

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS V SD NEGERI 066656 MEDAN TAHUN AJARAN 2024

Eni Yusnita Br Pardede¹⁾, Mariani²⁾, Ruth Sahanaya Sitompul³⁾, Marsanda Syaputri⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾Universitas Quality, Indonesia

Corresponding Author: enyus10@gamil.com

ABSTRAK

Setiap manusia di dunia ini sangat membutuhkan pendidikan. Pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu negara. Pendidikan mempunyai peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu terutama bagi perkembangan Bangsa dan Negara. Setiap individu mempunyai keinginan untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada di sekitar lingkungan. Apabila ada sesuatu yang memberikan kesenangan kepada dirinya, kemudian ia akan berminat terhadap sesuatu yang ada. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 65%, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dari pertemuan pertama yaitu 69% dalam kategori sangat baik, sehingga diperoleh persentase keseluruhan rata-rata adalah 75% dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar selama pertemuan sebanyak 100%, persentase siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai 100%, siswa yang jalan jalan di kelas persentasenya yaitu 50

%, siswa yang memperhatikan materi yaitu 50%, siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari yaitu 85%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung yaitu 42%, siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat sendiri yaitu 87%, dan siswa yang mengerjakan tugas yaitu 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran meningkat atau dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran *audio visual* pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani siswa kelas SD Negeri 066656 Medan.

Kata Kunci : Audio Visual, Minat, Kebugaran Jasmani.

ABSTRACT

Every human being in this world really needs education. Education can determine the development of a country. Education has a very decisive role for the development and realization of the individual, especially for the development of the Nation and State. Every individual has the desire to connect with something in the environment. If there is something that gives him pleasure, then he will be interested in that something. The criteria for the success of student activities in this research are said to be effective if at least 65% of students are actively involved in learning, from the first meeting that is 69% in the very good category, so The overall average

percentage obtained was 75% in the good category. This can be seen from the percentage of students who attended teaching and learning activities during the meeting which was 100%, the percentage of students who took part in the teaching and learning activity process until completion was 100%, the percentage of students who walked around in class was 50%, the percentage of students who paid attention to the material was 50%, students who were able to answer questions asked by the teacher about the material being studied were 85%, students who asked questions about material that had not been understood during the teaching and learning process were 42%, students who were able to explain concepts that had been created in their own words, namely 87%, and students who did the assignments were 100%. So it can be concluded that the learning process is increased or influenced by the presence of audio-visual learning media in the Physical Education subject for class students at SD Negeri 066656 Medan.

Keywords: Audio Visual, Interest, Physical Fitness

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen siswa itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.

Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar sebagai perantara yang mampu memberi makna sama antara komunikator

Faktor non-sosial yaitu faktor alam yang dapat menimbulkan minat seseorang, misal panas, dingin, lembab, perlengkapan, sarana dan prasarana. Misalnya suatu aktivitas tersebut dilakukan pada kondisi yang panas, dengan perlengkapan yang berat dan sarana yang kurang bagus dengan suatu aktivitas dilakukan pada kondisi yang lebih baik dengan perlengkapan yang ringan atau mudah diperoleh dan sarana yang cukup menarik. Dalam dua kondisi tersebut dapat kita perkirakan bahwa anak akan lebih sukadengan kondisi yang kedua. Rasa suka yang timbul dapat menimbulkan pulaminat pada anak tersebut.

Pentingnya olahraga bagi tubuh dapat diilustrasikan seperti mesin yang tidak pernah digunakan atau digerakkan, yang semakin lama bagian-bagian dari mesin tersebut akan rusak karena tidak terlatih untuk terus melakukan tugasnya. Tubuh juga sama jika kurang bergerak akan menjadi bermasalah dan tidak sehat. Dengan berolahraga, otot-otot akan terlatih, sirkulasi darah dan oksigen dalam tubuh pun akan menjadi lancar sehingga metabolisme tubuh menjadi optimal. Tubuh akan terasa segar dan otak

sebagai pusat saraf pun akan bekerja menjadi lebih baik.

URGENSI PENELITIAN

Penelitian ini disampaikan kepada seluruh siswa kelas V di SDN 066656 Medan untuk memberikan gambaran mengenai Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat siswa Sekolah Dasar.

Media Audivisual

Menurut Wina Sanjaya.2012. Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual) sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau suatu prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap dan jelas. Keingintahuan dapat bangkitkan melalui media. Untuk menghidupkan kelas, media merangsang siswa bereaksi terhadap penjelasan guru. Media memungkinkan mahasiswa menyentuh obyek kajian pelajaran. Dengan penggunaan media dalam prose pembelajaran peranan guru lebih positif dan produktif karena (1) guru tidak banyak mengulang-ulang penjelasannya, (2) dengan mengurangi waktu untuk

menjelaskan maka dosen dapat memberikan perhatiannya kepada aspek-aspek pembelajaran yang lain, (3) peranan guru meningkat bukan hanya sebagai pengajar, tetapi berperan juga sebagai penasehat, konsultan dan menager.

Manfaat media bagi guru juga banyak. Media dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi disekolah maupun terhadap proses pembelajarannya. Melalui media materi dapat disampaikan dan diterima oleh siswa secara beragam. Peranan guru meningkat lebih positif karena dengan menggunakan media guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasannya sehingga dapat member perhatian lebih kepada aspek- aspek pembelajaran yang lain.

Sesungguhnya manfaat media bagi guru dan manfaat siswa terjadi secara timbale balik. Manfaat media bagi guru sama juga manfaat bagi siswa. Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antar guru dan siswa untuk membantuk siswa belajar secara optimal.

Minat

Minat berpengaruh pada pencapaian tujuan terhadap suatu hal yang diinginkan. Minat dalam diri

seseorang tidak dapat terjadi secara tiba-tiba melalui proses. Peserta didik memiliki minat dari pembawaannya dan memperoleh perhatian, berinteraksi dengan lingkungannya sehingga minat dapat tumbuh dan berkembang. Menurut Haditono dalam Subekti (2007: 8) minat dipengaruhi oleh dua faktor:

1. Faktor dari dalam (intrinsik) yaitu berarti bahwa sesuatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Orang senang melakukan perbuatan itu demi perbuatan itu sendiri. Seperti : rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, motivasi, emosi.
2. Faktor dari luar (ekstrinsik) bahwa suatu perbuatan dilakukan atas dorongan/pelaksanaan dari luar. Orang melakukan perbuatan itu karena ia didorong/dipaksa dari luar. Seperti: Lingkungan, orang tua, dosen.

Pendidikan Jasmani

Menurut Sukintaka (2000: 2) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan

wahana aktivitas jasmani.

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 8) bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk pembentukan anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik), sehingga siswa akan dewasa dan mandiri, yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani dilaksanakan sebagai salah satu alat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, dengan cakupan aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik. pendidikan jasmani adalah salah satu segi pendidikan yang sungguh-sungguh penting, yang tidak dapat terlepas dari segi-segi pendidikan yang lain. Pendidikan jasmani merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan aktifitas fisik yaitu belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak.

METODE PENELITIAN

Populasi dan sampel penelitian Populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena, atau konsep yang menjadi

pusat perhatian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 066656 Medan.

Sampel adalah teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah simple random sampling yaitu pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan atau tingkat kesanggupan siswa dalam populasi itu. Artinya kesanggupan yang di miliki oleh siswa kelas V semuanya dianggap sama karna tidak memperhatikan tingkat kesanggupan siswa pada saat pembagian kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket

Sugiyono (2018) “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyusun suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu

hal yang akan diteliti. Dalam hal ini yang akan digunakan untuk mengungkapkan data variabel adalah angket respon siswa dengan memberikan tanda ceklis yang berbentuk skala *likert* pada tempat yang telah disediakan, dimana setiap item telah diberikan sejumlah subjek penelitian tinggal memilih nama yang paling tepat sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan berisi 15 pertanyaan pada angket.

Cara memberikan skor untuk masing-masing pertanyaan butir pertanyaan sebagai berikut:

Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam proses pembelajaran observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan minat belajar siswa, seperti tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, melaksanakan tugas dan sebagainya (Sugiyono, 2018).

Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung di SD NEGERI 066659 Medan.

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai aktivitas siswa dalam melakukan setiap kegiatan

yang terdapat dalam pembelajaran

Tabel 4. kategori observasi

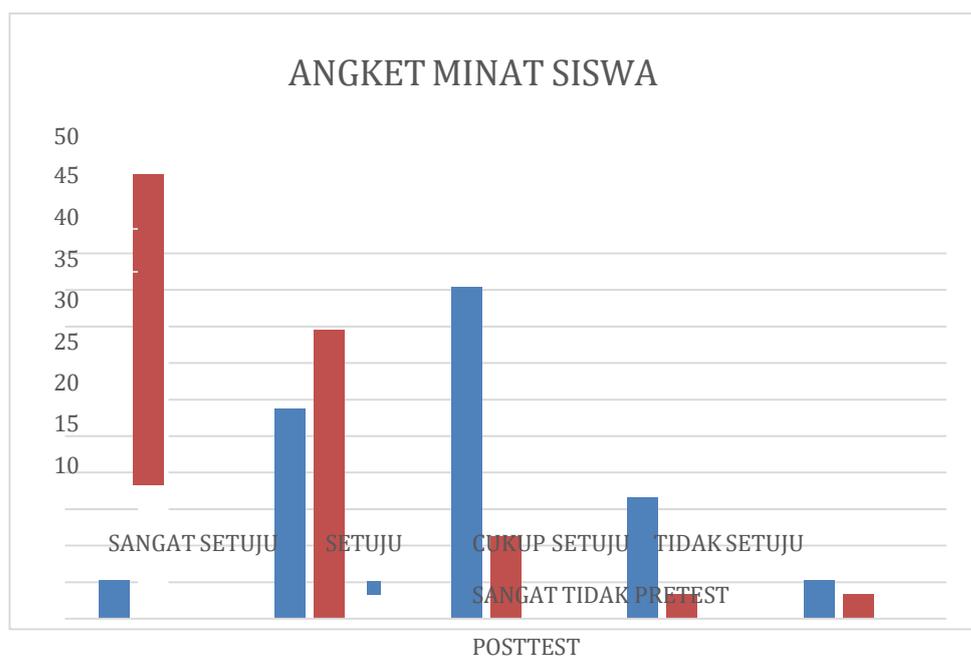
| Persentase | Kategori |
|-------------------|---------------|
| 80,00 % - 100 % | Sangat baik |
| 60,00 % - 79,99 % | Baik |
| 40,00 % - 59,99 % | Cukup baik |
| 20,00 % - 39,99 % | Kurang |
| 0 % - 19,99 % | Sangat kurang |

HASIL PENELITIAN

Bagian ini merinci temuan yang diperoleh peneliti dengan menggunakan jenis penelitian total sampling

berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 066656 kelas V. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai angket yang diisi oleh siswa kelas VII sebanyak 32 siswa-siswi di SMP Negeri 1 Gantarangekeke, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap minat belajar siswa. Berikut adalah grafik *pretest* dan *posttest* angket minat belajar siswa:



Gambar 1. grafik *pretest* dan *posttest* angket minat belajar siswa:

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan statistik uji-t untuk mencari pengaruh penggunaan media

Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Paired Sample Statistic

| Pair 1 | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pre Tes | Pre Tes | 45.2188 | 32 | 5.62101 | .99366 |
| | Post Tes | 63.9375 | 32 | 4.54325 | .80314 |

Sumber: Output SPSS Versi 25

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas merupakan hasil statistik dari kedua sampel yang diteliti yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* minat belajar siswa yaitu 45,21 Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 63,93. Jumlah responden yang digunakan sebagai sampel sebanyak 32 siswa. Nilai standar deviasi pada *pretest* yaitu 5,62 sedangkan pada *posttest* yaitu 4,54. Standar error mean pada *pretest* yaitu 0,99 Sedangkan pada *posttest* yaitu 0,80. Berdasarkan hasil statistik diatas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa dilihat dari *pretest* dan *pretest* yang diperoleh yaitu 45,21 <63,93. Berdasarkan tabel 4.5 output *paires sample test* diatas, nilai *sig. (2-tiled)* yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0

pembelajaran *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VII di SMP Negeri 1.

ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas V di SD Negeri 066656. Dariabel diatas diperoleh juga nilai mean yaitu 18,718 dan nilai t hitung yaitu 16,055.

Nilai t-tabel dicari berdasarkan nilai *df (degree of freedom)* dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Berdasarkan tabel diatas nilai *df* yang diperoleh yaitu 16 sedangkan nilai signifikan yaitu 0,05/2 sama dengan 0,025 diperoleh nilai t-tabel yaitu 2,119. Nilai t- hitung yaitu 16,055 > t- tabel 2,119 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran

pendidikan jasmani .

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan *audio visual* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan jasmani kelas V di SD Negeri 066656 sebelum media pembelajaran *audio visual* diterapkan, diperoleh nilai rata- rata 45,21 (kategori cukup baik). Sedangkan minat belajar siswa sesudah media pembelajaran *audio visual*

diterapkan diperoleh nilai rata-rata 63,93 (kategori baik). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 16,055 > t_{tabel} = 2,119$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka disimpulkan bahwa minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani kelas V di SD Negeri 066656 Medan dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran *Audio Visual*

RENCANA ANGGARAN BIAYA

| No. | Mata Anggaran | Uraian | Jumlah (Rp) |
|---------------|-----------------------------|--|---------------------|
| 1. | Honorarium | Honorarium untuk Narasumber dan Pelaksana Kegiatan | Rp 500.000 |
| 2. | Pembelian bahan habis pakai | ATK, Buku Referensi | Rp 600.000 |
| 3. | Belanja Perjalanan Lainnya | Transportasi, Konsumsi, pendampingan, Sosialisasi | Rp 300.000 |
| 4. | Belanja Lain-lain | Pengolahan data, Publikasi, Foto Copy | Rp 500.000 |
| Jumlah | | | Rp 1.900.000 |

DAFTAR PUSTAKA

B, Abduljabar. 2011. *Pengertian Pendidikan Jasmani,* Ilmu Pendidik. BSNP. 2006 . *Kurikulum tingkat satuan pendidikan.* Jakarta. BSNP. Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
Djoko Pekik Irianto. 2004 . Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan.

Yogyakarta: Andi Offset
Sugiyono. 1993 . Statistik Untuk Penelitian. Bandung: CV Alfabeta
Wibowo, A.S. (2005). Minat mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yang mengikuti kegiatan mahasiswa softball di Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi, Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIK

UNY.
Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.