

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK PENGGUNAAN MEDIA VISUAL GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS ATAS
SD NEGERI GOLO KAPANEWON UMBULHARJO KOTA
YOGYAKARTA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:
RIRIN SALSABILA
NIM 20604224032**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK PENGGUNAAN MEDIA VISUAL GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS ATAS
SD NEGERI GOLO KAPANEWON UMBULHARJO KOTA
YOGYAKARTA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**RIRIN SALSABILA
NIM 20604224032**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 3 Mei 2024

Koordinator Program Studi



**Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 066**

Dosen Pembimbing,



**Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 066**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Salsabila
NIM : 20604224032
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual
Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan
Kelas Atas Sd Negeri Golo Kapanewon Umbulharjo
Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta

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, 03 Mei 2024


Ririn Salsabila
NIM 20604224032



METERAI
TEMPEL
1206CALX104375039

LEMBAR PENGESAHAN

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK PENGGUNAAN MEDIA VISUAL GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS ATAS
SD NEGERI GOLO KAPANEWON UMBULHARJO KOTA
YOGYAKARTA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**RIRIN SALSABILA
NIM 20604224032**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 20 Mei 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. Ketua Tim Penguji		06/06-2024
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Sekretaris Tim Penguji		06/06 2024
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Penguji Utama		06/06 2024

Yogyakarta, 06 Juni 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. 
NIP. 198306202008121002

MOTTO

“Apapun yang terjadi, pulanglah sebagai sarjana.” – Rafita

“Pantang pulang sebelum selesai.” – Ririn Salsabila

“Sulit bukan berarti tidak bisa” – Ririn Salsabila

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ismail dan Ibu Nuriasih serta Adik Ronal Maulana dan Ratifa Nurfaidzah yang selalu memberi nasihat, motivasi, dukungan serta doa yang mengiringi setiap langkah saya. Sehingga karya tulis ini saya persembahkan kepada orang tua dan kakak saya yang saya cintai dan sayangi.
2. Kepada Mbah Uti (Alm. Sarminah) yang di surga terima kasih telah membesarkan dan mendidik Ririn dengan kasih sayang dan kesabaran hingga saat ini, serta doa dan dukungannya selama ini untuk keberhasilanku bisa dapat mengerjakan skripsi ini dengan baik dan lancar. Semoga mereka bangga dengan apa yang sekarang Ririn peroleh.

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK PENGGUNAAN MEDIA VISUAL GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN KELAS ATAS
SD NEGERI GOLO KAPANEWON UMBULHARJO KOTA
YOGYAKARTA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**Oleh:
RIRIN SALSABILA
NIM 20604224032**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada peserta didik kelas atas SD negeri golo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah peserta kelas atas SD Negeri Golo yang berjumlah 75 orang. Penelitian ini menggunakan metode jenis survei. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket sebagai alat ukur nontes yang digunakan untuk mendapatkan data pendukung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo secara keseluruhan masing-masing dalam kategori yakni, kategori “Sangat Tinggi” sebesar 8%, kategori “Tinggi” sebesar 19%, kategori “Cukup” sebesar 40%, kategori “Rendah” sebesar 29%, dan kategori “Sangat Rendah” sebesar 4%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas Sd Negeri Golo masuk dalam kategori Cukup dengan rata-rata persentase akhir yaitu 40%.

Kata Kunci: *media visual, PJOK, SD Golo*

**RESPONSE OF THE STUDENTS IN THE USE OF VISUAL MEDIA
FOR PHYSICAL EDUCATION TEACHERS AND FOR SENIOR
STUDENTS OF SD NEGERI GOLO, UMBULHARJO DISTRICT,
YOGYAKARTA CITY, SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA**

Abstract

This research aims to determine students' responses towards the use of visual media by Physical Education teachers for senior students of SD Negeri Golo (Golo Elementary School).

This research was a descriptive quantitative study. The research population was the senior students of SD Negeri Golo, totaling 75 people. This research used a survey type method. The sampling technique used total sampling. The research instrument was a data collection technique using a questionnaire as a non-test measuring tool used to obtain supporting data.

The results of the research show that the overall implementation of visual media for Physical Education subjects for senior students of SD Negeri Golo is in each level, in the "Very High" level at 8%, in the "High" level at 19%, in the "Medium" level at 40% , in the "Low" level at 29%, and in the "Very Low" level at 4%. From these results it can be concluded that the implementation of visual media for Physical Education subjects for senior students of SD Negeri Golo is in the Medium level with an average final percentage of 40%.

Keywords: visual media, Physical Education, SD Golo

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo Kapanewon Umbulharjo Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar selaku pembimbing TAS beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Argono, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD N Samiriono yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian untuk Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Suparna, S.Pd. dan Ibu Farida Yuni Susilowati, S.Pd.KOR, selaku Guru PJOK SD Negeri Golo yang telah mendampingi selama pengambilan data di SD Negeri Golo.
6. Ropa Saldi Putra dan seseorang yang tidak bisa penulis sebut namanya, yang selalu memberikan semangat dan mendampingi selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman PJSD FIKK angkatan 2020 selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
8. Teman-teman yang selalu menjadi teman dan mensupport hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 03 Mei 2024
Penulis,



Ririn Salsabila
NIM 20604224032

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	6
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
D. Definisi Operasional Variabel.....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan.....	56
C. Keterbatasan Penelitian.....	58

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	60
B. Implikasi	60
C. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Radio.....	21
Gambar 2. Kaset Rekaman	21
Gambar 3. Piring Hitam	22
Gambar 4. MP-3.....	22
Gambar 5. Media Gambar atau Foto	23
Gambar 6. Grafik.....	23
Gambar 7. Poster	23
Gambar 8. Televisi	24
Gambar 9. Kaset	24
Gambar 10. Video Compact Disk.....	24
Gambar 11. Diagram Batang Keseluruhan Kelas Atas SD Negeri Golo.....	50
Gambar 12. Diagram Batang Kelas 4 SD Negeri Golo.....	52
Gambar 13. Diagram Batang Kelas 5 SD Negeri Golo.....	54
Gambar 14. Diagram Batang Kelas 6 SD Negeri Golo.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Soal Tes kemampuan Memahami Media Visual.....	44
Tabel 2. Penilaian Acuan Norma	47
Tabel 3. Deskripsi Statistik Keseluruhan Kelas Atas SD Negeri Golo.....	49
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Kelas Atas SD Negeri Golo	49
Table 5. Deskripsi Statistik Kelas 4 SD Negeri Golo.....	51
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kelas 4 SD Negeri Golo.....	51
Tabel 7. Deskripsi Statistik Kelas 5 SD Negeri Golo.....	53
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kelas 5 SD Negeri Golo.....	53
Tabel 9. Deskripsi Statistik Kelas 6 SD Negeri Golo.....	55
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Kelas 6 SD Negeri Golo.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari FIKK	67
Lampiran 2. Surat Izin Uji Instrumen dari FIKK	68
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kedinasan	69
Lampiran 4. Surat Izin Uji Instrumen dari Kedinasan	70
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	71
Lampiran 6. Data Uji Instrumen SD Negeri Tahunan Yogyakarta.....	72
Lampiran 7. Data Penelitian SD Negeri Golo Yogyakarta Kelas 6.....	73
Lampiran 8. Data Penelitian SD Negeri Golo Yogyakarta Kelas 5.....	74
Lampiran 9. Data Penelitian SD Negeri Golo Yogyakarta Kelas 4.....	75
Lampiran 10. Butir Instrumen	76
Lampiran 11. Butir Instrumen Valid	78
Lampiran 12. Indikator Relevansi	80
Lampiran 13. Indikator Kemudahan Penggunaan	81
Lampiran 14. Indikator Ketersediaan	82
Lampiran 15. Indikator Kebermanfaatan.....	83
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Seluruh Objek Penelitian.....	84
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah kegiatan upaya dalam mempelajari pengetahuan umum serta dilakukan dengan sebuah kelompok belajar (Arifin, 2020, p. 1-3). Dalam UU Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan merupakan sebuah proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh dirinya untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta kekuatan spiritual keagamaan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendapat Supriyadi (2018, p. 6-11) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang didominasi dengan gerakan fisik dilaksanakan di ruang terbuka atau di lapangan. Pendidikan jasmani merupakan bidang kajian yang luas yang sangat menarik dengan titik berat pada peningkatan pergerakan manusia (*human movement*).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, media visual menjadi merupakan sebuah alat bantu guru dalam penyampaian materi. Karena dengan media visual peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dalam kategori usia anak usia sekolah dasar media visual akan lebih mudah diserap contohnya dengan melihat gambar, poster, foto, video, dan alat peraga. Bentuk media visual yang menarik akan

mempermudah peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru. Media visual juga dapat membangkitkan minat peserta didik untuk selalu memperhatikan materi-materi yang disampaikan.

Pada penelitian ini, difokuskan pada tanggapan peserta didik dalam penggunaan media visual dalam proses pembelajaran PJOK. Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut (Musyadad, 2019, p. 7). Penerapan media visual terhadap pembelajaran PJOK tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Kurangnya kesadaran terhadap penerapan media visual terhadap pembelajaran PJOK menjadi permasalahan pada peserta didik sehingga peserta didik tidak memahami materi PJOK sepenuhnya. Dari kebanyakan kasus yang ditemukan dalam proses pembelajaran PJOK itu sendiri pada saat pembelajaran proses terjadi secara praktik sehingga banyak hal yang peserta didik tidak dapatkan dengan baik.

Pembelajaran PJOK di SD Negeri Golo hanya berlangsung beberapa jam saja yang berakibat tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan sepenuhnya, begitu juga yang didapatkan oleh peserta didik. Penerapan media visual terhadap pembelajaran PJOK di SD Negeri Golo bertujuan agar peserta didik dapat memahami dengan cepat serta dapat mengulang kembali atau melihat kembali apa yang telah dipelajari tentang materi pembelajaran PJOK. Dikarenakan ada peserta didik SD Negeri Golo yang harus berulang kali

mendengarkan penjelasan dari guru baru peserta didik tersebut mengerti materi apa yang disampaikan.

Guru SD Negeri Golo kerap menggunakan media visual ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran PJOK. Media visual yang biasa digunakan adalah *proyektor* dan berupa gambar. Ketika pembelajaran menggunakan media visual, peserta didik terlihat lebih antusias dalam memperhatikan pembelajaran dan peserta didik lebih mudah dalam mempraktikkan yang sudah dijelaskan.

Peserta didik SD Negeri Golo pada saat pembelajaran PJOK biasanya tidak menyukai pemberian materi pembelajaran. Ditandai pada saat pemberian materi peserta didik kurang bersungguh-sungguh dan kurang mendengarkan dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berdampak negatif tentang pengetahuan peserta didik terhadap materi PJOK. Peserta didik selalu menganggap hal tersebut sangat remeh, karena peserta didik kurang dapat menyerap materi dengan cara penyampaian teori.

Pembelajaran menjadi menyenangkan apabila kegiatan pembelajaran melibatkan seluruh peserta didik yang ada di kelas untuk berpartisipasi dengan cara yang unik dan menarik. Tentunya dibimbing oleh guru agar lebih memantapkan materi dan kesiapan proses pembelajaran di kelas dengan bantuan media visual.

Berdasarkan uraian di atas serta pertimbangan berikut, peneliti perlu melakukan penelitian berjudul tanggapan peserta didik penggunaan media

visual guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas SD Negeri Golo Kapanewon Umbulharjo Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah yang saling terkait. Adapun masalah yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Waktu pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan yang hanya 3 jam pelajaran mengakibatkan tidak semua peserta didik mampu memahami materi dengan cepat.
2. Penggunaan media pembelajaran khususnya media visual berbasis gambar belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Golo.
3. Kurangnya variasi pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Golo.

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap masalah yang akan diteliti. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan peneliti supaya melakukan penelitian tetap terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Maka dari itu, difokuskan pada masalah pada peserta didik tentang media visual Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan. Oleh karena itu, peneliti membuat penelitian tentang Media Visual Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menggunakan gambar. Secara teoritis media visual menggunakan gambar dapat

digunakan untuk media pembelajaran tentang pengetahuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, seberapa tinggi tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas SD Negeri Golo Kapanewon Umbulharjo Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas atas SD Negeri Golo Kapanewon Umbulharjo Kota Yogyakarta Daerah Istimewa Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh nantinya dapat memberikan manfaat yang penting yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan peneliti pada khususnya terutama bidang Pendidikan jasmani. Selain itu, teori-teori dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi, manfaat dan hasil sebagai salah satu wacana dalam bidang olahraga.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai karya ilmiah serta memperkaya referensi bagi peneliti untuk kedepannya.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pengajaran dan masukan bagi guru Pendidikan jasmani SD Negeri Golo dalam meningkatkan pengetahuan Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan.

c. Bagi peserta didik

Memudahkan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, penalaran serta kecakapan dalam mengikuti pembelajaran maupun dalam prestasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Tanggapan

Tanggapan merupakan gambaran dari pengamatan dimana objek yang diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Jadi jika proses pengamatan sudah berhenti dan hanya tinggal kesan-kesannya saja, peristiwa demikian itu disebut dengan tanggapan. Dari pendapat ini dapat diketahui bahwa timbulnya tanggapan berasal dari pengamatan yang sudah berlaku terhadap suatu objek.

Pendapat Amanda dalam Westy Soemanto (1990, p. 2) mendefinisikan bahwa tanggapan adalah bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamat. Kesan tersebut menjadi kesadaran yang dapat dikembangkan dalam hubungannya dengan konteks pengalaman waktu sekarang serta antisipasi kesadaran untuk masa yang akan datang. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa yang dimaksud dengan tanggapan adalah bayangan atau kesan-kesan yang tinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan terhadap suatu objek, dengan objek tersebut sudah tidak lagi dalam waktu dan pengamatan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Rosada (2016, p 15) media visual dikelompokkan menjadi media gambar representasi (gambar dan foto), diagram yang

menunjukkan hubungan antar konsep dan isi materi, peta yang menunjukkan hubungan antar unsur dalam isi materi, dan grafik (tabel, grafik, chart).

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan Miftah et al. (2016, p 47).

Menurut Handayani (2019, p 24) visual adalah pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media visual didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar yang dikelompokkan menjadi

media gambar representasi (gambar dan foto). Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, lalu tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.

Istilah belajar merupakan istilah baru yang digunakan untuk menyebut aktivitas guru dan peserta didik. Sebelumnya kita menggunakan istilah “proses belajar mengajar” dan “mengajar” Ishak (2019, p. 7-12). Tujuan pembelajaran merupakan keterampilan atau kompetensi yang harus dibekali peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran tertentu. Materi pembelajaran meliputi segala informasi yang dibagikan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran aktif meliputi penggunaan metode, strategi, cara dan teknik, serta media untuk mengkonstruksi pembelajaran, yang meliputi pembahasan materi dan pelaksanaan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran (*insttuction*) merupakan penyusunan peristiwa eksternal dalam situasi belajar yang dimaksudkan untuk memudahkan pembelajaran, penyimpanan (kemampuan mengingat informasi) atau transfer pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Belajar juga dapat dikatakan sebagai upaya pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membantu peserta didik belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal (Yamin, 2018, p. 21). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar, pembelajaran merupakan penunjang pendidik agar proses perolehan pengetahuan, keterampilan, penguasaan keterampilan, kebiasaan, pembentukan sikap, dan rasa percaya diri pada peserta didik dapat berlangsung (Ahdar & Wardana, 2019, p. 13).

Pembelajaran melibatkan keterlibatan guru dalam mengajar peserta didik, yang melibatkan penciptaan atau penempatan peserta didik dalam situasi khusus. Mengamati peserta didik dalam kondisi belajar meliputi kegiatan mengamati seperti mendengarkan dengan penuh perhatian, bertanya dengan antusias, menjawab, mengomentari, berdiskusi, mencoba, menebak atau menemukan. Namun demikian, kegagalan dalam pembelajaran mengakibatkan peserta didik menjadi kontraproduktif terhadap aktivitas, karena mereka memilih untuk tetap diam atau hanya melakukan aktivitas yang tidak berhubungan, namun tetap pasif atau menghindarinya.

Menurut definisi di atas, pembelajaran dapat diartikan terdiri dari tiga unsur utama: inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya unsur kesengajaan pihak-pihak di luar individu yang melaksanakan proses pembelajaran, dalam hal ini pendidik, baik secara individu maupun kolektif dalam suatu sistem, merupakan ciri utama konsep pembelajaran.

Teori pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu:

1) Teori Behaviorisme

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan melalui respons peserta didik terhadap rangsangan. Respons terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif mengenai perilaku yang diinginkan (Ahdar & Wardana, 2019, p. 14).

2) Teori Humanistik

Pendapat teori humanistik, tujuan pembelajaran adalah untuk memanusiakan manusia. Proses pembelajaran dikatakan berhasil bila peserta didik memahami lingkungan dan dirinya. peserta didik dalam proses pembelajaran harus berusaha agar lambat laun dapat mempersepsikan dirinya sebaik-baiknya. Teori pembelajaran ini berupaya memahami perilaku belajar dari sudut pandang agresor, bukan dari sudut pandang observasi (Ahdar & Wardana, 2019, p. 17).

3) Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme mengartikan belajar sebagai suatu kegiatan yang benar-benar aktif dimana peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, menemukan maknanya sendiri, menemukan apa yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan gagasan baru dengan pengetahuan yang telah ada dalam dirinya (Ahdar & Wardana, 2019, p. 20).

c. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak kata “medium”. Secara harfiah kata media mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran, yang dimana agar pesan lebih mudah dipahami dan dimengerti peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan sesuatu yang *familier* baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi untuk belajar (Arda et al., 2015, p. 21). Pendapat Agustien (2018, p. 20) Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai perantara atau sarana pendidik dan peserta didik yang digunakan dalam

proses pemerolehan pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif lainnya. Pendapat Dewi et al. (2019, p. 278) Media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat yang berfungsi sebagai perantara atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) dan alat atau bahan yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik agar nantinya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Fungsi utama dari adanya media pembelajaran adalah untuk memperlihatkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat sehingga tampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau dapat meningkatkan persepsi seseorang.

Pendapat Ega Rima Wati (2016, p. 105) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Pendapat Fitria et al. (2017, p. 14) media pembelajaran adalah media yang digunakan guru untuk mengomunikasikan ide, gagasan, pendapat, atau informasi lainnya kepada peserta didiknya. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan yang didesain dengan baik dan terencana untuk menyampaikan informasi sehingga dapat membangun interaksi (Yaumi, 2018, p. 129). Selanjutnya Pranata et al. (2021, p. 82) menegaskan

bahwa media pembelajaran adalah media yang menyampaikan latar belakang pengetahuan atau hal-hal yang dimaksudkan untuk dipelajari.

Dapat disimpulkan dari beberapa ahli di atas bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan yang dapat merangsang pikiran dan perasaan peserta didik agar nantinya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik serta potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Selain itu media pembelajaran juga bersifat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya memudahkan keberlangsungan proses pembelajaran, pembelajaran memiliki beberapa manfaat bagi proses pembelajaran seperti membangkitkan motivasi dan ransangan peserta didik untuk belajar, komunikasi antar pendidik dan peserta didik, serta kesamaan informasi yang diperoleh peserta didik. Selaras dengan (Aqib, 2013, p. 13) menguraikan manfaat media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Cara menyampaikan materi pembelajaran disamakan
- 2) Pengemasan dalam pembelajaran dibuat berbeda dari biasanya, agar lebih menarik dan jelas
- 3) Proses mengajar menjadi lebih partisipatif

- 4) Menghabiskan waktu menjadi lebih produktif dan hemat tenaga
- 5) Diharapkan akademik peserta didik dapat meningkatkan dengan optimal.

Pendapat Samura (2015, p. 4) menegaskan manfaat media pembelajaran secara praktis dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan komunikasi dan memperjelas komunikasi, memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memusatkan perhatian mereka secara lebih efektif, yang nantinya akan meningkatkan semangat peserta didik belajar, memungkinkan lebih banyak keterlibatan langsung peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk bebas mengejar minat bakat yang diinginkan.
- 3) Dapat membantu mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Dapat memungkinkan berkomunikasi langsung antara pendidik dan peserta didik serta memberikan perspektif bersama peserta didik mengenai lingkungan yang ada disekitarnya.

Falahudin (2014, p. 104) sebelumnya telah menjelaskan secara rinci manfaat media pembelajaran, yakni:

- 1) Materi yang akan disampaikan dapat diseragamkan.

Seringkali terdapat perbedaan pemahaman materi antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya. Dengan adanya media pembelajaran, materi yang disampaikan kepada peserta didik

diseragamkan menjadi lebih baku. Untuk itu, peserta didik akan melihat, mendengar, dan menggunakan media yang sama sehingga penafsiran materi pelajaran yang beragam dapat diantisipasi.

2) Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan jelas.

Baik secara alami maupun manipulasi, media dapat menampilkan berbagai informasi melalui gambar, gerakan, warna dan juga suara. Materi pembelajaran yang sudah dikemas dalam bentuk media akan membuat peserta didik tertarik, dan juga membangkitkan rasa keinginan untuk belajar serta merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun secara emosional. Secara singkatnya, media dapat menciptakan suasana yang lebih hidup, tidak membosankan serta tidak monoton.

3) Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Jika media yang dipilih dalam proses pembelajaran merupakan media yang dirancang dengan baik, maka penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu suasana kelas menjadi interaktif. Sebaliknya, tanpa menggunakan media pembelajaran hanya akan menjadi satu arah karena peserta didik akan sulit memahami dan membayangkan objek penjelasan dari guru.

4) Waktu dan tenaga yang digunakan lebih efisien.

Guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran, terutama jika materi yang diajarkan merupakan materi yang cukup sulit dibayangkan oleh peserta didik, contohnya

adalah materi guling depan. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru tidak perlu menjelaskan berulang-ulang, peserta didik pun tidak perlu membayangkan proses melakukan guling depan karena guru dapat menunjukkan ilustrasi proses melakukan guling depan kepada peserta didik melalui media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menggunakan waktu dan tenaga seefektif dan seefisien mungkin.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik menyerap materi lebih mendalam secara utuh. Karena dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik dapat melakukan kegiatan menyentuh, melihat, merasakan serta mengalami sendiri materi yang sedang diajarkan. Untuk itu, penggunaan media tentunya membantu peserta didik dalam menyerap pengetahuan.

6) Penggunaan media memungkinkan pembelajaran untuk dilakukan dimana saja.

Dengan adanya media yang telah dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi, maka kegiatan belajar dan mengajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Terutama di era digital seperti sekarang ini dimana media pembelajaran dapat dibagikan kepada peserta didik dengan sangat mudah. Penyebaran media kepada peserta didik di luar jam pelajaran

sekolah memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan dimana saja.

- 7) Media sebagai sarana menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangun suasana pembelajaran yang lebih menarik. Terbangunnya suasana pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media dapat menanamkan sikap positif pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya dapat mendorong peserta didik untuk senantiasa belajar, baik dalam sekolah maupun secara mandiri.

- 8) Menjadikan peserta didik lebih positif dan produktif.

Penggunaan media juga dapat menjadikan peserta didik sebagai individu yang lebih positif dan produktif. Hal ini dikarenakan media dapat membangun suasana belajar yang menarik, sehingga menumbuhkan sikap positif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih produktif dengan mencari-cari media dan sumber belajar lainnya.

- 9) Membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat memberikan ilustrasi konkret pada materi yang sulit dijelaskan secara verbal.

Media pembelajaran terutama yang memaksimalkan fungsi visual dapat memberikan gambaran nyata kepada peserta didik akan hal-hal yang belum pernah mereka lihat.

10) Mengatasi kendala waktu dan ruang melalui media.

Media dapat mengatasi masalah waktu dan ruang dalam pembelajaran suatu materi. Media pembelajaran dapat menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya untuk lingkungan belajar.

11) Membantu keterbatasan indra manusia.

Karena performa tiap indra manusia terbatas, maka penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses belajar sesuai dengan kemampuan indra para peserta didik. Dengan media, peserta didik dapat melihat objek yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu jauh. Selain itu, penggunaan media audio juga dapat membantu peserta didik untuk belajar karena beberapa peserta didik belajar dengan cara mendengar.

Dengan demikian, berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran itu untuk guru dan peserta didik. Secara umum manfaatnya yaitu dapat membantu menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga bisa tercapai tujuan dari pembelajaran.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam Pendidikan yang berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan pengetahuan (Rahmi et al., 2021, p. 158-168). Selanjutnya Hasan et al. (2021, p. 31-40) menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mendukung guru dalam menjalankan tugasnya. Guru dapat menghemat waktu dan mengurangi beban kerja mereka dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Dapat membantu peserta didik belajar. Memanfaatkan berbagai alat pembelajaran dapat membantu peserta didik menerima pelajaran yang diajarkan dengan lebih efektif.
- 3) Meningkatkan metode pembelajaran dan pengajaran sehingga diharapkan hasil belajar akan ditingkatkan dengan media pembelajaran yang tepat.

Rohani (2020, p. 36) mengungkapkan fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain itu, fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran.
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 7) Meningkatkan kualitas pelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat memudahkan komunikasi guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Serta berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik termotivasi belajar.

f. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang sangatlah pesat, dengan itu media pembelajaran memiliki berbagai macam, jenis, dan teknik pemakaiannya. Kemudian Fikri & Madona (2018, p. 18) membagi media pembelajaran menjadi 5 macam diantaranya sebagai berikut:

1) Media *audio*

Media *audio* merupakan media yang mengandalkan atau menampilkan suara sebagai contoh radio, kaset rekaman, piring hitam, dan MP-3.

Gambar 1. Radio



Sumber: <https://digital.hammacher.com>

Gambar 2. Kaset Rekaman



Sumber: <https://media.istockphoto.com>

Gambar 3. Piring Hitam



Sumber: <https://tse1.mm.bing.net>

Gambar 4. MP-3



Sumber: <https://img.fruugo.com>

2) *Media visual*

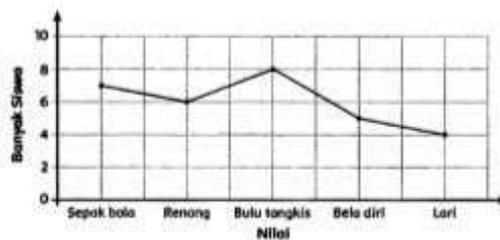
Media ini berbentuk gambar yang diam memiliki beberapa unsur seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. *Media visual* merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan seperti media gambar/foto, grafik, dan poster.

Gambar 5. Media Gambar atau Foto



Sumber: <https://th.bing.com>

Gambar 6. Grafik



Sumber: <https://coln-prd-sg-s3-ads-pub.s3.ap-southeast-1.amazonaws.com>

Gambar 7. Poster



Sumber: <https://i.pinimg.com>

3) Media *audio visual*

Media *audio visual* merupakan media yang dapat menyampaikan unsur gambar dan suara secara bersamaan contohnya televisi, kaset, video, dan video *compact disk* (VCD).

Gambar 8. Televisi



Sumber: <https://i.pinimg.com>

Gambar 9. Kaset



Sumber: <https://th.bing.com>

Gambar 10. Video Compact Disk



Sumber: <https://th.bing.com>

4) Media animasi

Media animasi didefinisikan sebagai media yang menampilkan gambar bergerak atau grafik yang dibuat dengan merekam gambar diam, kemudian Menyusun gambar-gambar tersebut dengan sedemikian rupa sehingga tidak lagi tampak terpisah.

5) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu serta media yang saling berhubungan termasuk *audio*, *visual*, *audiovisual*, animasi, dan internet.

Berdasarkan uraian dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya macam-macam media pembelajaran ialah seluruh alat yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran saat belajar. Media yang biasa digunakan yaitu dengan media visual, media *audio*, media *audio visual*, media grafis, media multimedia, media animasi, media yang dapat diproyesikan, media liput, dan masih banyak lagi.

g. Indikator Penerapan Media

Pendapat Rivai dalam Pratiwi & Meilani (2018, p. 173-181) indikator untuk membuat media pembelajaran yang baik yaitu:

1) Relevansi

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

3) Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

4) Kebermanfaatan

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.

3. Media Visual Gambar

a. Pengertian Media Visual Gambar

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan seperti foto, gambar, grafik dan poster. Media visual yaitu media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Media visual dapat didefinisikan

sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Media ini hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja, indra lain seperti telinga tidak dapat difungsikan untuk media visual ini.

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual merupakan sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, membantu guru dalam menjelaskan materi baik yang bersifat konkret maupun abstrak. Pendapat (Sahuni et al., 2020, p. 43-52) media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan. Sehingga dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada peserta didik dapat tercapai secara maksimal. Media visual memiliki perbedaan dengan media cetak dan media audio tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa media tersebut dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Masani, 2021, p. 110-114).

Media dan teknologi visual juga dapat meningkatkan gairah (*enthusiastic*) belajar karna didorong keinginan yang kuat untuk selalu mencoba mengembangkan dan menggunakan dalam kondisi nyata. Media visual dapat meningkatkan daya ingat karena informasi yang

berkenaan dengan pengalaman yang lalu dapat dikumpulkan dan disajikan kembali melalui materi dan pesan-pesan visual. Media dan teknologi visual dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar (Yaumi, 2018, p. 135).

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media visual gambar adalah media visual yang berkaitan erat dengan indra penglihatan. Di dalam media visual gambar ini juga terdapat gambar-gambar yang akan lebih mudah dipahami anak. Media visual gambar ini akan dapat membantu proses pemahaman, menarik perhatian, memperkuat ingatan, memperjelas sajian materi, karena lebih konkrit dalam mengilustrasikan materi sehingga tidak mudah dilupakan atau diabaikan.

b. Tujuan Media Visual Gambar

Pendapat Astini (2020, p. 241-255) pemanfaatan media memiliki beberapa tujuan yaitu:

- 1) Media visual digunakan untuk memperoleh informasi serta pengetahuan
- 2) Memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Menjadikan sarana persuasi dan motivasi belajar kepada peserta didik. Oleh sebab itu, pemanfaatan media sering kali digunakan sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kustandi et al. (2021, p. 291-299) menambahkan bahwa media pembelajaran seperti media visual dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kepribadiannya. Penggunaan media pembelajaran visual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar, kreativitas, berpikir kritis, motivasi, dan prestasi belajarnya juga meningkat (Budiman, 2017, p. 171-182).

Dengan adanya bantuan dari media visual, tujuan pembelajaran diharapkan oleh guru kepada peserta didik dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, media visual memberikan manfaat salah satunya mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tempat dengan tetap memberikan gambaran yang konkrit dalam pembelajaran (Raming & Tulenan, 2017, p. 11).

Berdasarkan penjelasan mengenai tujuan media visual gambar yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan media visual gambar adalah untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tempat.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Visual

Pendapat Pamuji (2014, p. 117-127) kelebihan media visual gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sifatnya konkrit. Artinya gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal samata.
- 2) Gambar dapat mengatasi masalah Batasan ruang dan waktu.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan indra penglihatan.
- 4) Mampu memperjelas suatu masalah, dalam seluruh bidang dan untuk segala usia, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Harga terjangkau.
- 6) Mudah didapatkan, dibuat atau diciptakan.
- 7) Mudah digunakan tanpa harus menggunakan peralatan khusus.

Pendapat Pamuji (2014, p. 117-127) kelemahan media visual gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan pada persepsi indra penglihatan
- 2) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.

- 4) Ukuran gambar sering kali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- 5) Memerlukan ketersediaan sumber keterampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan media visual gambar yang di kemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan media visual gambar dapat ditinjau dari bentuk, penggunaan, dan tujuan. Sementara kelemahan dari media visual gambar dapat ditinjau dari gambar yang digunakan, ukuran, dan ketersediaan sumber.

d. Fungsi Media Visual Gambar

Fungsi media mulanya dikenal sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, yakni memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami. Fungsi media gambar dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi peraga guru melainkan perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

Fungsi dan kemampuan media sangat penting bagi pendidik. Media merupakan integral dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan, pengembangan atau pemanfaatan. Mumtahanah (2014, p. 2-14) berpendapat bahwa terdapat empat fungsi dari media visual, yakni sebagai berikut:

1) Fungsi Atensi

Media visual berfungsi untuk menarik serta mengarahkan atensi atau perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna visual dan teks materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media visual dalam pembelajaran juga berfungsi untuk mempertahankan konsentrasi peserta didik yang mudah merasa bosan di tengah-tengah pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media visual maka peserta didik dapat lebih memahami dan mengingat materi yang guru sampaikan.

2) Fungsi Afektif

Media visual merupakan media yang memiliki fungsi afektif yakni mampu menggugah sikap dan emosi peserta didik. Hal ini dikarenakan lambang visual atau gambar dapat “berbicara” kepada peserta didik sehingga merangsang peserta didik untuk berpikir terkait makna yang terkandung dalam gambar dan juga membuat peserta didik lebih menikmati proses pembelajaran fungsi afektif ini dibuktikan dari kecenderungan peserta didik yang lebih senang untuk membaca teks bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Media visual juga memiliki fungsi *kognitif* dimana lambang visual dapat memperlancar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh representasi materi dalam bentuk visual dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat

dan memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi *Kompensatoris*

Media visual sangat bermanfaat bagi peserta didik terutamapeserta didik yang lemah dalam membaca. Hal ini dikarenakan media visual memberikan konteks untuk membantu peserta didik dalam mengorganisasikan, memahami, dan mengingat informasi dalam teks. Dengan kata lain, media visual berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lambat dalam menerima dan memahami materi yang tertulis atau yang verbal saja.

Berdasarkan penjelasan mengenai fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran yang mana akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Fungsi media visual membantu peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media visual dalam pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dilakukan.

4. Hakikat PJOK

a. Pengertian PJOK

Dalam kurikulum 2013 (K13) pendidikan olahraga di jenjang pendidikan dasar menyatu dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK). Sejalan dengan itu maka hakikat Pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan

gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Qomarrullah 2008, p. 1-10). Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik, pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Metode untuk pendidikan olahraga adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi dan sedikit penjelasan (Supriyadi 2018, p. 7).

Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik, pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Menurut Pambudi (2014, p. 50) suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam diri sebagian besar hingga seluruh peserta didik mengalami perubahan baik perilaku yang positif. Pembelajaran PJOK pada dasarnya ialah pembelajaran yang identik dengan gerakan fisik, pembelajarannya dilaksanakan pada ruang terbuka maupun ruang tertutup. Pendidikan olahraga dalam pelaksanaannya menggunakan metode perintah, dengan berbagai pemberian tugas, dan sedikit penjelasan, serta demonstrasi (Supriyadi, 2018, p. 66).

Nakayama M, (2018, p. 37) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi peserta didik. Pendidikan jasmani

merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proposional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan efektif.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran yang pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Dalam pelaksanaannya menggunakan metode perintah untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan sangat dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritik sehingga dapat dikemukakan untuk pengujian hipotesis.

1. Mallika Nur Agustin (2022), melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar siswa”. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang didapat, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan media visual peserta didik lebih aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini dapat dibuktikan dari validitas angket yang diuji dengan program uji-t sampel SPSS 25.0, hasilnya menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan media visual berpengaruh sebesar 32.7% terhadap motivasi belajar maka hipotesis kerja (H_a) penelitian ini diterima yaitu ada pengaruh penggunaan media

visual terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Cikawari Kabupaten Bandung.

2. Gilbert Ricky Martin Nabban, dkk (2022), melakukan penelitian yang berjudul “Manfaat media visual terhadap motivasi siswa dalam materi sepakbola di SMP N 1 Telukjambe Barat”. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang didapat, diambil kesimpulan bahwa mamfaat media visual terdapat pengaruh pada motivasi peserta didik dalam materi sepakbola di SMP Negeri 1Telukjambe Barat. Didasarkan pada hasil penghitungan yang telah dilakukan yaitu hasil data *pretest* yang dilakukan rata-rata sebesar 85.59 standar deviasi sebesar 8.996 dan *variance* sebesar 78.231, begitu pula perhitungan yang didapat pada perhitungan uji t yang menyatakan nilai sig. (*two tilled*) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat kesimpulan dari hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh dari mamfaat media visual terdapat pengaruh pada motivasi dalam materi sepakbola di SMP Negeri 1 Telukjambe Barat.
3. Rahmawati Musa (2021), melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi shalat mata pelajaran fiqih di kelas VII MTS Al-hilaal Morella Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah”. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan media gambar ternyata dapat meningkatkan hasil belajar pada materi shalat di kelas VII MTs Al-Hilaal Morella, hal ini dapat dilihat dari mengacu kepada standar nilai KKM yang pada mata pelajaran fiqih di kelas VII yakni 65 pada hasil

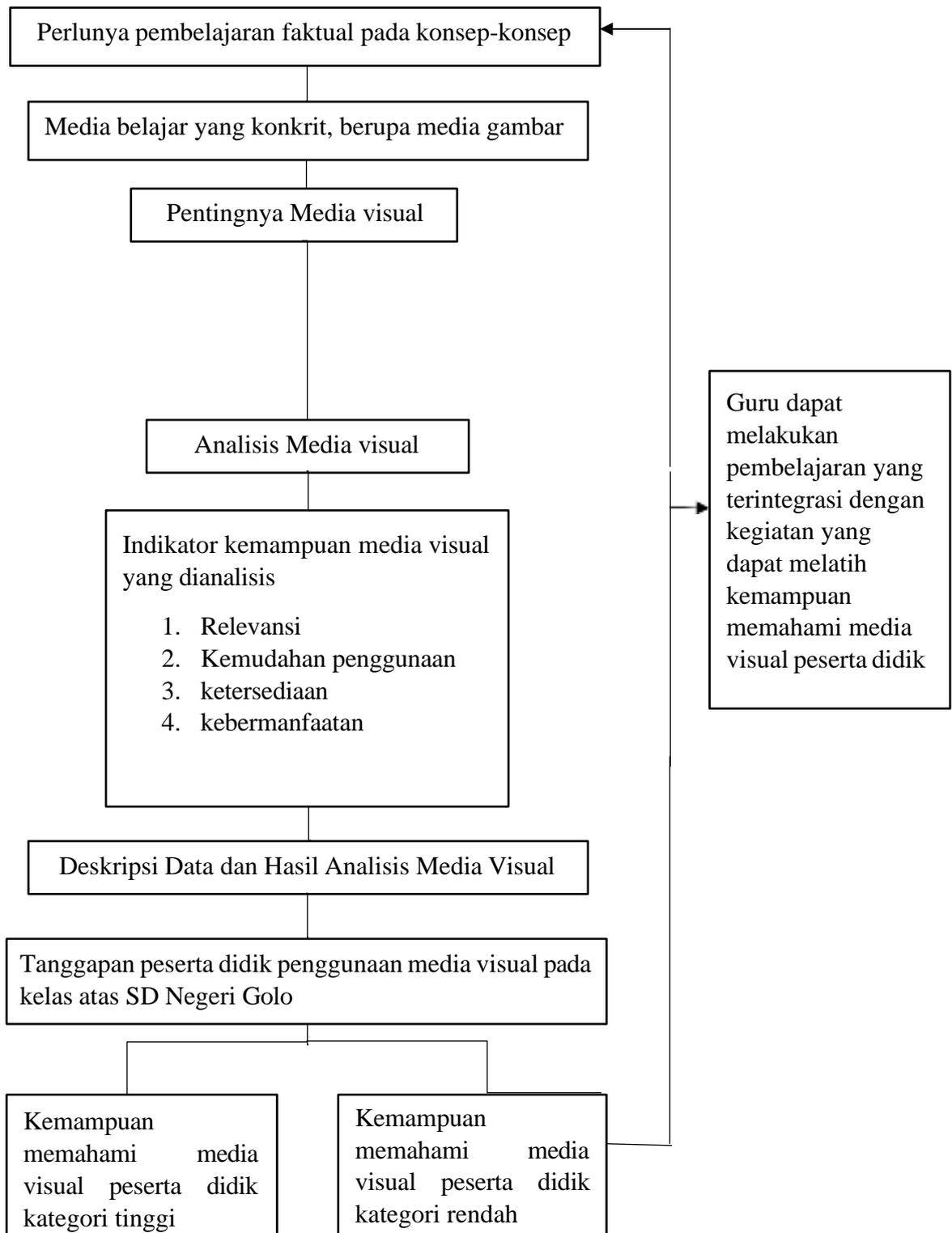
siklus I, maka untuk mengetahui ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada siklus I dari 28 peserta didik yang mendapat kategori tuntas 28 peserta didik dengan presentase 100% yang memperoleh nilai KKM ≥ 65 , sedangkan 0 peserta didik dengan presentase 0% yang memperoleh nilai KKM.

C. Kerangka Pikir

Seseorang dapat dikatakan memahami media visual ketika mereka mampu menginterpretasi, memaknai, dan mengaitkan informasi yang disampaikan melalui media gambar. Cakupan materi PJOK yang membahas mengenai materi yang abstrak dan juga perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi yang pesat khususnya media visual. Menurut kita khususnya peserta didik sebagai calon penerus bangsa untuk dapat memahami makna dari informasi yang disampaikan melalui media gambar. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik Indonesia terhadap bacaan masih tergolong rendah.

Berdasarkan hal yang dijelaskan di atas, peneliti melakukan penerapan media visual agar peserta didik dapat memberikan suatu *treatment* tambahan apabila kemampuan memahami media visualnya rendah dalam pembelajaran PJOK yang kebanyakan media pembelajarannya menggunakan gambar. Guru dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik secara efektif dengan keterbatasan waktu pembelajaran. Indikator-indikator tersebut dapat kita buat sebagai acuan peneliti dapat memberikan pemahaman tentang media visual.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan salah satu metode yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi berkenaan dengan gejala atau status tanpa adanya eksperimen, maksud dari metode ini yaitu menggambarkan tentang suatu gejala, keadaan, atau variable yang apa adanya. Metode deskriptif merupakan bagian dari kuantitatif, karakteristik dari penelitian kuantitatif adalah mengumpulkan data dari hasil tes yang kemudian dijelaskan menggunakan narasi dalam hasil penelitiannya. Karakteristik atau gejala yang ditinjau dalam penelitian ini adalah kemampuan memahami media visual peserta didik terhadap mata pelajaran pjok pada peserta didik kelas atas SD Negeri Golo.

Penelitian ini menggunakan metode jenis survei. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang jumlah sampel yang relatif kecil dari jumlah populasi yang besar. Survei ditujukan untuk memperoleh gambaran umum dari karakteristik suatu populasi yang dapat berupa; kemampuan, sikap, kepercayaan dan pengetahuan. Pengumpulan data dalam metode survei pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket.

Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi terhadap peserta didik saat mereka menerapkan media visual (berupa gambar) pada mata pelajaran pjok dalam memahami materi. Pengumpulan data dilakukan dengan angket sebagai alat ukur pendukung terhadap keefektifan dalam penerapan tersebut. Hasil tes pemahaman media visual yang telah didapat, selanjutnya

dikelompokkan berdasarkan indikator, dianalisis, dan diinterpretasikan sehingga membentuk sebuah gagasan yang umum atau sebuah kesimpulan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Golo. Penelitian ini dilakukan ketika sedang berlangsungnya mata pelajaran olahraga. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada 18 Maret 2024. Alasan peneliti memilih SD Negeri Golo adalah karena kedekatan peneliti, guru dan peserta didik sudah terjalin baik.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah orang yang menjadi subjek penelitian atau orang yang karakteristiknya hendak diteliti (Roflin & Liberty, 2021, p. 4). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan, (Sugiyono, 2018, p. 148). Pendapat Handayani (2019, p. 7), populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau sesuatu yang akan diteliti. Populasi penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Golo.

2. Sampel

Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *total sampling*, artinya pengambilan sampel atas dasar ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu memiliki suatu karakteristik khusus sesuai dengan kebutuhan

penelitian. Sampel adalah bagian yang mewakili populasi yang diteliti. Sampel digunakan untuk mengangkat kesimpulan penelitian yang berlaku bagi populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Golo Kelas IV berjumlah 21 peserta didik, kelas V berjumlah 28 peserta didik dan kelas VI berjumlah 26 peserta didik dengan total jumlah sampel 75 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dalam variabel penelitian ialah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018, p. 38). Variabel penulisan pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018, p. 38). Dalam definisi ini harus dioperasikan dengan mencari indikator-indikator dari masing-masing variabel. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Peserta didik Kelas Atas SD Negeri Golo. Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam memahami media visual terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang di gunakan untuk mengumpulkan data (Susanto, 2019, p. 7). Data yang dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik yaitu angket.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke sekolah. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah serta bekerja sama dengan guru PJOK menyampaikan angket atau kuesioner pada peserta didik untuk diisi. Setelah peserta didik selesai mengisi, angket dikumpulkan kembali dan ditabulasi. Angket dalam penelitian ini bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing peserta didik sehingga proses pengelolaan datanya lebih mudah.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pendapat Makbul (2021, p. 102-113), instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Instrumen dalam penelitian ini adalah dengan teknik pengumpulan data menggunakan

angket sebagai alat ukur nontes yang digunakan untuk mendapatkan data pendukung.

Untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar valid dan reliabel, maka dilakukan uji validitas instrumen. Uji validitas yang digunakan dalam instrumen ini adalah validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sah atau valid.

Uji validitas instrumen dilakukan di SD Negeri Tahunan, peserta didik kelas V sebagai responden dengan jumlah 25 peserta didik. Pengujian validitas menggunakan analisis statistik dengan komputer menggunakan *SPSS*. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan terdapat 2 pertanyaan yang tidak valid dari 17 pertanyaan yang di ujikan. Sehingga 2 pertanyaan yang tidak valid tersebut di eliminasi dan tidak dapat digunakan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara uji statistik *Cronbac'h Alpha*. *Cronbac'h Alpha* dapat diterima jika $> 0,6$. Semakin dekat *Cronbac'h Alpha* ke 1, semakin tinggi reliabilitas konsistensi internal. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,819 oleh karena koefisien reliabilitas lebih dari 0,700 maka dapat dinyatakan instrument untuk mengukur tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru PJOK reliabel atau andal.

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket tertutup menggunakan skala likert yang berisi pernyataan-pernyataan peserta didik kelas atas SD Negeri Golo terhadap proses pembelajaran menggunakan media visual.

Skala jenis ini disusun dengan pernyataan atau pertanyaan disertai dengan pilihan respon yang memiliki urutan kedudukan atau tingkatan. Angket terdiri dari 6 butir pertanyaan dan 4 pilihan jawaban, masing-masing pilihan jawaban mewakili tingkatan nilai.

Angket tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media visual guru PJOK yang digunakan dalam penelitian ini dikonstruksi berdasarkan indikator pelaksanaan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media visual guru PJOK. Indikator-indikator kemampuan memahami media visual diturunkan menjadi 5 butir. Adapun indikator kompetensi yang diukur yaitu penalaran visual, konstruksi makna, deskriminasi visual, berpikir kritis, dan berpikir visual. Setiap butir soal memiliki skor dengan rentang 1-4. Kisi-kisi soal tes kemampuan memahami media visual terdapat pada tabel.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Memahami Media Visual

Variabel	Indikator	Keterangan Indikator	Butir Soal	Butir Soal
Media Visual	Relevansi	Kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.	1-4	4
	Kemudahan Penggunaan	Kemampuan peserta didik dalam pelaksanaan materi pembelajaran.	5-8	4
	Ketersediaan	Kemampuan sekolah dalam peningkatan kemampuan belajar peserta didik melalui sarana prasarana sekolah	9-12	4
	Kebermanfaatan	Kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran.	13-17	5

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pengolahan data yang berupa angka dari hasil kuesioner menggunakan metode statistik deskriptif. Statistik deskriptif dalam penyajian datanya dilakukan dalam bentuk tabel, diagram, grafik, piktogram dan lingkaran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan angket kegiatan yang dapat mendukung kemampuan memahami media visual. Analisis kemampuan memahami media visual peserta didik diukur menggunakan indikator keterampilan komunikasi ilmiah dalam jurnal Aslan dan Nalici yaitu; menggunakan gambar untuk mengidentifikasi informasi yang relevan (indikator 1), menginterpretasi dan menganalisis gambar dengan diskusi (indikator 2), memilih gambar dari sumber terpercaya dengan kualitas yang baik serta melihat keestetikannya (indikator 3), dan menggunakan teknologi dan kreativitas dalam mendesain media visual (indikator 4). Data yang diperoleh dari angket kemampuan memahami media visual peserta didik adalah data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mengelola data tersebut adalah sebagai berikut;

1. Memberikan skor pada setiap item angket yang sudah diisi oleh peserta didik.
2. Menghitung skor peserta didik dengan menjumlahkan skor yang diperoleh pada setiap poin.
3. Mengkategorikan perolehan skor dengan cara;
 - a. Ditentukan skor minimal dan maksimal.

- b. Dihitung selisih antara skor minimal dan maksimal.
- c. Dibagi selisih skor minimal dan maksimal dengan jumlah kategori untuk menentukan jarak antara kategori.
- d. Dilakukan pengkategorian dengan menjumlahkan skor minimal dan jarak.

Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Analisis data yang digunakan dari penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase, rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (frekuensi relative)

F = Frekuensi

N = Jumlah responden

Untuk pengelompokan kategori penelitian yaitu dengan menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Azwar (2016, p. 163) menjelaskan bahwa untuk dapat menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Acuan Norma

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 0,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

Keterangan :

M : Nilai rata-rata (mean)

X : Skor

S : Standar devisi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikumpulkan sebelumnya maka bab ini akan dilakukan analisa pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini. Hasil penelitian akan digambarkan sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang diajukan sebelumnya. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Golo Kelas IV berjumlah 21 peserta didik, kelas V berjumlah 28 peserta didik dan kelas VI berjumlah 26 peserta didik dengan total jumlah sampel 75 peserta didik sebagai responden dalam waktu 30 menit responden dapat mengisi angket tersebut dengan baik. Mengingat tugas responden hanya memberikan tanda checklist pada jawaban yang dipilih.

Data-data tersebut diolah dalam bentuk tabel dan kemudian dianalisis. Berikut merupakan analisis yang didapat setiap indikator butir pernyataan yang dijawab responden:

1. Deskripsi Keseluruhan Kelas Statistik Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo

Deskriptif statistik data hasil penelitan Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo diperoleh skor terendah (minimum) 38, skor tertinggi (maksimum) 60, rerata (mean) 48,23, nilai tengah (median) 47, nilai yang sering muncul (mode) 45, standar deviasi (SD) 4,735. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Keseluruhan Kelas Atas SD Negeri Golo

Statistik	
N	75
Mean	48,23
Median	47
Mode	45
Std. Deviation	4.735
Minimum	38
Maximum	60

Dari hasil tes maka kategori tentang Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo disajikan dalam tabel sebagai berikut:

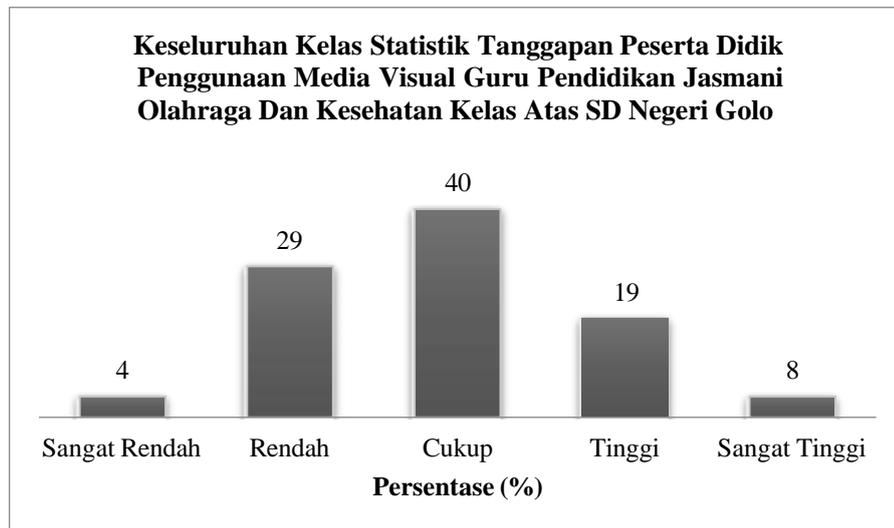
Table 4. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Kelas Atas SD Negeri Golo

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	> 55.33	6	8%	Sangat Tinggi
2	50.59 – 55.32	14	19%	Tinggi
3	45.86 – 50.58	30	40%	Cukup
4	41.12 – 45.85	22	29%	Rendah
5	< 41.11	3	4%	Sangat Rendah
Jumlah		75	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo adalah cukup dengan pertimbangan

frekuensi sebanyak 30 orang atau 40%. penerapan media visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo yang berkategori sangat tinggi 6 orang atau 8%, tinggi 14 orang atau 19%, cukup 30 orang atau 40%, rendah 22 orang atau 29% dan sangat rendah 3 orang atau 4%. Berikut adalah grafik penerapan media visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo.

Gambar 11. Diagram Batang Keseluruhan Kelas Atas SD Negeri Golo



2. Deskripsi Kelas 4 Statistik Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo

Deskriptif statistik data hasil penelitian Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas 4 SD Negeri Golo diperoleh skor terendah (minimum) 43, skor tertinggi (maksimum) 60, rerata (mean) 49,19, nilai tengah (median) 49, nilai yang sering muncul (mode) 49, standar deviasi (SD) 4,864. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Keseluruhan Kelas 4 SD Negeri Golo

Statistik	
N	75
Mean	49,19
Median	49
Mode	49
Std. Deviation	4,864
Minimum	43
Maximum	60

Dari hasil tes maka kategori tentang Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo disajikan dalam tabel sebagai berikut:

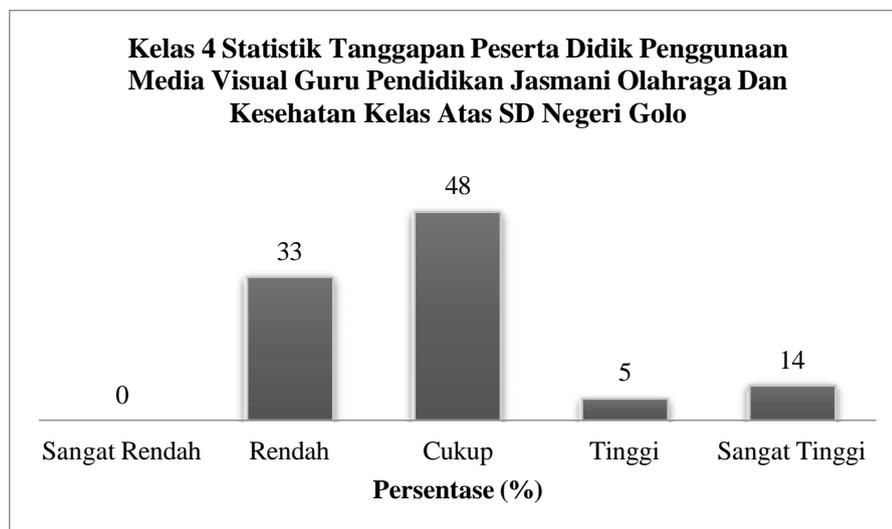
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Keseluruhan Kelas 4 SD Negeri Golo

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	> 56,49	3	14%	Sangat Tinggi
2	51,62 – 56,48	1	5%	Tinggi
3	46,47 – 51,61	10	48%	Cukup
4	41,89 – 46,46	7	33%	Rendah
5	< 41,88	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		21	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

kelas atas 4 SD Negeri Golo adalah cukup dengan pertimbangan frekuensi sebanyak 10 orang atau 48%. penerapan media visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo yang berkategori sangat tinggi 3 orang atau 14%, tinggi 1 orang atau 5%, cukup 10 orang atau 48%, rendah 7 orang atau 33% dan sangat rendah 0 orang atau 0%. Berikut adalah grafik penerapan media visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo.

Gambar 12. Diagram Batang Kelas 4 SD Negeri Golo



3. Deskripsi Kelas 5 Statistik Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo

Deskriptif statistik data hasil penelitian tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas 5 SD Negeri Golo diperoleh skor terendah (minimum) 38, skor tertinggi (maksimum) 60, rerata (mean) 46,86, nilai tengah (median) 45,5, nilai yang sering muncul (mode) 45, standar deviasi (SD) 4,633. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Kelas 5 SD Negeri Golo

Statistik	
N	28
Mean	46,86
Median	45,5
Mode	45
Std. Deviation	4,633
Minimum	38
Maximum	60

Dari hasil tes maka kategori tentang tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo disajikan dalam tabel sebagai berikut:

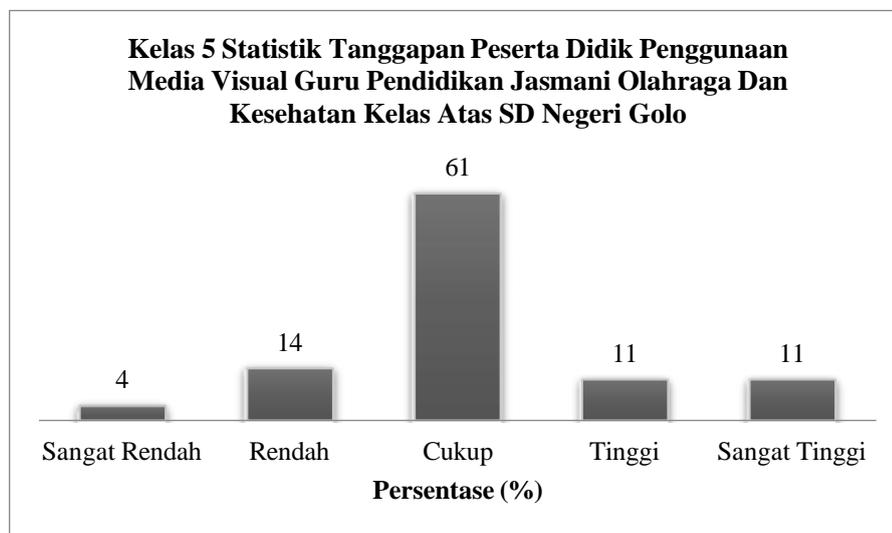
Tabel 8. Destribusi Frekuensi Kelas 5 SD Negeri Golo

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	> 53,81	3	11%	Sangat Tinggi
2	49,18 – 53,80	3	11%	Tinggi
3	44,54 – 49,17	17	61%	Cukup
4	39,91 – 44,53	4	14%	Rendah
5	< 39,90	1	4%	Sangat Rendah
Jumlah		28	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas 5 Sd Negeri Golo adalah cukup dengan pertimbangan frekuensi sebanyak 17 orang atau 61%. penerapan media visual mata pelajaran

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo yang berkategori sangat tinggi 3 orang atau 11%, tinggi 3 orang atau 11%, cukup 17 orang atau 61%, rendah 4 orang atau 14% dan sangat rendah 1 orang atau 4%. Berikut adalah grafik penerapan media visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo.

Gambar 13. Diagram Batang Kelas 5 SD Negeri Golo



4. Deskripsi Kelas 6 Statistik Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo

Deskriptif statistik data hasil penelitian tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas 6 SD Negeri Golo diperoleh skor terendah (minimum) 40, skor tertinggi (maksimum) 59, rerata (mean) 48,92, nilai tengah (median) 48, nilai yang sering muncul (mode) 53, standar deviasi (SD) 4,569. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Kelas 6 SD Negeri Golo

Statistik	
N	26
Mean	48,92
Median	48
Mode	53
Std. Deviation	4,569
Minimum	40
Maximum	59

Dari hasil tes maka kategori tentang tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo disajikan dalam tabel sebagai berikut:

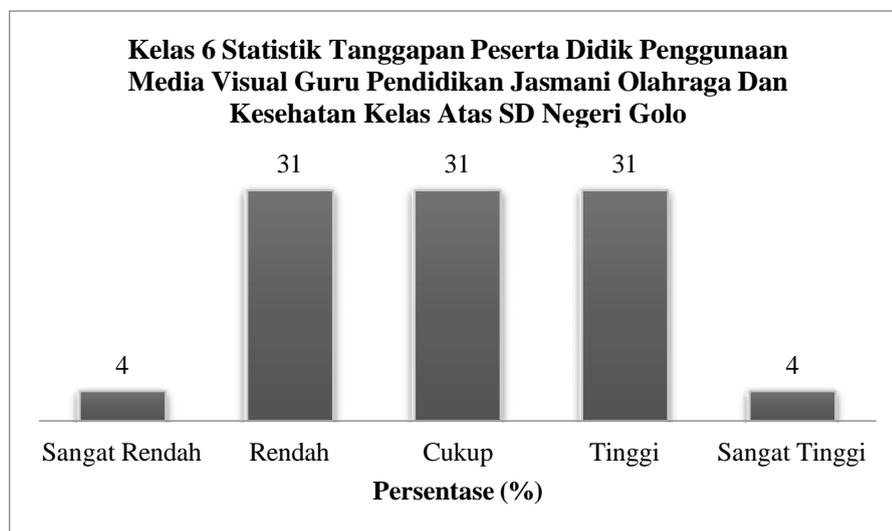
Table 10. Destribusi Frekuensi Kelas 6 SD Negeri Golo

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	> 55,77	1	4%	Sangat Tinggi
2	51,20 – 55,76	8	31%	Tinggi
3	46,64 – 51,19	8	31%	Cukup
4	42,07 – 46,63	8	31%	Rendah
5	< 42,06	1	1%	Sangat Rendah
Jumlah		26	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik penggunaan media visual guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas 6 SD Negeri Golo adalah tinggi, cukup dan rendah dengan pertimbangan frekuensi sebanyak 8 orang atau 31%. penerapan media

visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo yang berkategori sangat tinggi 1 orang atau 4%, tinggi 8 orang atau 31%, cukup 8 orang atau 31%, rendah 8 orang atau 31% dan sangat rendah 1 orang atau 4%. Berikut adalah grafik penerapan media visual mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas atas SD Negeri Golo.

Gambar 14. Diagram Batang Kelas 6 SD Negeri Golo



B. Pembahasan

Media visual diterapkan bertujuan agar peserta didik dapat memahami dengan cepat serta dapat mengulang kembali atau melihat kembali apa yang telah dipelajari tentang materi pembelajaran PJOK. Data yang diolah dalam penelitian ini berupa data yang disebarkan melalui angket pada kelas atas SD Negeri Golo. Setelah dilakukan analisis data menggunakan kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor, frekuensi terbanyak pada kategori baik, sehingga dapat disimpulkan tanggapan peserta didik

penggunaan media visual guru PJOK kelas atas SD Negeri Golo berkategori cukup dengan besaran persentase 40%.

Tanggapan peserta didik penggunaan media visual untuk anak sekolah dasar sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Tanggapan peserta didik penggunaan media visual termasuk penting dalam aktivitas pembelajaran, karena media visual menyajikan bahan pembelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut. Media visual sendiri memiliki fungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Penggunaan media pembelajaran visual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa jenuh selama proses belajar mengajar.

Kelebihan media visual gambar dapat ditinjau dari bentuk, penggunaan, dan tujuan. Fungsi dan kemampuan media sangat penting bagi pendidik. Media merupakan integral dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan, pengembangan atau pemanfaatan. (Mumtahanah, 2014) berpendapat bahwa terdapat empat fungsi dari media visual yakni fungsi *atensi*, fungsi *afektif*, fungsi *kognitif* dan fungsi *kompensatoris*.

Cara menyampaikan materi oleh guru dapat mempengaruhi tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran PJOK yang dilakukan di SD Negeri Golo, jika guru dapat menyampaikan materi dengan cara menggunakan media visual peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran PJOK dibanding dengan guru yang menyampaikan materi tanpa menggunakan media visual. Sarana dan prasarana yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran PJOK

yang dilakukan di SD Negeri Golo juga berpengaruh terhadap tanggapan peserta didik dalam pemahaman pembelajaran PJOK. Jika sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang banyak dan sering digunakan guru sebagai alat untuk pembelajaran tentu peserta didik akan lebih menyukai pembelajaran PJOK dibanding guru tidak menggunakan sarana dan prasarana sebagai alat pembelajaran.

C. Keterbatasan penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berupaya memberikan hasil yang baik, namun karena adanya keterbatasan baik dari segi waktu, tenaga, maupun biaya maka hasil yang sudah dicapai dalam penelitian ini masih perlu diselesaikan dengan baik. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat peneliti cantumkan disini antara lain:

1. Sulit mengetahui keseriusan responden atau peserta didik dalam mengisi kuesioner. Usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk memperkecil kesalahan adalah dengan cara mendampingi dan mengawasi responden dalam pengisian kuesioner.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya berdasarkan jawaban responden yang ada di kuesioner, maka ada kemungkinan responden mengisi jawaban saling bersamaan, mengisi jawaban tidak serius atau tidak sesuai dengan apa yang dilakukan dalam 7 hari terakhir. Selain itu dalam pengisian ini ada responden yang memiliki kepribadian kejujuran dan ketakutan untuk memberikan jawaban.

3. Observasi atau pengamatan hanya dilakukan di sekolah, tidak menyeluruh dan waktu yang singkat karena keterbatasan waktu peneliti.
4. Penelitian ini hanya dilakukan kepada peserta didik kelas atas di SD Negeri Golo.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dari analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo secara keseluruhan masing-masing dalam kategori yakni, kategori “Sangat Tinggi” sebesar 8%, kategori “Tinggi” sebesar 19%, kategori “Cukup” sebesar 40%, kategori “Rendah” sebesar 29%, dan kategori “Sangat Rendah” sebesar 4%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo masuk dalam kategori Cukup dengan rata-rata persentase akhir yaitu 40%.

B. Implikasi

Dari penelitian di atas menyatakan bahwa Tanggapan Peserta Didik Penggunaan Media Visual Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Atas SD Negeri Golo berada di tingkat atau kategori sangat baik/sangat layak, maka implikasi dalam penelitian ini adalah peserta didik menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran, cara pemberian materi yang bervariasi menjadikan kelas tidak monoton, serta dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran PJOK. Selain itu hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur bagi guru PJOK di SD Negeri Golo untuk membantu guru meningkatkan proses pembelajaran PJOK.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, ada beberapa saran yang harus dipaparkan oleh penulis, antara lain sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai karya ilmiah, dan memperkaya referensi bagi peneliti untuk kedepannya.
2. Diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pengajaran dan masukan bagi para guru PJOK SD Negeri Golo dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.
3. Memudahkan peserta didik untuk meningkatkan kecakapan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Deskriptif Kuantitatif Kelas V SDN Cikawari Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis.
- Arda, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1).
- Aqib, Z. (2013). *Model-model. Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arifin, S. (2020). *Kemampuan Literasi Peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma Muhammadiyah 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255.
- Budiman, H. (2017). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media visual terhadap keterampilan menulis bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278–285.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Yogyakarta: Samudra Biru*.

- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2017). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14–28.
- Ghozali, Imam. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, S. (2019). *Pengembangan Media Visual Berbasis Katalog pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI di MI Darul Ma'arif Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan*. UIN Raden Intan Lampung.
- Handayani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Ishak, I. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Konsep Pengurangan melalui Permainan Bowlingur di Kelas Satu SD Negeri 1 Pangkalpinang. *Cendekiawan*, 1(1), 7-12.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 291–299.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Masani, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Menggunakan Media Visual Otentik Untuk Peserta didik Kelas Vii/1 Smp N 4 Mataram. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 110–114.
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 2–14.
- Musa, R. (2021). *Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Shalat Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VII MTs Al-Hilaal Morella Kecamatan Leihitu Kabupaten Maluku Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Ambon).

- Musyadad, V. F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Pada Konsep.
- Nababan, G. R. M., Dimiyati, A., & Iqbal, R. (2022). Manfaat Media Visual Terhadap Motivasi Siswa Dalam Materi Sepak Bola di SMP Negeri 1 Teluk Jambe Barat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10004-10012.
- Nakayama, M. (2018). Effectiveness of Instruction for Summarising Handouts and Academic Writings. *Japan Journal of Educational Technology*, 13(8), 51-63
- Pambudi, Aris Fajar. 2014. “Analisis Spektrum Gaya Mengajar Divergen dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Volume 10, Nomor 2, November 2014
- Pamuji, P. (2014). Adaptasi Media Pembelajaran Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Anak Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(2), 117–127.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Qomarrullah, R., Furqon, M. H., & Kristiyanto, A. (2008). Model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar pendidikan jasmani (Penelitian Pengembangan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar). 1–10.
- Rahmi, M. N., Rohmah, M., & Wulandari, L. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pai Peserta didik Smp Sepuluh November Sidoarjo. *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 5(2), 158–168.
- Rima Wati, Ega. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena
- Raming, X. S., & Tulenan, V. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. Penerbit NEM.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.

- Rosada, U. D. (2016). Memperkuat karakter anak melalui dongeng berbasis media visual. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 42–49.
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & Marwani, L. (2020). Interaction Of Learning Media With Learning Interest In Arabic Learning Outcomes. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(02), 43–52.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen Penelitian*.
- Supriyadi, M. 2018. “Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar”. *Jurnal Gelanggang Olahraga* 1 (2): 6-11
- Susanto, N. (2019). Pengaruh motivasi kerja, kepuasan kerja, dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan pada Divisi Penjualan PT Rembaka. *Agora*, 7(1).
- Wasty Soemanto, (1990), *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari FIKK

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

about:b



**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/303/UN34.16/LT/2024

26 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. **Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta
Jl. Hayam Wuruk No.11, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55212**

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

Nama : Ririn Salsabila
NIM : 20604224032
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Penerapan Media Visual Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas Atas SD Negeri Golo
Waktu Uji Instrumen : 26 Februari - 1 Maret 2024

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.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

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

Lampiran 2. Surat Izin Uji Instrumen dari FIKK

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

about:b



**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/303/UN34.16/LT/2024

26 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. **Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta
Jl. Hayam Wuruk No.11, Tegal Panggung, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55212**

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

Nama : Ririn Salsabila
NIM : 20604224032
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Penerapan Media Visual Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas Atas SD Negeri Golo
Waktu Uji Instrumen : 26 Februari - 1 Maret 2024

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.



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

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kedinasan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA

ꦢꦶꦤꦱ꧀ꦥꦺꦝꦶꦏꦤ꧀ꦥꦼꦩꦸꦢꦏꦺꦴꦩꦠꦶꦏꦺꦴꦲꦫꦒ

Jl. Hayam Wuruk No. 11 Yogyakarta Kode Pos 55212 Telp. (0274) 512056, 563078, 515865, 562682
Fax (0274) 512958
EMAIL: dindikpora@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS: 08122780001 HOTLINE EMAIL: upik@jogjakota.go.id
WEBSITE: www.jogjakota.go.id

Yogyakarta, 7 Maret 2024

Nomor : 000.9/3418
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Bendel
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Dekan FIKK-UNY

di
Yogyakarta,

Berdasarkan surat:

Dari : Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : B/1058/UN34.16/PT.01.04/2024
Tanggal : 4 Maret 2024
Hal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan yang diajukan, maka dapat kami berikan izin penelitian kepada:

Nama : Ririn Salsabila
NIM : 20604224032
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas : Penerapan Media Visual Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Akhir pada Siswa Kelas Atas SD Negeri Golo
Waktu : 13 s.d. 20 Maret 2024
Narahubung : 081215006426.

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, mahasiswa segera melapor ke Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta.

Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Kepala Dinas



Tembusan:

1. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
2. SD Negeri Golo
3. Kurikulum Bidang Pembinaan SD



Dipindai dengan CamScanner

SEGORO AMARTO

SEMANGAT GOTONG ROYONG AGA WE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN- KEBERSAMAAN

Lampiran 4. Surat Izin Uji Instrumen dari Kedinasan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

ꦥꦼꦩꦶꦂꦠꦏꦺꦴꦗꦲꦏꦂꦠꦏꦼꦩꦤ꧀ꦥꦺꦝꦶꦏꦏꦸꦥꦸꦢꦏꦺꦴꦲꦫꦒꦫ

Jl. Hayam Wuruk No. 11 Yogyakarta Kode Pos. 55212 Telp. (0274) 512956, 563078, 515865, 562682
Fax (0274) 512956

EMAIL: dindikpenn@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS: 08122780001 HOTLINE EMAIL: upik@jogjakota.go.id

WEBSITE: www.jogjakota.go.id

Yogyakarta, 28 Februari 2024

Nomor : 000.9/2230
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 File
Hal : Izin Uji Instrumen Penelitian

Kepada
Yth. Dekan FIKK-UNY

di
Yogyakarta

Berdasarkan surat:

Dari : Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : B/303/UN34.16/LT/2024
Tanggal : 26 Februari 2024
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan yang diajukan, maka dapat kami berikan izin uji instrumen penelitian kepada:

Nama : Ririn Salsabila
NIM : 20604224032
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Penerapan Media Visual Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas Atas SD Negeri Golo
Waktu : 26 Februari s.d. 1 Maret 2024
Narahubung : 081215006426.

Setelah uji instrumen penelitian selesai dilaksanakan, mahasiswa segera melapor ke Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta.

Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Kepala Dinas



Tembusan:

1. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
2. SD Negeri Golo
3. Kurikulum Bidang Pembinaan SD



Dipindai dengan CS

SEGORO AMARTO

SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWI MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN- KEBERSAMAAN

Lampiran 6. Data Uji Instrumen SD Negeri Tahunan Yogyakarta

NO	RESPONDEN	PERTANYAAN																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Anindita Prameswari	SS	SS	SS	SS	S	TS	SS	SS	TS	S	S	S	TS	TS	TS	S	SS
2	Arya Faisal Saputra	S	S	SS	S	S	S	SS	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S
3	Ayundatasa Cahaya Utami	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	S
4	Azalea Khaliqa Dzahin	S	SS	S	S	S	S	S	SS	S	SS	SS	S	SS	SS	SS	S	S
5	Azhaar Syafiy Zulfaqar	SS	S	S	SS	SS	S	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S
6	Bilqis Shaqila Hasan	TS	S	S	SS	S	S	TS	TS	SS	S	S	S	TS	TS	S	SS	SS
7	Chelsea Rafifah Huwaidah	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS
8	Daiva Satya Wardhana	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S
9	Dias Resti A S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S
10	Dinda Syafira P	S	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	S	SS	S
11	Elvonda Praditra M	S	S	S	S	SS	S	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS
12	Gelsey Azura Az Zahra	TS	S	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	TS
13	Genoni Adelio	S	S	S	S	TS	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S	S	SS	S
14	Intan Ika Pratiwi	S	S	S	SS	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	SS	S	SS	S
15	Kaira Liana Putri Wibowo	S	SS															
16	Krismadonia Janeta Pratista	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	S	SS	SS
17	M. Kamil R.T	SS	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	S
18	Muhammad Najwan Najib Pradana	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	S
19	Naura Azkarany Allah	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S
20	Qotrunnada Nur Thalita	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	SS	SS
21	Reisya Alena Noor	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
22	S. Khayla R.	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
23	Syujak Alfarisi Madani	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S
24	Vania Qonita Azaria	TS	S	S	TS	S	S	TS	S	SS	S	S	SS	TS	TS	S	S	S
25	Wardalifah Deanita	S	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	SS

Lampiran 7. Data Penelitian SD Negeri Golo Yogyakarta Kelas 6

KELAS 6																
NO	RESPONDEN	PERTANYAAN														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	ABDUL RASYIID ARRAZZAAQ	S	SS	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S
2	ADRIAN BUDHIARTO	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS						
3	AISAH NUR AINI	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	S
4	ANDIKA WAHYU WIBISONO	SS	S	SS	S	S	SS	S	SS	SS	S	S	SS	SS	S	SS
5	ANJELINA OKTASARI PRIHARYANTI	SS	S	S	SS	SS	S	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS	S
6	DELLA ATALIA PUTRI	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
7	DESYANA PUTRI WAHYU PRAMESTI SINURAT	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S	SS	SS	S	SS	SS
8	DIMAS GALIH MUSTOFA	S	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS	SS	S
9	DIRA AYU JULIANA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
10	FADEA NUR SUSANTI	SS	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	SS	S
11	FENDERIZA REDYANO PUTRA	S	S	TS	S	SS	S	SS	SS	SS	S	S	S	S	SS	S
12	HAIKAL ALVARO KARAUNA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS
13	MAHARANI SEKAR PRAMESTHI	S	S	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	SS	S	SS	SS
14	MUHAMMAD KHALISD NUR ZAKIY	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	SS
15	MUHAMMAD ZAKI WALIUDDIN	S	S	TS	S	S	S	TS	S	S	SS	TS	S	S	S	S
16	NABILA HARIYANI	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S
17	NADINDRA GAYATRI RAJAPATNI NATAWIJAYA	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S
18	NAURA HASNA RAFFIFA	TS	TS	TS	TS	S	SS	SS	SS	SS	TS	S	TS	TS	TS	TS
19	NAYOTAMA ARYA TEGAR SAPUTRA	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	S	SS	S
20	PUAN ANAPHALIS JAVANICA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
21	RAYIKA AMRAN FIKRI WARDHANI	S	S	SS	S	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S	S	S
22	SEBASTIAN BINTANG JOE BILLY LUVE	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	SS	S	S
23	STEFANNY RICKY ADELIA PUTRI	TS	S	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	S	SS	S	S
24	TANTRA ARIEF WIBISONO	S	S	S	S	S	TS	TS	S	SS	S	S	S	S	S	S
25	YABES HANS STIONO	SS	S	S	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	S	SS
26	ZAAHIDAH QUDS CHUWRIYYAH JANNAH	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	S	SS	S	SS	S	S

Lampiran 8. Data Penelitian SD Negeri Golo Yogyakarta Kelas 5

KELAS 5															
NO	RESPONDEN	PERTANYAAN													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	ALIFYA RIZKIANI	5	5	5	5	SS	5	5	5	5	5	SS	5	5	5
2	AMABEL KAYLA FIRSYARAMADANI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	ANGELLA PUTRI DIMIONE	5	SS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	ANGELLY PUTRI DIMIONE	5	5	5	5	5	SS	5	5	5	5	5	5	5	5
5	ANITA PUTRI NUR KHAZANAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	ARGA DHANA PUTRA WIJAYANTO	5	5	5	SS	5	5	5	5	5	5	5	TS	5	5
7	CAHYA SEKAR CARISSA	5	5	5	5	5	SS	5	5	SS	5	5	5	5	5
8	CALLISTA NAGATHA	TS	5	5	5	TS	TS	5	5	5	5	TS	5	5	5
9	FAEZHA ALFIAN ALFARIZY FERNANDA	SS	TS	TS	TS	5	TS	5	5	5	5	TS	TS	TS	TS
10	IDHAM BRILLIANDRA ARDYANCAHYA	TS	5	TS	5	5	SS	5	5	5	SS	SS	5	5	SS
11	IJHAN PUTRI CAHYANI	5	5	SS											
12	KAYFA PRAJNAPARAMITA	SS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	KAYLA ZHAFIRA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	TS	5	5	5
14	KEIZA AZAHRA PUTRI AMEERA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	SS	SS	SS	SS
15	LINDA RISKA ANIANI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	MUHAMAD FIRMANSYAH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	MUHAMMAD GHALIB YUSRAN AL WAFI	5	5	5	SS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	MUHAMMAD HILAL RAUSYAN FIKRI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	NATALIA PUSPITA DEWI	5	SS	SS	5	5	5	SS	5	5	SS	SS	5	5	SS
20	NAVISA UNI KHAIRYAH	5	5	5	TS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	OKTAVIA ANGGRAINI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	RAFALIO ROCKANSYAH	5	TS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	RAFASYA CAHYO VALESKALEO	5	5	SS	5	5	SS	SS	5	SS	5	5	5	5	SS
24	RAMADHAN ARIF MAHARDIKA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	REVV JAYA BOWO HARYOMUKTI	5	SS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	SHANDIKA RIZKY PRABASWARA	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
27	ZHAFIRA KHAIRUNNISA ANWAR	SS	5	SS	5	SS									
28	ZULFA AQSHA NUR RAHMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Lampiran 9. Data Penelitian SD Negeri Golo Yogyakarta Kelas 4

KELAS 4																
NO	RESPONDEN	PERTANYAAN														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	ABYAKTA BENTARA BUMI NATAWIJAYA	SS	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	S	S
2	ADHIKA PUTRA RAMADHAN	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	S	S
3	ALFATH ARDIKA PUTRA	S	SS	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	S
4	ALIFIANO DWI FERNANDO	S	TS	TS	SS	TS	S	SS	S	S	S	S	TS	S	S	S
5	ARJUNA RAMANTA RASENDRIA	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	S
6	AURORA PRADIPTA KHAZANAH	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
7	AXEL ZULFIKAR AL GHAZALI	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8	BAYU ENDRA PUTRA SURYONO	S	S	S	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	SS	S
9	CHIQUITTA NAEMA AZURA PUTRI	S	S	S	S	SS	TS	S	S	S	S	S	S	TS	S	S
10	DARA HAPPY PRAMITA	S	S	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	S	S	SS	SS
11	JASMINE NUR AFIKAH	SS	SS	S	S	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
12	KENZEI AZKA NAVARRO	S	S	S	TS	S	S	S	S	S	S	TS	S	S	S	S
13	MUHAMMAD FARID MAHESWARA	SS	S	S	SS	S	S	S	SS	S	S	S	S	SS	S	S
14	MUHAMMAD HAFIZH ARDIAN NAUFAL	S	S	SS	SS	S	TS	S	SS	S	S	S	SS	S	SS	S
15	MUHAMMAD HAMDANI	SS	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	SS	S	S	SS	SS
16	NADIA SAFIYAH KHOIRUNNISA	S	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	S	SS	S	S	SS	S
17	NAIRA ZASKIA PUTRI	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
18	QISHA SHAFIA ADELIA	S	S	S	S	S	SS	S	S	S	S	TS	S	S	SS	S
19	SAFA SALSABILA PUTRI RAHARJO	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
20	SHERRIN CLAUDIA JULIANA SAPTA PUTRI	SS	S	SS	SS	TS	SS	S	SS	SS	S	S	SS	SS	SS	S
21	ULUNG KHARISMA PUTRI	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS

Lampiran 10. Butir Instumen

No	PERNYATAAN (Relevansi)	(1) SS	(2) S	(3) TS	(4) STS
1	Saya lebih mudah menghafal materi pembelajaran yang disampaikan guru ketika menggunakan media visual				
2	Ketika guru menjelaskan materi PJOK dengan gambar, saya dapat memahami materi secara baik				
3	Saya lebih antusias memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran PJOK menggunakan media visual				
4	Dengan menggunakan media visual saya mampu meningkatkan semangat belajar				
	PERNYATAAN (Kemudahan Penggunaan)				
5	Saya dapat memahami gambar yang diberikan guru terkait pembelajaran PJOK				
6	Saya dapat memahami dan memperhatikan materi berupa gambar yang diberikan oleh guru				
7	Saya merasa mudah mengerti jika kegiatan pembelajaran menggunakan media visual				
8	Saya dapat berkonsentrasi memahami materi PJOK setelah guru menggunakan media visual dalam pembelajaran				
	PERNYATAAN (Ketersediaan)				
9	Dengan menggunakan media gambar kebutuhan proses belajar saya terpenuhi				
10	Fasilitas media visual di sekolah tersedia dengan baik				

Lanjutan Lampiran Butir Instrumen

11	Di sekolah mendukung ketersediaan fasilitas media visual untuk proses belajar mengajar				
12	Dengan ketersediaan fasilitas media visual mendukung pembelajaran PJOK				
	Pernyataan (Kebermanfaatan)				
13	Dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan daya ingat saya menjadi lebih baik				
14	Dengan media visual pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				
15	Pada saat menggunakan media visual saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK				
16	Saya ingin mempelajari hal yang baru ketika menggunakan media visual				
17	Dengan media visual yang digunakan guru membuat saya termotivasi dalam belajar				

Lampiran 11. Butir Instrumen Valid

No	PERNYATAAN (Relevansi)	(1) SS	(2) S	(3) TS	(4) STS
1	Saya lebih mudah menghafal materi pembelajaran yang disampaikan guru ketika menggunakan media visual				
2	Saya lebih antusias memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran PJOK menggunakan media visual				
3	Dengan menggunakan media visual saya mampu meningkatkan semangat belajar				
	PERNYATAAN (Kemudahan Penggunaan)				
4	Saya dapat memahami gambar yang diberikan guru terkait pembelajaran PJOK				
5	Saya dapat memahami dan memperhatikan materi berupa gambar yang diberikan oleh guru				
6	Saya merasa mudah mengerti jika kegiatan pembelajaran menggunakan media visual				
7	Saya dapat berkonsentrasi memahami materi PJOK setelah guru menggunakan media visual dalam pembelajaran				

Lanjutan Lampiran Butir Instrumen Valid

	PERNYATAAN (Ketersediaan)				
8	Fasilitas media visual di sekolah tersedia dengan baik				
9	Di sekolah mendukung ketersediaan fasilitas media visual untuk proses belajar mengajar				
10	Dengan ketersediaan fasilitas media visual mendukung pembelajaran PJOK				
	PERNYATAAN (Kebermanfaatan)				
11	Dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan daya ingat saya menjadi lebih baik				
12	Dengan media visual pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				
13	Pada saat menggunakan media visual saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK				
14	Saya ingin mempelajari hal yang baru ketika menggunakan media visual				
15	Dengan media visual yang digunakan guru membuat saya termotivasi dalam belajar				

Lampiran 12. Indikator Relevansi

No	PERNYATAAN (Relevansi)	(1) STS	(2) TS	(3) S	(4) SS	JSP	MAKS	%
1	Saya lebih mudah menghafal materi pembelajaran yang disampaikan guru ketika menggunakan media visual	0	4	54	17	238	300	79%
2	Saya lebih antusias memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran PJOK menggunakan media visual	0	4	58	13	234	300	78%
3	Dengan menggunakan media visual saya mampu meningkatkan semangat belajar	0	6	48	19	232	300	77%
Jumlah								234%
Rata-rata								78%

Lampiran 13. Indikator Kemudahan Penggunaan

No	PERNYATAAN (Kemudahan Penggunaan)	(1) STS	(2) TS	(3) S	(4) SS	JSP	MAKS	%
1	Saya dapat memahami gambar yang diberikan guru terkait pembelajaran PJOK	0	4	49	22	243	300	81%
2	Saya dapat memahami dan memperhatikan materi berupa gambar yang diberikan oleh guru	0	3	51	20	239	300	80%
3	Saya merasa mudah mengerti jika kegiatan pembelajaran menggunakan media visual	0	5	52	18	238	300	79%
4	Saya dapat berkonsentrasi memahami materi PJOK setelah guru menggunakan media visual dalam pembelajaran	0	2	60	13	236	300	79%
Jumlah								319%
Rata-rata								79,75%

Lampiran 14. Indikator Ketersediaan

No	PERNYATAAN (Ketersediaan)	(1) STS	(2) TS	(3) S	(4) SS	JSP	MAKS	%
1	Fasilitas media visual di sekolah tersedia dengan baik	0	1	55	19	243	300	81%
2	Di sekolah mendukung ketersediaan fasilitas media visual untuk proses belajar mengajar	0	0	48	27	252	300	84%
3	Dengan ketersediaan fasilitas media visual mendukung pembelajaran PJOK	0	1	55	19	243	300	81%
Jumlah								246%
Rata-rata								82%

Lampiran 15. Indikator Kebermanfaatan

No	PERNYATAAN (Kebermanfaatan)	(1) STS	(2) TS	(3) S	(4) SS	JSP	MAKS	%
11	Dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan daya ingat saya menjadi lebih baik	0	6	46	21	234	300	78%
12	Dengan media visual pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	0	4	51	20	241	300	80%
13	Pada saat menggunakan media visual saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK	0	3	55	15	231	300	77%
14	Saya ingin mempelajari hal yang baru ketika menggunakan media visual	0	2	49	24	247	300	82%
15	Dengan media visual yang digunakan guru membuat saya termotivasi dalam belajar	0	1	58	16	240	300	80%
Jumlah								397%
Rata-rata								79,4%

Lampiran 16. Hasil Perhitungan Seluruh Objek Penelitian

No	PERNYATAAN	1	2	3	4	JSP	MAKS	%
1	Saya lebih mudah menghafal materi pembelajaran yang disampaikan guru ketika menggunakan media visual	0	4	54	17	238	300	79%
2	Saya lebih antusias memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran PJOK menggunakan media visual	0	4	58	13	234	300	78%
3	Dengan menggunakan media visual saya mampu meningkatkan semangat belajar	0	6	48	19	232	300	77%
4	Saya dapat memahami gambar yang diberikan guru terkait pembelajaran PJOK	0	4	49	22	243	300	81%
5	Saya dapat memahami dan memperhatikan materi berupa gambar yang diberikan oleh guru	0	3	51	20	239	300	80%
6	Saya merasa mudah mengerti jika kegiatan pembelajaran menggunakan media visual	0	5	52	18	238	300	79%
7	Saya dapat berkonsentrasi memahami materi PJOK setelah guru menggunakan media visual dalam pembelajaran	0	2	60	13	236	300	79%
8	Fasilitas media visual di sekolah tersedia dengan baik	0	1	55	19	243	300	81%

Lanjutan Lampiran Hasil Perhitungan Seluruh Objek Penelitian

No	PERNYATAAN	1	2	3	4	JSP	MAKS	%
9	Di sekolah mendukung ketersediaan fasilitas media visual untuk proses belajar mengajar	0	0	48	27	252	300	84%
10	Dengan ketersediaan fasilitas media visual mendukung pembelajaran PJOK	0	1	55	19	243	300	81%
11	Dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan daya ingat saya menjadi lebih baik	0	6	46	21	234	300	78%
12	Dengan media visual pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	0	4	51	20	241	300	80%
13	Pada saat menggunakan media visual saya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK	0	3	55	15	231	300	77%
14	Saya ingin mempelajari hal yang baru ketika menggunakan media visual	0	2	49	24	247	300	82%
15	Dengan media visual yang digunakan guru membuat saya termotivasi dalam belajar	0	1	58	16	240	300	80%
Jumlah								1196
Rataan								79,73%

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

Gambar Uji Validitas di SD Negeri Tahunan



Gambar Pengambilan Data Kelas 4 di SD Negeri Tahunan



Lanjutan Lampiran Dokumentasi Penelitian

Gambar Pengambilan Data Kelas 5 di SD Negeri Tahunan



Gambar Pengambilan Data Kelas 6 di SD Negeri Tahunan

