

**PEMBELAJARAN MELALUI AUDIO VISUAL DI MASA COVID-19
TERHADAP HASIL BELAJAR PENJAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi



Disusun Oleh :

Lydia Yuliarti

1704160

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**PEMBELAJARAN MELALUI AUDIO VISUAL DI MASA COVID-19
TERHADAP HASIL BELAJAR PENJAS**

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh

Lydia Yuliarti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan
Olahraga dan Kesehatan

© Lydia Yuliarti

Universitas Pendidikan Indonesia

2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan cara dicetak ulang atau di fotocopy atau cara lain tanpa izin
penulis

LEMBAR PENGESAHAN

LYDIA YULIARTI

**PEMBELAJARAN MELALUI AUDIO VISUAL DI MASA COVID-19
TERHADAP HASIL BELAJAR PENJAS**

Pembimbing I

Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd.

NIP.196807071992032001

Pembimbing II

Drs. Mudjihartono, M.Pd.

NIP.19650817199001101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan
Rekreasi Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Dr. Yusuf Hidayat, M.Si

NIP.196808301999031001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ **Pembelajaran Melalui Audio Visual Dimasa Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Penjas** ” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dengan masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, April 2022

Materai 6000

Lydia Yulianti

1704160

KATA PENGANTAR

*Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pembelajaran Melalui Audio Visual Dimasa Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Penjas**”. Penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga apa yang penulis sajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.*

Bandung, April 2022

Penulis,

Lydia Yuliarti

1704160

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul, “ **PEMBELAJARAN MELALUI AUDIO VISUAL DIMASA COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR PENJAS** ”.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI Bandung.

Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak menemui berbagai hambatan dan kesulitan baik dari segi moril maupun segi materiil. Namun atas bantuan dan bimbingan dari semua pihak, Alhamdulillah akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr.H.Rd.BoykeMulyana,M.Pd, selaku Dekan FPOK UPI Bandung.
2. Bapak Dr. Yusuf Hidayat, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI Bandung.
3. Ibu Dr.Hj.TiteJuliantine,M.Pd, sebagai pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini, dan sebagai pembimbing akademik yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis selama penyelesaian studi di FPOK UPI Bandung.
4. Bapak Drs. Mudjihartono, M.Pd. sebagai pembimbing II yang banyak memberikan arahan dan bimbingan yang berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Staf dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI Bandung yang telah memberikan ilmu yang

bermanfaat ketika penulis menjalani studinya.

6. Seluruh staff karyawan/karyawati FPOK UPI Bandung yang telah memberikan pelayanan terbaik selama penulis menyelesaikan proses studi hingga saat ini.
7. Bapak Wawan Hermawan, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Cimahi yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Enyang, S.Pd.,M.Mselaku guru SMP Negeri 6 Cimahi PJOK SMP Negeri 6 Cimahi yang telah memberikan ijin dan arahan untuk penelitian ini.
9. Kedua orang tua, yang tiada lelah akando'anya dan memberikan semangat
10. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2017 program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI Bandung, selalu memberikan motivasi.
11. Rekan-rekan PJKR A 2017 yang telah memberikan dukungan kepada saya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Hal ini dikarenakan dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan pada diri penulis.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis pada khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya.

ABSTRAK

Di tengah pandemi Covid-19 sepertisaatini, pendidik dituntut untuk mencari media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran audio visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran penjas melalui audio visual, serta dampaknya terhadap hasil pembelajaran di masa Covid-19. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian dari Kemmis & Mc Taggart. Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pemberian materi pembelajaran tentang *rounders* dengan menggunakan media audio visual. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 6 Cimahi, dengan sampel sebanyak 32 siswakeselas IX-A yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Data diambil dengan menilai secara keseluruhan hasil belajar siswa mulai dari penilaian psikomotor, kognitif sampai afektif. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran pendidikan jasmani di SMPN 6 Cimahi. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan materi permainan *rounders*, dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Pada siklus I pertemuan pertama ketuntasan sebanyak 22 peserta didik atau 68,75% yang tidak tuntas 10 peserta didik atau 31,25%, Pada siklus II pertemuan kedua ketuntasan sebanyak 23 siswa atau 71.87% yang tidak tuntas 9 peserta didik atau 28.13%, minggu selanjutnya pertemuan pertama ketuntasan sebanyak 27 peserta didik atau 84.37% yang tidak tuntas 5 peserta didik atau 15.63%, pertemuan kedua ketuntasan sebanyak 29 peserta didik atau 90.62% yang tidak tuntas 3 peserta didik atau 9.38%. Dampak proses pembelajaran melalui media audio visual dibedakan menjadi dua. Dampak positifnya yaitu meningkatkan wawasan siswa dalam

mengikuti pembelajaran. Sedangkan dampak negatifnya yaitu siswa merasa jenuh sehingga menyebabkan timbulnya rasa malas.

Kata kunci: audio visual, hasil pembelajaran, proses pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

ABSTRACT

In the midst of the current Covid-19 pandemic, educators are required to find learning media that can be used in the Distance Learning process. One of the media that can be used is audio-visual learning media. The purpose of this study was to determine the physical education learning process through audio-visuals, as well as its impact on learning outcomes during the Covid-19 period. The method used is Classroom Action Research (CAR) with a research model from Kemmis&Mc Taggart. The action taken in this research is the provision of learning materials about rounders using audio-visual media. The research was conducted at SMP Negeri 6 Cimahi, with a sample of 32 students in class IX-A who were taken using simple random sampling technique. Data was taken by assessing the overall student learning outcomes ranging from psychomotor, cognitive to affective assessments. The data obtained were then analyzed according to the minimum completeness criteria in physical education subjects at SMPN 6 Cimahi. Based on the results of the study, it was found that the learning process for Physical Education using Classroom Action Research (CAR) with rounders game material, was carried out in two cycles, each cycle consisting of four stages, namely: (1) planning, (2) implementing actions, (3) observation, (4) reflection. In the first cycle, the first meeting was complete as many as 22 students or 68.75% who did not complete 10 students or 31.25%. then the first meeting completeness as many as 27 students or 84.37% incomplete 5 students or 15.63%, the second meeting completeness as many as 29 students or 90.62% incomplete 3 students or 9.38%. The impact of the learning process through audio-visual media is divided into two. The positive impact is increasing students' insight in participating in learning. While the negative impact is that students feel bored, causing a sense of laziness.

Keywords: audio visuals, learning outcomes, learning process,
Classroom Action Research (CAR)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat bagi penulis.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat bagi obyek penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.3 Manfaat akademik	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Deskripsi Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga	Error! Bookmark not defined.
2.1.1.1 Pengertian Penjas.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1.2 Tujuan Penjas	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2.1 Pengertian Media.....	Error! Bookmark not defined.

2.1.2.2	Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2.4	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.3	Hakikat Permainan Rounders	Error! Bookmark not defined.
2.1.3.1	Pengertian Rounders	Error! Bookmark not defined.
2.1.3.2	Hakikat Melempar Bola	Error! Bookmark not defined.
2.1.3.3	Hakikat Memukul Bola	Error! Bookmark not defined.
2.1.3.4	Hakikat Menangkap Bola	Error! Bookmark not defined.
2.1.4	Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.4.1	Pengertian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.4.2	Aspek- Aspek Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.5	Audio Visual	Error! Bookmark not defined.
2.1.5.1	Pengertian Audio Visual	Error! Bookmark not defined.
2.1.5.2	Kelebihan dan Kekurangan Audio Visual	Error! Bookmark not defined.
2.1.5.3	Langkah- Langkah Menggunakan Audio Visual	Error! Bookmark not defined.
2.2	Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.3	Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
2.4	Hipotesis Tindakan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.

3.1	Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Lokasi, Populasi, dan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.1.1	Lokasi	Error! Bookmark not defined.
3.1.2	Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.1.3	Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Deskripsi Tindakan Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Hasil Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.4	Dampak Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		16
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

Lydia Yuliarti, 2022

PEMBELAJARAN MELALUI AUDIO VISUAL DIMASA COVID-19 TERHADAP HASIL BELAJAR PENJAS
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mamun, M. A. (2014). *Effectiveness of Audio-visual aids in language teaching in tertiary level*. Mohakhali, Dhaka: Brac Institute of languages (BIL).
- Asnawir dan Usman, M. 2012. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hall, R. 2013. Educational Technology and The Enclosure of Academic Labour Inside Public Higher Education, Vol. 11 No. 3, dari *Journal for Critical Education Policy Studies* (diakses tanggal 05 Mei 2020).
- Kurniawan, F. (2016). The use of audio visual media in teaching speaking. *English Education Journal (EEJ)*, 7(2), 180-193.
- Sukadiyanto. (2006). Peranan latihan visualisasi dalam permainan tenis. *Jurnal Olahraga Majalah Ilmiah*, 14.
- Syandri, G. (2015). A Case Study on the Used of Visual Media in English Instructional Process at State Islamic Secondary School 1 Malang. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME) e-ISSN: 2320–7388, p-ISSN: 2320–737X Volume 5, Issue 4 Ver. I*, 46-56.
- Sediyani, T., Yufiarti, & Hadi, E. (2017). Integration of Audio Visual Multimedia for Special Education Pre-Service Teachers' Self Reflections in Developing teaching Competencies . *Journal of Education and Practice ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online) Vol.8, No.6*, 106.
- Toho Cholik M. & Rusli Lutan,. (2001). *Pendidikan jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Maulana.
- Utami, H. P. (2008). *Permainan Kasti danSejenisnya*. Jakarta: Penerbit Ganeca Exact.
- Wamalwa, E. J., & Wamalwa, E. W. (2014). Towards the Utilization of Instructional Media for Effective Teaching and Learning of English in Kenya. *Journal of education and practice*, 147.
- Arief S. Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Agus Susworo D.M. & Fitriyanti. (2008). Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama Dalam Mata Pembelajaran Penjas Terhadap Pendidikan

- Jasmani SD Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Volume 5 Nomor 1) Hlm.7-16.
- Ana Febriana. (2009). “Bentuk Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran Kewarganegaraan di SMP Negeri Karang Mojo”. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Anggoro M, Linggar. 2001. *Teori dan profesi Kehumasan (serta aplikasinya diIndonesia)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alisuf, Sabri M.2000.*Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedomon Ilmu Jaya
- Asnawir dan Usman, M. 2012. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Bates, A. W. (1995). *Technology, Open Learning and Distance Education*. London: Routledge. (sumber dari Internet: diakses tanggal 05 Mei 2020).
- Bimo Walgito. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta. Andi Offset
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo dan Jarot Priyogutomo. (2004). Kajian Terhadap Model e-Media dalam Pembangunan Sistem e-Education, *Makalah Seminar Nasional Informatika 2004 di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada 21 Februari 2004*.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2007). *E-education- Konsep, teknologi, dan aplikasi internet pendidikan*. Yogyakarta: C.V.Andi Offset.
- Cherry, K. (2013). *Perception and the perceptual process*. Diakses dari <http://psychology.about.com/od/sensationandperception/ss/perceptproc.htm> pada tanggal 23 januari 2013, 17.00 WIB.
- Depdikbud. (1982). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen PT
- Depdiknas. (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian*. Jakarta: Depdiknas
- Fathul Wahid. (2002). *Kamus Istilah Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Geger Riyanto. (2005). *Teknologi Informasi: Inovasi bagi Dunia Pendidikan*. Dari situs <http://www.pendidikan.net/webmaster.html> (diakses tanggal 05 Mei 2020)
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011, cet, 2

- Irwanto. (1990). *Psikologi Umum, Buku Pedoman Mahasiswa*. Jakarta: PT Lihatra Indonesia
- Jamit Suprihatiningrum.(2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jakarta : Ar-Ruzz Media.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Indeks
- Lexy J. Moleong, 2001, *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan keempatbelas, Bandung: PT Remaja Rosdakarya (anggota IKAPI).
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Novi Dian Anggraini dkk.(2014).Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Service Bawah Bolavoli Untuk Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 5 MALANG.*Jurnal Olahraga Pendidikan* (Volume 1 Nomor 1).Hlm.81-87.
- Nur Azis Rohmansyah.(2015).Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Kewarganegaraan.*Jurnal Ilmiah CIVIS* (Volume 5 nomor 2) Hlm. 879-887.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rakhmat (2005). Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusli Lutan.(2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Sudarwan Danim. (2002). *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Walgito, B. (2007). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.

Zainal Arifin & Adhi Setiyawan.(2012).*Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative