

Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Multimedia Dalam Pembelajaran Pencak Silat di Masa Pandemi

Arief Nur Wahyudi¹, Abi Zahed Al Qurtubi² Aba Sandi Prayoga³

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Modern Ngawi, Indonesia

¹Email : ariefnurwahyudi29@gmail.com

Artikel info

Artikel history:

Received: 15-01-2021

Revised: 08-02-2021

Accepted: 10-03-2021

Publish: 23-03-2021

DOI:

doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.880

Abstract. This study aims to see the level of student learning during the Covid-19 pandemic with the background of the Covid-19 epidemic where the teaching and learning process is carried out courageously. This study aims to produce a multimedia development product for learning pencak silat, Physical Education, Sports and Health for fourth grade elementary school students. This research used a qualitative method, the data source of this research was the students of class IV SDN Wonokerto IV in the academic year 2020/2021 which were planned as many as 5 students. The data technique uses the method of observation and questionnaires to material experts, media experts and students. The results of the material expert validation were "Very Good" with a score of 4.80 and a media assessment of 4.60 in the "Good" category. The assessment of students who were tested was "Very Good" with an average score of 4.75. So it can be denied that the product developed is suitable for use in the learning process. The development of multimedia in learning pencak silat Physical education, sports and health can increase student motivation and learning outcomes during the Covid-19 pandemic in grade IV of Wonokerto IV State Elementary School.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 yang di latarbelakangi oleh wabah virus Covid-19 dimana proses belajar mengajar di lakukan secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan multimedia pembelajaran pencak silat Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sumber data penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wonokerto IV tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah kelompok kecil sebanyak 5 siswa. Teknik pengumpulan data ini menggunakan metode observasi dan kuisioner terhadap ahli materi, ahli media dan siswa. Hasil validasi ahli materi adalah "Sangat Baik" dengan skor 4,80 dan ahli media menilai 4,60 dengan kategori "Baik". Penilaian peserta didik yang di uji cobakan adalah "Sangat Baik" dengan rata-rata skor 4,75. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran pencak silat Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada masa pandemi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Wonokerto IV.

Keywords:

*Pencak silat
Pengembangan
Multimedia*

Coresponden author:

Arief Nur Wahyudi

Alamat : Jl. Ir. Soekarno No. 9 (Ringroad Barat) Grudo Ngawi

Email: ariefnurwahyudi29@gmail.com



artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak diberbagai sektor. *COVID-19 (Coronavirus Diseases-19)* adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Virus yang disinyalir mulai mewabah pada 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubai Tiongkok, saat ini menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia dengan sangat cepat. Indonesia adalah salah satu negara yang terdampak *COVID-19*. Pada 8 Oktober 2020 Indonesia melaporkan jumlah kasus pasien positif corona mencapai 320. 564 orang. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Seperti selalu memakai masker saat keluar rumah, mencuci tangan, isolasi, social and physical distancing hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Dalam hal ini mengharuskan masyarakat untuk bekerja, beribadah, dan belajar dari rumah. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *COVID-19*, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh.

Pembelajaran pada dasarnya suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung, maupun tidak langsung (Jayul & Irwanto, 2020). Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran dengan guru menggunakan beberapa aplikasi

seperti *google meet, zoom, whatsapp group* (Dewi, 2020)

Berbagai teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar diantaranya *zoom, google meet, google classroom, youtube*, dan berbagai aplikasi yang lainnya. Didalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga tidak hanya penguasaan sebuah materi saja tetapi juga perlu adanya praktek guna memahami materi tersebut, karena didalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga memiliki beberapa ruang lingkup diantaranya 1) Permainan dan olahraga. Meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya. 2) Aktivitas pengembangan. Meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya. 3) Aktivitas senam. Meliputi: ketangkasa sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya. 4) Aktivitas ritmik. Meliputi: Gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. 5) Aktivitas air. Meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. 6) Pendidikan luar sekolah. Meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung. 7) Kesehatan. Meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. (BNSP, 2006)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pembelajaran yang memiliki peran sangat penting kepada peserta didik untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat (Prayoga, 2016). Hakikat pendidikan jasmani mencakup unsur kebugaran, keterampilan gerakan, kesehatan, permainan, olahraga dan rekreasi (Herlina & Suherman, 2020).

Peran pendidikan jasmani dalam pendidikan sangat diperlukan karena dapat memperbaiki bentuk tubuh, menyehatkan tubuh, membantu siswa dalam membangun motorik, melatih kerjasama, melatih kedisiplinan, dan belajar untuk hidup sehat. Didalam suatu kurikulum pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar ada beberapa olahraga yang harus dipelajari yaitu atletik, permainan bola besar, permainan bola kecil, dan pencak silat. Pencak silat merupakan salah satu cabang olahraga beladiri yang berasal dari Indonesia. Pencak silat dapat dimainkan secara perorangan, berpasangan, maupun beregu. Pencak silat memiliki karakter gerakan yang berbeda dari olahraga beladiri yang lainnya. Didalam gerakan pencak silat memiliki beberapa unsur diantaranya kesenian, bela diri, olahraga, dan mental kerohanian. Dalam mempelajari teknik-teknik dasar pencak silat perlu adanya konsentrasi dan fokus karena setiap gerakan dan langkahnya mempunyai arti dan filosofi tersendiri. Pembelajaran materi pencak silat diharapkan peserta didik memiliki pengetahuan dan mampu mempraktikkan keterampilan dasar bela diri pencak silat.

Media adalah suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaannya mempermudah penyampaian pesan, mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Rohani, 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Hayati & Harianto, 2017)

Multimedia atau audio visual memberikan banyak stimulus kepada peserta didik karena sifat audio visual atau gambar dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan mengungkapkan pikirannya (Fitriyani, 2019). Media audio visual dapat melatih konsentrasi dan fokus siswa pada materi yang sedang diajarkan selain itu juga dapat menarik perhatian siswa (Susilo, 2020).

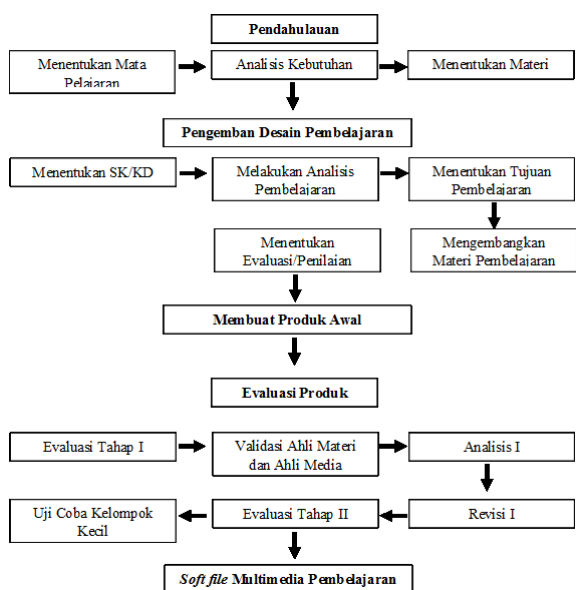
Video merupakan media yang dapat dilihat dan didengar oleh indra manusia yang efektif digunakan secara masal, individu maupun kelompok (Hadi, 2017). Penggunaan media elektronik dalam bentuk video di masa pandemi saat ini siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai berbagai gerak dasar dalam pencak silat melalui pembelajaran sistem daring.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat dari teknologi informasi dalam proses pembelajaran disekolah dasar pada masa pandemi *Covid-19*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development/RD*). Penelitian ini adalah penelitian deskriptif procedural yang akan mengembangkan video player pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi materi pencak silat. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis video player dalam materi bela diri pencak silat mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi untuk SD kelas IV dalam bentuk *soft file* video player yang dapat diputar dan di aplikasikan di gadget, dan social media. Prsedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut : 1) Pendahuluan yang terdiri dari : a) Menentukan mata pelajaran, b) Menganalisis kebutuhan, c) Menentukan materi. 2) Melakukan pengembangan desain pembelajaran : a) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar, b) Melakukan analisis pembelajaran, c) Menentukan tujuan pembelajaran, d) Mengembangkan materi pembelajaran, e) Menentukan evaluasi / penilaian. 3) Membuat produk awal. 4)

Evaluasi produk dilakukan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk yang meliputi : a) Evaluasi tahap I yang dilakukan kepada ahli materi dan ahli media, kemudian dianalisis, dan direvisi, b) Evaluasi tahap II atau uji coba kelompok kecil terhadap 5 siswa. 5) Produk akhir berupa video multimedia pembelajaran beladiri pencak silat yang dikemas dalam bentuk *soft file*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 1. Bagan Prosedur Pembuatan Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Pencak Silat

Untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menetapkan kualitas produk yang dihasilkan, peneliti membuat desain uji coba produk guna melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan sebelum diujicoba produk di konsultasikan kepada ahli materi dan media. Setelah mendapatkan saran maka perlu melakukan revisi tahap satu, kemudian produk divalidasi lagi kepada ahli materi dan ahli media dalam validasi tahap dua.

Langkah berikutnya yaitu menguji cobakan produk dalam uji coba awal atau uji coba kelompok kecil yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan

dapat di revisi sampai mendapatkan skor 3,50 dengan kriteria “BAIK”. Subjek uji coba produk ini adalah siswa kelas IV SDN Wonokerto 4 Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 siswa.

Tabel 1. Rentang Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Skor
A	Sangat Baik	4,70 - 5
B	Baik	3,50 – 4,69
C	Cukup Baik	2,60 – 3,49
D	Kurang	1,69 – 2,59
E	Sangat Kurang	1,68

Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif berupa saran dan masukan dari responden. Data tersebut memberi gambaran mengenai kualitas produk yang di kembangkan: a) Data dari ahli materi, berupa kualitas produk di tinjau dari aspek isi materi dan desain. b) Data dari ahli media, berupa kualitas teknik tampilan, keterbacaan materi. c) Data dari siswa, digunakan untuk menganalisis daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa.

Adapun teknik yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Observasi dan Kuesioner. Metode observasi ini bertujuan untuk menggali data-data mengenai kondisi fasilitas yang ada, persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan serta evaluasi pembelajaran. Sebagai metode ilmiah, observasi dapat diartikan sebagai pengamatan terhadap data secara sistematis terhadap gejala yang sedang diteliti.

Sedangkan metode kuesioner merupakan pengumpulan data dengan memberikan beberapa pertanyaan terhadap siswa, peneliti menggunakan metode ini karena memungkinkan peneliti untuk lebih mempercayai hasil responden siswa baik atau tidaknya dalam penerapan audio dan visual dalam pembelajaran pencak silat secara tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan produk awal multimedia pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah memilih materi pelajaran yang hendak dikembangkan, selanjutnya adalah melakukan proses desain untuk memproduksi video pembelajaran pencak silat pada siswa sekolah dasar. Tahapan pada pembuatan produk awal sebelumnya telah menentukan beberapa tahapan diantaranya menentukan konsep produk, mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan, dan membuat produk dari bahan-bahan yang telah dibutuhkan.

Setelah produk awal selesai dibuat kemudian tahap berikutnya mengevaluasi produk, produk di evaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti memberikan lembar kuisioner kepada ahli materi dan ahli media. Lembar kuisioner berisi tentang beberapa aspek yakni kualitas materi pembelajaran, aspek isi, aspek kebenaran materi pembelajaran, aspek desain pembuatan video, dan aspek kualitas gambar dalam video. Kemudian ahli materi dan ahli media memberikan penilaian baik tertulis maupun lisan. Hasil evaluasi berupa nilai untuk aspek kualitas materi pembelajaran dan isi menggunakan skala satu sampai lima. Evaluasi tahap 1 dari ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

Evaluasi Tahap 1

Tabel 2. Evaluasi Materi Tahap 1

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian KD/KI				√	
2	Ketetapan memilih materi yang dimediakan			√		
3	Ketetapan memilih bahasa dalam menguraikan materi				√	
4	Kejelasan contoh		√			
5	Pemberian latihan			√		
6	Kesesuaian				√	

	soal dengan materi	
7	Tingkat kesulitan soal	√
8	Tersedia kunci jawaban	√
JUMLAH		26
RATA-RATA		3,25

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak data}} = \quad \quad \quad Nilai = \frac{26}{8} = 3,25$$

Tabel 3. Evaluasi Media Tahap 1

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketetapan memilih bacground					√
2	Keserasian warna tulisan dengan bacground				√	
3	Pemilihan jenis font				√	
4	Ukuran font			√		
5	Warna font			√		
6	Ketetapan memilih musik		√			
7	Kemenarikan video				√	
8	Kejelasan suara video			√		
9	Ukuran video			√		
10	Durasi video			√		
JUMLAH		34				
RATA-RATA		3,40				

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak data}} = \quad \quad \quad Nilai = \frac{34}{10} = 3,40$$

Evaluasi tahap 1 terhadap materi pembelajaran pencak silat dilakukan pada 25 Januari 2021 sedangkan evaluasi tahap 1 terhadap media dilakukan pada tanggal 28 Januari 2021. Ahli materi memberika penilaian terhadap pembelajaran multimedia

dalam kategori “Cukup Baik” dengan skor 3,25 dan ahli media memberikan penilaian dengan perolehan skor 3,40 terhadap aspek kualitas pembelajaran kedalam kategori “Cukup Baik”. Kualitas yang sedemikian rupa ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk tersebut belum layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran.

Pengembangan sebuah produk multimedia pembelajaran yang dilakukan oleh pengembang tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu peneliti melakukan proses validasi terhadap produk yang dikembangkan kepada ahli materi dan ahli media. Berikut adalah proses revisi produk sesuai saran dari ahli materi dan ahli media :

Tabel 4. Saran Perbaikan Ahli Materi dan Revisi

NO	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1	Teknik	Tidak diberi audio atau suara	Diberi audio atau suara
2	Kelugasan gerakan	Kelugasan dalam gerakan kurang	Memperbaiki kelugasan setiap gerakan
3	Teknik gerakan langkah	Tidak diberi garis bantu	Diberi garis bantu
4	Model atau aktor	Kurang menarik	Ganti aktor

Tabel 5. Saran Perbaikan Ahli Media dan Revisi

NO	Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Perbaikan
1	Logo	Tidak diberi logo sebagai identitas kampus	Diberi logo kampus
2	opening	Tidak diberi	Diberi opening

3	Warna font	Tidak sesuai tema	Disesuaikan dengan tema
4	Font	Font kurang menarik untuk dibaca dan dilihat	Sesuaikan font yang menarik dan enak dibaca

Berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media rata-rata kualitas materi dan tampilan pada multimedia pembelajaran pencak silat ada beberapa kesalahan dan masukan dari ahli materi dan media, artinya produk yang dikembangkan masih dalam kategori “kurang”. Dengan kualitas produk yang sedemikian rupa ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk tersebut belum layak untuk digunakan uji coba lapangan.

Evaluasi Tahap 2

Evaluasi tahap 2 dilakukan setelah produk di revisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media pada validasi tahap 1. Validasi materi tahap 2 dilakukan pada tanggal 3 Februari 2021 memperoleh skor 4,80 dengan kategori “Sangat Baik” sedangkan validasi media dilakukan pada tanggal 4 Februari 2021 dengan perolehan skor 4,60 termasuk dalam kategori “Baik”. Pada evaluasi tahap 2 ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran pencak silat untuk siswa sekolah dasar layak untuk di uji cobakan di lapangan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SDN Wonokerto 4 dengan responden sebanyak 5 siswa kelas IV. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 8 Januari 2021. Adapun cara pengumpulan data pada uji coba ini adalah dengan menampilkan produk multimedia yang dikembangkan dan memberikan peserta didik untuk mencobanya, selanjutnya peserta didik diberikan lembar kuisioner untuk memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang mencakup aspek tampilan, materi, dan pembelajaran. Uji coba pada kelompok kecil ini dikategorikan “Sangat Baik” dengan rata-rata skor 4,75. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 6. Kuisioner Terhadap Siswa

NO	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai
1	Aspek Tampilan	Warna	5
		Musik	4
		Gambar	5
2	Aspek Materi	Penggunaan Bahasa	5
		Materi	5
		Video	5
		Materi	4
3	Aspek Pembelajaran	Multimedia	5
JUMLAH		38	
RATA-RATA		4,75	

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak data}} = \frac{38}{8} = 4,75$$

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah SDN Wonokerto 4 yang telah mengizinkan peneliti untuk bisa melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kepada kepala sekolah Bapak Wahyudi Basuki serta guru-guru di SDN Wonokerto 4 yang telah memberikan informasi serta proses penelitian dan dengan tangan terbuka menerima peneliti sehingga proses penelitian bisa terlaksana dengan senang dan nyaman. Serta berterimakasih kepada Bapak Arief Nur Wahyudi dan Bapak Aba Sandi Prayoga selaku dosen pembimbing yang memberikan pengetahuan serta bimbingan dan saran bagi peneliti tentang penelitian yang dilakukan dengan benar dan lancar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dihasilkan produk multimedia pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi beladiri pencak silat menggunakan soft file video untuk kelas IV. Hasil dari penilaian ahli materi mengenai kualitas multimedia pembelajaran pencak silat setelah melalui tahap akhir revisi mendapat kriteria “sangat baik“ dengan perolehan skor 4,80, sedangkan menurut ahli media mengenai kualitas multimedia pembelajaran setelah melalui tahap perbaikan mendapat kriteria “Baik“ dengan perolehan skor 4,60, serta penilaian dari siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mendapat perolehan skor 4,75 termasuk kriteria “Sangat Baik”.

Pada penelitian ini agar hasil lebih maksimal perlu ada pengembangan multimedia pembelajaran materi bela diri pencak silat sekolah dasar pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi lebih lanjut.

Diharapkan siswa semangat dalam melaksanakan proses belajar pada masa pandemi *Covid-19* ini dan perlu adanya uji coba kelompok besar

DAFTAR RUJUKAN

- BNSP. 2006. Ruang Lingkup Penjasorkes. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDS, Tema: 1 No*, 96–102.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. <https://doi.org/10.25299/al->

hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027

- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1–7. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Prayoga, A. S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Melalui Penggunaan Modifikasi Bola. *Jurnal Sportif*, 2(1), 1–12. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i1.652
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108–115. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2100>