

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GADJET* DAN
MEDIA AUDIO VISUAL SERTA MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIIKAN JASMANI OLAHRAGA
KESEHATAN (PJOK) PESERTA DIDIK
KELAS 8 DI SMPN 4 KANDIS**

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan Olahraga*

TESIS



Oleh:

**APRIL YESAYA SIPAYUNG
22199006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA S2
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

ABSTRACT

April Yesaya Sipayung (2024): *The Influence of Using Gadget Learning Media and Audio Visual Media and Learning Motivation on PJOK Learning Outcomes of Class 8 Students at SMPN 4 Kandis*

This research was motivated by low learning outcomes in PJOK subjects at SMPN 4 Kandis, based on initial observations on December 14, 2022. Therefore, this study aims to explore the influence of the use of gadget learning media and audio-visual media, as well as learning motivation on the learning outcomes of PJOK grade 8 students at SMPN 4 Kandis.

The research method used is a quasi-experimental design involving two types of learning media, namely gadgets (A1) and audio visual (A2), as well as moderator variables in the form of high (B1) and low (B2) learning motivation levels. The treatment design by level 2 x 2 is used to organize the combination of variables. The research sample consisted of students of grades VIII.1 and VIII.2 with a total of 32 people. Learning motivation data was obtained through questionnaires, while PJOK learning outcomes were measured through motion skills tests that included Floor Gymnastics, Swimming, and Rhythm Gymnastics materials.

Research at SMPN 4 Kandis found that audio-visual media was more effective in improving the learning outcomes of grade 8 PJOK. The interaction between learning media and learning motivation affects learning outcomes, as seen from the positive impact of gadgets on the high motivation group and audio visual in the low motivation group. The recommendation for teachers is to consider the level of learning motivation when choosing learning media, both gadgets and audio visuals, in order to increase the effectiveness of learning at SMPN 4 Kandis.

Keywords : *Gadget Learning Media; Audio Visual Media; Motivation*

ABSTRAK

April Yesaya Sipayung (2024): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gadget* Dan Media Audio Visual Serta Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PJOK Peserta didik Kelas 8 Di SMPN 4 Kandis

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PJOK di SMPN 4 Kandis, berdasarkan observasi awal pada tanggal 14 Desember 2022. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran gadget dan media audio visual, serta motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis.

Metode penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen semu (quasi-experiment) dengan melibatkan dua jenis media pembelajaran, yaitu gadget (A1) dan audio visual (A2), serta variabel moderator berupa tingkat motivasi belajar tinggi (B1) dan rendah (B2). Desain treatment by level 2 x 2 digunakan untuk mengorganisir kombinasi variabel tersebut. Sampel penelitian terdiri dari peserta didik kelas VIII.1 dan VIII.2 dengan total 32 orang. Data motivasi belajar diperoleh melalui angket, sedangkan hasil belajar PJOK diukur melalui tes keterampilan gerak yang mencakup materi Senam Lantai, Renang, dan Senam Irama.

Penelitian di SMPN 4 Kandis menemukan bahwa media audio visual lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar PJOK kelas 8. Interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar, terlihat dari dampak positif gadget pada kelompok motivasi tinggi dan audio visual pada kelompok motivasi rendah. Rekomendasi untuk guru adalah mempertimbangkan tingkat motivasi belajar saat memilih media pembelajaran, baik gadget maupun audio visual, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di SMPN 4 Kandis.

***Kata Kunci* : Media Pembelajaran *Gadget*; Media Audio Visual; Motivasi Belajar**

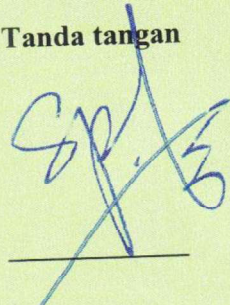
PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : April Yesaya Sipayung
NIM : 22199006

Nama

Tanda tangan Tanggal

Prof. Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si. M.Pd
NIP. 19790704 200912 1 004
Pembimbing



Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan

Program Studi Pendidikan Olahraga S2
Koordinator

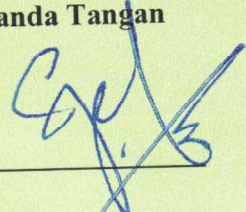
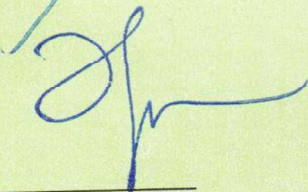
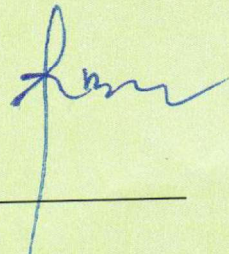


Prof. Dr. Nurul Ihsan, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820515 200912 1 005



Prof. Dr. Wilda Welis, SP, M.Kes
NIP. 19700512 199903 2 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS PENDIDIKAN OLAHRAGA S2

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si. M.Pd NIP. 19790704 200912 1 004 (Ketua)	
2.	Dr. Hendri Neldi, M.Kes. AIFO NIP.19620520 198703 1 002 (Anggota)	
3.	Dr. Ridho Bahtra, S.Si, M.Pd NIP. 19870502 201404 1 001 (Anggota)	

Mahasiswa

Nama : April Yesaya Sipayung
NIM : 22199006
Tanggal Ujian : 02 Februari 2024

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa Tesis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gadget* Dan Media Audio Visual Serta Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PJOK Peserta didik Kelas 8 Di SMPN 4 Kandis” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing dan kontributor.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2024
Yang membuat pernyataan



Handwritten signature of April Yesaya Sipayung.

April Yesaya Sipayung
NIM. 22199006

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tesis yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gadget Dan Media Audio Visual Serta Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PJOK Peserta didik Kelas 8 Di SMPN 4 Kandis”**.

Dalam penulisan hasil Proposal Tesis ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Genefri, Ph.D Rektor Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Padang.
2. Prof. Dr. Nurul Ihsan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga S2 Prof. Dr. Wilda Welis, SP, M.Kes telah memberikan waktu dan masukan, kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan Tesis ini.
4. Prof. Dr. Muhamad Sazeli Rifki, S.Si. M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, masukan, bimbingan, arahan dan motivasi dengan sepenuh hati dan keikhlasan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan Tesis ini..

5. Bapak Dr. Hendri Neldi, M.Kes, AIFO & Dr. Ridho Bahtra, S.Si, M.Pd selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan agar tesis ini menjadi lebih baik.
6. Ayahanda Pirdaus Sipayung dan Ibunda Sureni Purba, S.Pd atas segala kasih sayang dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah dalam penyelesaian Proposal Tesis ini.
7. Rekan-rekan mahapeserta didik BP 2022 genap Program Studi Pendidikan Olahraga S2 Universitas Negeri Padang.

Penulis sangat menyadari bahwa Proposal Tesis ini masih jauh dari kesempurnan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Hasil Belajar PJOK.....	12
2. Media Pembelajaran Gadget.	20
3. Media audio visual	25
4. Motivasi Belajar.....	37
B. Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Konseptual.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Metode dan Disain Penelitian	48
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian	48

C. Populasi dan Sampel	49
D. Instrument Penelitian	51
E. Teknik Analisis Data.....	54
F. Hipotesis Statistik.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Data.....	57
B. Uji Persyaratan Analisis Data	68
1. Uji Normalitas.....	69
2. Uji Homogenitas	69
C. Pengujian Hipotesis.....	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian	75
E. Keterbatasan Penelitian.....	80
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Implikasi.....	81
C. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kelebihan Media Gadget dan Media Audio Visual	35
Tabel 2. Kelemahan Media Gadget dan Media Audio Visual	36
Tabel 3. Kerangka Konseptual.....	46
Tabel 4. Rancangan Penelitian Faktorial By Level 2 x 2.....	48
Tabel 5. Populasi Penelitian.....	49
Tabel 6. Distribusi sampel penelitian.....	51
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar.....	52
Tabel 8. Klasifikasi Nilai PJOK.....	53
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media pembelajaran gadget (A1).....	58
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Data Hasil Nilai Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media audio visual (A2).....	59
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Yang Memiliki Motivasi belajar Tinggi (B ₁).....	60
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8.....	62
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas.....	63
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8.....	64
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8.....	66
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8.....	67
Tabel 17. Uji Normalitas Data Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di	69
Tabel 18. Hasil Uji Homogenitas Data	70

Tabel 19. Hasil Uji T.....	71
Tabel 20. Uji Turkey.....	73
Tabel 21. Uji Turkey.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Nilai Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media pembelajaran gadget (A1).....	59
Gambar 2. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media audio visual (A2).....	60
Gambar 3. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Yang Memiliki Motivasi belajar Tinggi (B ₁)	61
Gambar 4. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Yang Memiliki Motivasi belajar Rendah (B ₂).....	62
Gambar 5. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media pembelajaran gadget Yang Memiliki Motivasi belajar Tinggi (A1B1).....	64
Gambar 6. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media pembelajaran gadget Yang Memiliki Motivasi belajar Rendah (A1B2)	65
Gambar 7. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media audio visual Yang Memiliki Motivasi belajar Tinggi (A2B1).....	67
Gambar 8. Hasil belajar PJOK Peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis Kelompok Media audio visual Yang Memiliki Motivasi belajar Rendah (A2B2).....	68
Gambar 9 Interaksi Pemberian Perlakuan Media Pembelajaran.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran A. Program Pembelajaran.....	90
Lampiran B. Angket Penelitian Motivasi Belajar	106
Lampiran C. Tabulasi Uji Coba Validasi Angket Motivasi belajar kelas 8.1	110
Lampiran D. Tabulasi Uji Coba Validasi Angket Motivasi belajar belajar kelas 8.2.....	111
Lampiran E. Hasil Data Motivasi belajar.....	112
Lampiran F. Deskripsi Data Mentah A1, A2, B1, B2, A1B1, A1B2, A2B1,.....	113
Lampiran G. Uji Normalitas	119
Lampiran H. Uji Homogenitas.....	119
Lampiran I. Uji Hipotesis.....	120
Lampiran J. Tabel Normal Standar (Baku) Dari 0 ke z	126
Lampiran K. Daftar Kritis L untuk Lilliefors.....	127
Lampiran L. Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	128
Lampiran M. Tabel Distribusi F.....	129

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat hidup bermasyarakat dan memaknai hidupnya dengan nilai-nilai pendidikan. Menurut Mahadiansar et al. (2020:74) menyatakan pendidikan adalah sistem pembangunan nasional yang akan menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembangunan nasional. Upaya pengembangan pendidikan pada tingkat satuan dasar, menengah dan atas merupakan sebuah keharusan.

Pendidikan diarahkan pada upaya mengembangkan kualitas sumber daya manusia terutama generasi muda. Menurut Undang-Undang RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Tujuan pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) yaitu meningkatkan kebugaran jasmani dan kecerdasan merupakan salah satu inti yang harus dicapai oleh peserta didik dalam menduduki bangku pendidikan baik itu dimulai dari pendidikan sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Kebugaran jasmani dan kecerdasan merupakan suatu unsur penting yang merupakan suatu kondisi ketika tubuh mampu menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik dan efektif tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan tubuh masih memiliki

cadangan energi untuk melaksanakan tugas lainnya sehingga proses pembelajaran di sekolah bisa berjalan dengan baik sehingga bisa mencapai hasil belajar yang baik bahkan maksimal.

Menurut Peraturan Mendikbud (Permendikbud) Nomor 4 Tahun 2018 hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal peserta didik itu sendiri.

“1) Faktor Internal (berasal dari dalam diri peserta didik) antara lain: (a) Kecerdasan sangat penting sekali untuk menentukan keberhasilan studi peserta didik, anak yang cerdas memungkinkan sekali prestasi belajarnya baik, (b) Bakat adalah kemampuan yang harus dikembangkan melalui proses belajar, setiap peserta didik mempunyai bakat yang berbeda-beda, (c) Minat dan perhatian apabila peserta didik berminat pada suatu mata pelajaran maka peserta didik tersebut cenderung untuk memperhatikan dan memahami secara mendalam. 2) Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik) antara lain: (a) Lingkungan yang terdiri dari lingkungan alam, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Keadaan lingkungan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar seperti cuaca, keadaan lingkungan keluarga juga sangat mendukung belajar, anak-anak yang mendapatkan dukungan dari keluarga yang damai akan meningkatkan prestasi belajarnya, serta lingkungan masyarakat yang mendukung prestasi belajar. (b) peralatan belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai prestasi yang baik perlunya sarana prasarana yang mendukung”. Semua faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik faktor internal maupun faktor eksternal sangat berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga membuat peserta didik tidak dapat mencapai hasil belajar apabila masih dipengaruhi oleh faktor-faktor diatas. Salah satu faktor yang terpenting mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah tingkat kesegaran jasmani peserta didik tersebut, karena hal ini langsung berkaitan dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.”

Disisi yang lain pada era globalisasi yang semakin modern ini, perkembangan teknologi juga semakin berkembang. Teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah

bagi siapa saja yang membutuhkan. Menurut Daeng , dkk (2017:12) Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak, waktu, dan ruang. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi *gadjet*.

Menurut Zainuddin, dkk (2023:48) *Gadget* adalah perangkat elektronik berukuran kecil dan dapat dibawa kemana-mana. *Gadget* selalu berkembang dengan fitur-fitur baru yang bermanfaat bagi manusia. *Gadget* adalah salah satu aspek kemajuan teknologi yang secara konsisten menampilkan teknologi terbaru yang dapat mempermudah aktivitas manusia. Bahkan, *Gadget* merupakan salah satu hal yang memungkinkan mempercepat penyelesaian berbagai tugas dan pekerjaan. Sehingga dunia ini dipenuhi dengan peralatan *Gadget* yang menjadi kebutuhan utama dalam dunia informasi, teknologi berbasis internet dan komunikasi saat ini. Manusia terbiasa menggunakan *Gadget* untuk menelepon, mengambil gambar, merekam video, merekam suara, memutar musik, mengakses internet, mengolah data, dan aktivitas lainnya.

Menurut Miftah Nurul Annisa (2020:38) Banyaknya manfaat penggunaan *Gadget* membuat *Gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, banyak anak-anak dan remaja usia sekolah yang juga memanfaatkan *Gadget* untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas sekolah. Tak hanya itu *Gadget* mampu memberikan informasi dan wawasan yang luas kepada peserta didik dalam mencari materi

pembelajaran yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, banyak guru yang memanfaatkan *Gadget* sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dengan adanya *Gadget* sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat mencari *e-book*, artikel, bahkan video yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Menurut Hadijah (2020:100) Mudahnya mendapatkan informasi dan wawasan melalui *Gadget* membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi motivasi belajar peserta didik, maka semakin baik pula hasil belajar peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya sangat cocok menggunakan media pembelajaran *Gadget* adalah mata pelajaran PJOK.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional, sehingga dalam pembelajaran PJOK sering dilakukan praktek-praktek lapangan secara langsung. Namun, sebelum melakukan praktek dilapangan, guru harus menjelaskan teori-teori yang berkenaan dengan materi yang dipelajari, kurang rincinya penjelasan guru yang dilakukan secara konvensional dan kurangnya sarana dan prasaran praktek terkadang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan dari guru. Dengan media pembelajaran *Gadget* dapat membantu guru dalam menjelaskan bagaimana teori-teori dan konsep-konsep

serta cara melakukan praktek dilapangan melalui video-video yang diakses melalui *Gadget* sehingga peserta didik mampu memahami materi yang dipelajari.

Pelaksanaan evaluasi merupakan hal yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu dalam melaksanakan evaluasi khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani hendaknya dilakukan dengan hati-hati dan seksama serta mengacu pada prinsip-prinsip evaluasi yang baik, semua itu dilakukan agar diperoleh informasi tentang hasil belajar siswa secara menyeluruh menyangkut aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, afektif yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotor yang berhubungan dengan keterampilan.

Berdasarkan observasi awal di SMPN 4 Kandis pada tanggal 14 Desember 2022 diperoleh data hasil belajar semester I peserta didik pada mata pelajaran PJOK. Dari data yang diperoleh tergambar bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK di SMPN 4 Kandis masih rendah. Di SMPN 4 Kandis kriteria ketuntasan minimum (KKM) Kurikulum 13 pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah 76. Pada hasil belajar PJOK terdapat beberapa kelas yang memperoleh tingkat ketuntasan sangat rendah.

Terlihat pada kelas VIII. 1 dari 32 orang peserta didik hanya 14 orang yang memperoleh nilai tuntas dan 18 orang memperoleh nilai tidak tuntas. Pada kelas VIII. 2 dari 31 orang Peserta didik hanya 15 orang yang memperoleh nilai tuntas dan 16 orang memperoleh nilai tidak tuntas. Pada

kelas VIII. 3 dari 31 orang Peserta didik hanya 14 orang yang memperoleh nilai tuntas dan 17 orang memperoleh nilai tidak tuntas. Pada kelas VIII. 4 dari 30 orang Peserta didik hanya 13 orang yang memperoleh nilai tuntas dan 17 orang memperoleh nilai tidak tuntas. Pada kelas VIII. 5 dari 32 orang Peserta didik hanya 16 orang yang memperoleh nilai tuntas dan 16 orang memperoleh nilai tidak tuntas. Pada kelas VIII. 6 dari 32 orang Peserta didik hanya 14 orang yang memperoleh nilai tuntas dan 18 orang memperoleh nilai tidak tuntas.

Dalam kenyataan yang terjadi masih banyak peserta didik yang tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) Kurikulum 13. Hal ini kemungkinan karena kurangnya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik di SMPN 4 Kandis. Kurangnya motivasi dalam belajar dapat menyebabkan kurangnya minat, kesenangan dan keinginan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran PJOK media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama penunjang pemcapaian tujuan belajar, selain itu sarana dan prasarana menjadi faktor pendukung tercapainya pembelajaran PJOK, kelengkapan sarana PJOK seperti peralatan bola sepak, bola voli, bola basket dan di bidang atletik seperti cakram, lembing dan untuk tolak peluru harus sebanding dengan jumlah siswa yang ada, sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bukan hanya sarana prasarana saja namun peran tenaga pendidik juga sangat penting untuk

meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia melalui mata pelajaran PJOK.

Menurut Jaya (2021:57) kondisi sebagian besar sekolah di Indonesia tidak memiliki sarana dan prasarana yang cukup layak untuk cabang-cabang olahraga yang berkaitan dengan materi pendidikan jasmani dan kesehatan. Menurut Sugiarto, dkk (2021:63) prasarana adalah fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi dari sekolah. Kebutuhan media pembelajaran pendidikan jasmani menjadi hal yang sangat vital dan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Dalam pembelajaran PJOK, media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan terhadap keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa peserta didik yang kurang memahami penjelasan dari guru ketika akan melaksanakan praktek lapangan, sehingga sering melakukan kesalahan-kesalahan yang menurunkan motivasi belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu guru menjelaskan secara rinci materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan latar belakang dan hasil observasi, maka peneliti akan mengangkat judul dalam penelitian ini, yaitu: “pengaruh penggunaan media pembelajaran *gadget* dan media audio visual serta motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, diketahui beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar PJOK peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis. Oleh karena itu dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Masih ada sebagian peserta didik yang hasil belajarnya dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) Kurikulum 13.
2. Belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dan terbaru.
3. Rendahnya hasil belajar PJOK karena rendahnya kebugaran jasmani yang artinya siswa tidak berminat dan tidak begembira saat pelajaran PJOK.
4. Kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.
5. Ada beberapa peserta didik yang terlihat mudah lemas dan lelah saat mengikuti praktek PJOK.
6. Metode belajar yang monoton membuat peserta didik bosan dengan pembelajaran.
7. Kurikulum yang digunakan di SMPN 4 Kandis yaitu menggunakan kurikulum K13, materi pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik sangat banyak, tidak sesuai dengan.
8. Kelengkapan sarana dan prasarana di SMPN 4 Kandis masih kurang.

9. Kurangnya perhatian orang tua kepada peserta didik SMPN 4 Kandis ditandai dengan Peserta didik sering tidak sarapan sebelum berangkat ke sekolah.
10. Rendahnya motivasi peserta didik ditandai dengan rendahnya minat dan perhatian peserta didik untuk memperhatikan dan memahami secara mendalam pembelajaran PJOK.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka perlu dilakukan pembatasan terhadap penelitian ini agar lebih terfokus pada pencapaian tujuan penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu “penggunaan media pembelajaran *gadget* dan media audio visual serta motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah serta untuk lebih fokusnya masalah yang diteliti, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh antara hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis yang diberi media pembelajaran *gadget* dengan peserta didik yang diberi media audio visual?
2. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis?

3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis yang diberi media pembelajaran *gadget* dengan media audio visual pada motivasi belajar tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis yang diberi media pembelajaran *gadget* dengan media audio visual pada motivasi belajar rendah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menjelaskan pengaruh antara hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis yang diberi media pembelajaran *gadget* dengan peserta didik yang diberi media audio visual.
2. Menjelaskan interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas 8 di SMPN 4 Kandis
3. Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis yang diberi media pembelajaran *gadget* dengan media audio visual pada motivasi belajar tinggi.
4. Menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar PJOK peserta didik SMPN 4 Kandis yang diberi media pembelajaran *gadget* dengan media audio visual pada motivasi belajar rendah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna untuk:

1. Secara Teoritis.

Diharapkan bermanfaat sebagai acuan penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan penggunaan media

pembelajaran *gadget* dan media audio visual serta motivasi belajar terhadap hasil belajar PJOK.

2. Secara Praktis.

- a. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan tentang dunia pendidikan dan menambah bekal sebagai pendidik. Dan syarat untuk menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Magister Pendidikan Olahraga.
- b. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sekolah untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kualitas pendidikan, khususnya pengembangan kompetensi guru dan pengembangan fasilitas belajar yang lebih baik.
- c. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan pencapaian hasil belajar peserta didik
- d. Para peneliti berikutnya, sebagai bahan referensi atau sumber kerangka ilmiah dalam rangka mempertajam hasil penelitian yang relevan.