruh Latihan Sepakbola Empat Gawang Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Passing- Stopping Bermain Sepakbola. *Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 7(4).
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media*

Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.
CV Jejak (Jejak Publisher).

- Pasha, G. D. N., & Santoso, N. (2019). Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sepakbola Untuk Usia Dini. *PGSD Penjaskes*, 8(2).
- Pratama, D. N., & Nurrochmah, S. (2020). Survei Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif pada Peserta didik Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Sport Science and Health*, 2(9), 430–439.
- Rahayu, E. P & Sukanti. (2013). Analisis Butir Soal Ulangan Kenaikan Kelas Ekonomi Akutansi. 67-81
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Rosyid, et al. (2019). Ragam Media Pembelajaran. Literasi nusantara
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917.
- Simamora, B. S. (2019). Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI/Berton Supriadi Simamora. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Sinambela, P. N. J. M. (2017). Faktor-Faktor Penentu Keefektifan Pembelajaran dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction). *Generasi Kampus*, 1(2).
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Suhdy, M. (2019). Studi tentang Kemampuan Teknik Dasar Sepak Bola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 102–107.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Wati, E. R. (2016). *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Kata Pena.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fik.uny.ac.id> Surel : jumas_fik@uny.ac.id

Nomor : 21/PJSD/II/2023
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Tutik Emi Riyanti
NIM : 19604221026
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kelas V di SD Negeri Mangunan.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Februari 2023
Koord. Prodi PJSD.

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Tutit Emi Piyanti
 NIM : 19604721026
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
 Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	9 Desember 2022	Konsultasi judul	1.
2.	12 Desember 2022	BAB 1 (Revisi Latar Belakang)	2.
3.	19 Desember 2022	BAB 1	3.
4.	2 Januari 2023	BAB II dan III (Perubahan metode)	4.
5.	26 Januari 2023	BAB II dan III (Ganti kelas IV menjadi V)	5.
6.	30 Januari 2023	Konsultasi Instrumen Penelitian	6.
7.	6 Februari 2023	BAB 1 - III (ACC Uji coba instrumen)	7.
8.	15 Februari 2023	Konsultasi hasil uji coba instrumen	8.
9.	29 Februari 2023	lanjut penelitian	9.
10.	19 Maret 2023	BAB 3 - V	10.
11.	20 Maret 2023	BAB 7 - V	11.

Mengetahui
 Koord. Prodi PISD

Dr. Han Yulianto, M.Kes.
 NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

URAT IZIN PENELITIAN

about:blank



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/915/UN34.16/PT.01.04/2023

28 Februari 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . SD Negeri Mangunan
Mangunan, Dlingo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Tutik Emi Riyanti
NIM : 19604221026
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN KELAS V DI SD NEGERI MANGUNAN
Waktu Penelitian : Rabu - Sabtu, 1 - 4 Maret 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian dari Fakultas

URAIAN INSTRUMEN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/355/UN34.16/LT/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

17 Februari 2023

Yth. **SD N 1 Sukorame**
Sukorame, Mangunan, Dlingo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Tutik Emi Riyanti
NIM : 19604221026
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Pengetahuan Kelas V di SD Negeri Mangunan
Waktu Uji Instrumen : Senin - Selasa, 20 - 21 Februari 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

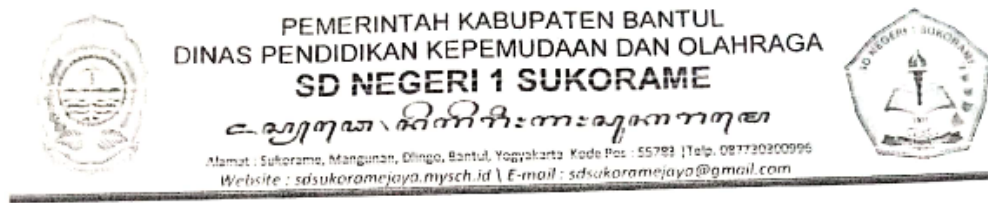


Wakil Dekan Bidang Akademik,
Mahasiswa dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 6. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen dari SD Negeri 1 Sukorame



SURAT KETERANGAN

Nomor : 016/SK/SDN1Skr./11/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sukorame Kapanewon Dlingo Kabupaten Bantul menerangkan bahwa :


Nama : Tutik Emi Riyanti
Nomor Mahasiswa : 19604221026
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan

Yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan Uji Instrumen di SD Negeri 1 Sukorame Kapanewon Dlingo, Kabupaten Bantul terhitung mulai tanggal 20 – 21 Februari 2023 guna keperluan Penulisan Laporan Tugas Akhir dalam rangka untuk memenuhi persyaratan akademik Program Sarjana (S1) dengan Judul Tugas Akhir : Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Pengetahuan Kelas V Di SD Mangunan

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 21 Februari 2023

Kepala Sekolah


Suraji, S.Pd
NIP. 197105111996061001

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.795	.799	20

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	.757	.643	.893	.250	1.389	.005	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	14.25	14.269	.335	.	.788
soal2	14.29	14.212	.307	.	.789
soal3	14.39	13.507	.451	.	.780
soal4	14.39	13.877	.333	.	.788
soal5	14.32	13.337	.588	.	.773
soal6	14.32	13.930	.372	.	.785
soal7	14.50	13.444	.414	.	.782
soal8	14.43	13.884	.312	.	.789
soal9	14.43	13.884	.312	.	.789
soal10	14.32	13.782	.425	.	.783
soal11	14.46	13.888	.296	.	.790
soal12	14.36	13.794	.385	.	.784

soal13	14.43	13.884	.312	.	.789
soal14	14.36	13.794	.385	.	.784
soal15	14.36	13.201	.589	.	.772
soal16	14.50	13.889	.285	.	.791
soal17	14.32	14.078	.319	.	.788
soal18	14.46	13.962	.275	.	.792
soal19	14.39	14.025	.286	.	.790
soal20	14.43	14.032	.267	.	.792

Lampiran 8. Data Uji Coba Instrumen

Responden	0																				Jumlah
	1	2	0	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
7	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17
10	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
11	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	16
13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16
14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
15	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15
17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	15
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	14
20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	14
21	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	13
22	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	12
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	13
24	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	11
25	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	12
26	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	10
27	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	7
28	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4

Lampiran 9. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN
Tingkat Pengetahuan Permainan Sepak Bola Kelas V
Di SD Negeri Mangunan

A. Identitas Peserta didik

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

B. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c!

1. Sepak bola merupakan permainan beregu yang terdiri dari
 - a. 4 regu
 - b. 3 regu
 - c. 2 regu
2. Waktu pertandingan dalam permainan sepak bola dibagi menjadi
 - a. 1 babak
 - b. 2 babak
 - c. 5 babak
3. Pemain yang bertugas untuk menjaga gawang agar bola tidak masuk ke gawang sendiri disebut dengan ...
 - a. Kiper
 - b. Gelandang
 - c. Penyerang
4. Orang yang memimpin jalannya pertandingan sepak bola disebut ...
 - a. Wasit
 - b. Kipper
 - c. Hakim garis
5. Melalui permainan sepak bola, pemain melakukan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak manipulatif ditandai dengan

- a. Gerak berpindah tempat
 - b. Gerak tanpa berpindah tempat
 - c. Gerak yang melibatkan benda di luar tubuh
6. Dalam permainan sepak bola yang termasuk ke dalam gerak nonlokomotor adalah
- a. Menekuk kaki
 - b. Berjalan
 - c. Menendang bola
7. Dalam permainan sepak bola yang termasuk ke dalam gerak manipulatif adalah
- a. Menekuk kaki
 - b. Berjalan
 - c. Menendang bola
8. Gerak dasar berjalan dan berlari termasuk ke dalam gerak
- a. Lokomotor
 - b. Nonlokomotor
 - c. Manipulatif
9. Perhatikan gambar berikut!



Sumber : Simamora (2019: 5)

- Gerakan menendang bola pada gambar diatas merupakan kombinasi gerak manipulatif dengan
- a. Lokomotor
 - b. Nonlokomotor
 - c. Manipulatif
10. Jika ingin menendang bola dengan sasaran jarak jauh disarankan menggunakan kaki bagian
- a. Kaki bagian dalam

- b. Kaki bagian luar
 - c. Punggung kaki
11. Irfan berlari dan mengoper bola kepada teman. Kombinasi gerak yang dilakukan Irfan adalah
- a. Lokomotor; nonlokomotor
 - b. Lokomotor; manipulatif
 - c. Nonlokomotor; manipulatif
12. Menendang ke arah gawang lawan disebut dengan
- a. *Shooting*
 - b. Umpan pendek
 - c. Menyundul
13. Perhatikan gambar berikut!



Sumber : Simamora (2019: 7)

Gerakan menghentikan bola dengan cara seperti tampak pada gambar termasuk gerak manipulatif dan gerak

- a. Lokomotor
 - b. Nonlokomotor
 - c. Manipulatif
14. Dalam permainan sepak bola, bagian dada dapat digunakan untuk menghentikan bola yang ...
- a. Melambung di udara
 - b. Menyusur di permukaan tanah
 - c. Melambung di atas kepala
15. Menghentikan bola dalam permainan sepak bola bertujuan untuk
- a. Mencetak gol
 - b. Memulai pertandingan
 - c. Memudahkan saat akan mengumpan

16. Gerakan menarik kaki dan menghentikan bola dalam permainan sepak bola termasuk kombinasi gerak
- Nonlokomotor; manipulatif
 - Lokomotor; non lokomotor
 - Lokomotor; manipulatif
17. Bagian tubuh manakah yang dapat digunakan untuk menggiring bola dalam permainan sepak bola
- Tangan
 - Kepala
 - Kaki bagian dalam
18. Kemampuan menggiring bola termasuk ke dalam keterampilan
- Individu
 - Kelompok
 - Tim
19. Gerak berlari dan menggiring bola dengan kaki bagian dalam termasuk ke dalam gerak
- Lokomotor; manipulatif
 - Lokomotor; nonlokomotor
 - Nonlokomotor; manipulatif
20. Perhatikan gambar berikut!



Sumber : Simamora (2019: 9)

Gerakan menggiring bola dengan cara seperti tampak pada gambar menggunakan kaki bagian

- Dalam
- Ujung
- Punggung kaki

Lampiran 10. Hasil Tingkat Kesukaran

Responden	Butir Soal																				Jumlah
	1	2	0	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17
10	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	16
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16
14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	15
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14
20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	14
21	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	13
22	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	12
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	13
24	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	11
25	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	12
26	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	10
27	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	7
28	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4
Jumlah Benar	25	24	21	21	23	23	18	20	20	23	19	22	20	22	22	18	23	19	21	20	
Tingkat Kesukaran	0.89	0.86	0.75	0.75	0.82	0.82	0.64	0.71	0.71	0.82	0.68	0.79	0.71	0.79	0.79	0.64	0.82	0.68	0.75	0.71	
Kesimpulan	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Cukup	Mudah	Mudah	Mudah	Cukup	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Cukup	Mudah	Cukup	Mudah	Mudah	

Lampiran 11. Hasil Daya Beda

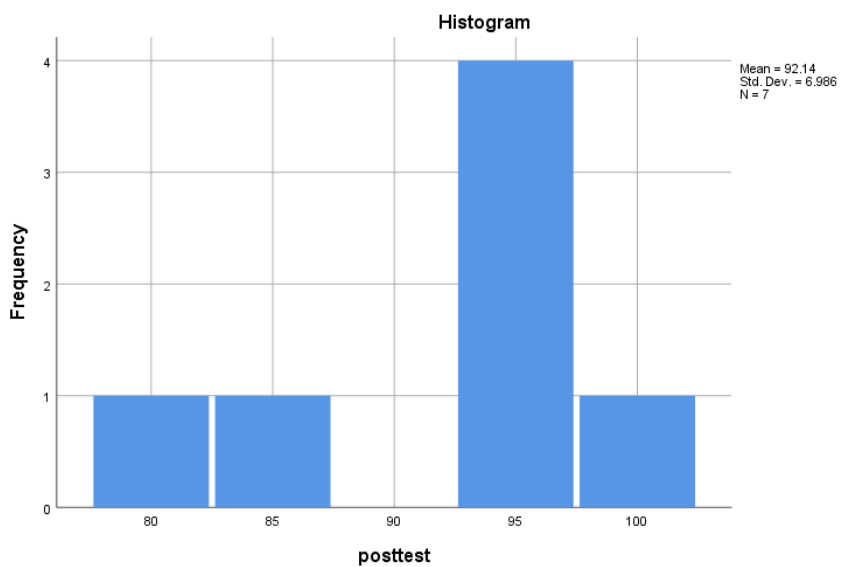
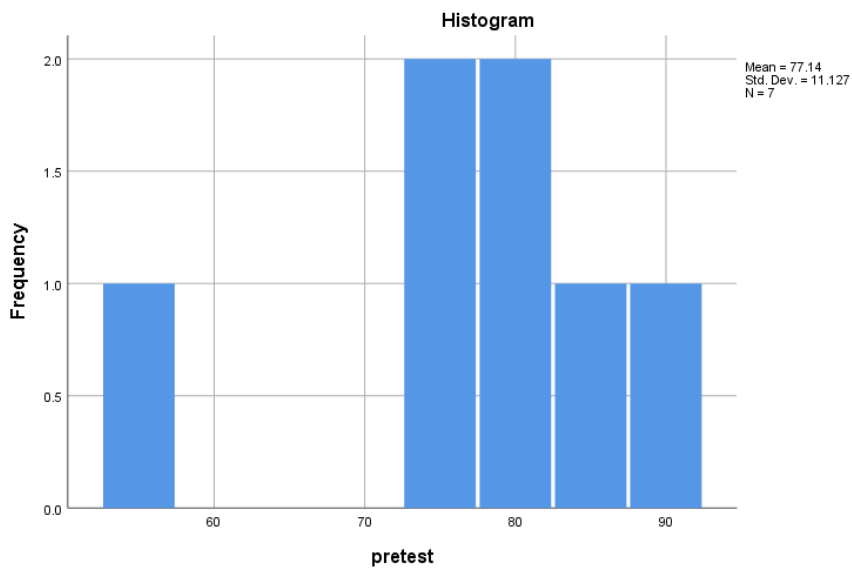
Responden	Emir Soal																			Jumlah	Ket	
	1	2	0	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Atas
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Atas
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	Atas
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	Atas
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	Atas
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	Atas
7	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Atas
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	Atas
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	Atas
10	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Atas
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	Atas
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	Atas
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	Atas
14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Atas
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Atas
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15	Atas
17	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Atas
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Atas
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	14	Atas
20	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	14	Atas
21	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	13	Atas
22	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	12	Atas
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	13	Atas
24	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	11	Atas
25	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	12	Atas
26	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	10	Bawah
27	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	7	Bawah
28	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4	Bawah
JB	25	24	21	21	23	23	18	20	20	23	19	22	20	22	22	18	23	19	21	21	20	
XA	0.92	0.88	0.8	0.8	0.92	0.84	0.72	0.76	0.8	0.88	0.76	0.84	0.76	0.88	0.84	0.68	0.88	0.68	0.76	0.72		
XB	0.67	0.67	0.33	0.33	0.00	0.67	0.00	0.33	0.00	0.33	0.00	0.33	0.33	0.00	0.33	0.33	0.33	0.67	0.67	0.67		
DP	0.25	0.21	0.47	0.47	0.92	0.17	0.72	0.43	0.80	0.55	0.76	0.51	0.43	0.88	0.51	0.35	0.55	0.01	0.09	0.05		
Kesimpulan	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Lemah	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Lemah	Lemah	Lemah		

Lampiran 12. Hasil Penelitian SD Negeri Mangunan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	7	55	90	77.14	11.127
Posttest	7	80	100	92.14	6.986
Valid N (listwise)	7				

Pretest



Lampiran 13. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nomor Absen	Nama	Nilai		Selisih
		Pretest	Posttest	
1	Afiqa	80	100	20
2	Alex Eggi Saputra	85	85	-
3	Galang	55	80	25
4	Geofanky Jaya	80	95	15
5	Kharisma Tul Jannah	90	95	5
6	Nishrina	75	95	20
7	Tisya Alvaro	75	95	20

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Gambar 10. Foto Saat *Pretest*



Gambar 11. Foto Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Hari ke-2

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Gambar 12. Foto Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Hari ke-3