



Penerapan Media Audio -Visual dengan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Menggantung

Ella Anugraris¹, Arisman²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Pamane Talino, Indonesia
E-mail: ellaanugraris@gmail.com¹, arism199@gmail.com²

Menerima: 12 Oktober 2020, **Revisi:** 21 Oktober 2020, **Diterima:** 26 Oktober 2020.

<https://doi.org/10.24036/MensSana.050220.04>

Abstract

Purpose research is to found the effect of applying the direct learning model with the help of audio-visual media on outcomes learning of the long jump material with the hanging style. The sample used is class XI MAN Ngabang. The sample was divided into 2 groups including the experimental group in XI IPS2 and the control group in class XI IPS1 where each class was 31 students. This type of research is experimental research and independent variables in the form of direct learning models with the help of audiovisual media and variables consisting of learning outcomes of long jump material with hanging styles. This study used a parametric statistical test in the form of a t-test through computerized calculations. The results of the analysis for the formality level of the experimental class, the value of Sig = 0.057 > $\alpha = 0.05$, so that the samples were normally distributed and the control class obtained the value of Sig = 0.128 > $\alpha = 0.05$ which also means that the samples were normally distributed. For the homogeneity of the two classes, the value of Sig = 0.946 > $\alpha = 0.05$ so that the two classes are homogeneous. After the prerequisite test, the researcher then performed the t-test and obtained the Sig. (2-tailed) = 0.11 $\leq \frac{1}{2} \alpha = 0.025$, H₀ rejection is rejected, so the use of assisted learning models with audiovisual media affects learning outcomes of long jump material in class XI students of MAN Ngabang.

Keyword: Long Jump, Hanging Style, Audio -Visual Media

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung dengan bantuan media audio-visual pada hasil belajar materi lompat jauh dengan gaya menggantung. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas XI MAN Ngabang. Sampel dibagi menjadi 2 kelompok diantaranya kelompok eksperimen pada kelas XI IPS2 serta kelompok kontrol pada kelas XI IPS1 yang mana masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Jenis penelitian berupa penelitian eksperimen dengan variabel bebas berupa model pembelajaran langsung melalui media audio visual dan variabel terikat berupa hasil belajar pada materi lompat jauh dengan gaya menggantung. Penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik berupa uji t melalui perhitungan komputerisasi. Hasil analisis memperlihatkan untuk tingkat normalitas kelas eksperimen memperlihatkan nilai Sig= 0.057 > $\alpha = 0.05$ dengan distribusi normal dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig=0.128 > $\alpha = 0.05$ yang juga berarti sampel berdistribusi normal. Untuk homogenitas kedua kelas memperlihatkan bahwa Sig=0.946 > $\alpha = 0.05$ sehingga dua kelas bersifat homogen. Setelah uji prasyarat, kemudian peneliti melakukan Uji t dan diperoleh nilai Sig. (2-tailed)=0.11 $\leq \frac{1}{2} \alpha = 0.025$, disimpulkan H₀ ditolak, sehingga penggunaan model pembelajaran berbantu media audio - visual memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil dari belajar materi *long jump* pada siswa kelas XI MAN Ngabang.

Kata Kunci: Lompat Jauh, Gaya Menggantung; Media Audio Visual

PENDAHULUAN

Pembelajaran atletik merupakan materi tentang pembelajaran gerak yang diberikan kepada siswa dengan tujuan siswa memahami dan menguasai keterampilan gerak atletik.

Atletik adalah induk dari semua cabang olahraga., karena semua olahraga terdapat nomor atletik seperti lari, lempar, lompat.

Ketiga gerakan itu merupakan pola gerak yang berasal dari olahraga atletik.(rima febriani,

2013) Pendidikan jasmani dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan siswa melalui aktifitas jasmani, yang menjadi bagian tak terpisahkan dengan tujuan pendidikan nasional. (Paramitha & Anggara, 2018) Banyak penekanan pada penguasaan keterampilan gerak yang membuat siswa mendapatkan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran penjas khususnya bagi siswa yang kurang baik dalam keterampilan gerak.

Menurut (Maijum, 2017) seorang guru harus bisa memilih metode apa yang dapat digunakan dalam setiap pembelajaran. Hal ini merupakan agar materi yang akan kita sampaikan dapat dipahami siswa dengan baik. Belajar bisa disebut sebagai suatu hal kompleks yang masing masing orang jalani selama proses kehidupannya, (Hasan, 2016).

Belajar juga merupakan proses dan unsur yang mendasar pada penyelenggaraan di tiap jenjang pendidikan, tercapainya tujuan pendidikan berkaitan dengan berhasil tidaknya proses belajar di sekolah maupun di lingkungan sekitar (Arifin, 2012).

Begitu pula dengan pembelajaran lompat jauh, dengan penyampaian materi yang benar membuat mereka mengerti apa yang disampaikan. Belajar juga merubah tingkah laku, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang buruk menjadi baik. Hal-hal yang meliputi tahap belajar gerak antara lain tahap orientasi yaitu tahap belajar dalam menguasai informasi, selanjutnya tahap pematapan gerak yang didapatkan dengan latihan bersumber pada yang diperoleh, dan tahap otomatis yakni gerakan yang didapat dari hasil latihan sehingga dapat dilakukan secara otomatis (Jospiah, 2017).

Usaha pengalihan macam – macam bentuk gerakan pada usia anak pra sekolah menjadi suatu rangkaian gerak dasar yang mengarah pada kemampuan dalam gerak atletik merupakan suatu pembentukan dasar gerak Atletik (Priyanto, 2011).

Atletik adalah salah satu dari sekian cabang di olahraga yang dipelajari pada mata pelajaran penjasorkes yang terdiri dari beberapa nomor salah satu nya nomor lompat jauh. Tujuan dari lompat jauh yaitu agar dapat melompat dengan jarak sejauh mungkin dengan cara seluruh bagian tubuh dipindahkan dari suatu titik tertentu ke titik lainnya (Kusnadi et al., 2003).

Terdapat macam- macam gaya pada *Long Jump* diantaranya gaya jongkok yang mana pada saat melayang posisi seorang atlet seperti sedang

melakukan sikap jogkok hingga mendarat, gaya menggantung, yaitu posisi seorang atlit ketika diudara seperti menggantung, dan juga gaya berjalan di udara yang mana ketika berada diudara posisi seorang atlit seperti berjalan di atas udara.

Lompat jauh adalah rangkaian gerakan dimulai dengan awalan yang menciptakan kecepatan horizontal sehingga mempengaruhi kekuatan kaki saat menolak yang menghasilkan daya vertikal (Priyanto, 2011).

Dalam membelajarkan lompat jauh dapat menggunakan beberapa model pengajaran dan satu dari model pengajaran tersebut adalah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan bantuan media audio-visual.

Pembelajaran langsung yaitu suatu model dalam pengajaran dan bersifat *teacher center*. (Rosmi, 2017) dirancangnya Model pengajaran langsung bertujuan untuk mengenalkan pada siswa tentang pengetahuan yang bersifat prosedural dan deklaratif, Terstruktur dan diajarkan secara bertahap.

(Alit, 2019). (Bakar, 2017) model latihan, penguasaan model pengajaran aktif. *explicit instruction* adalah istilah lain dari model pembelajaran langsung. *Direct Instruction* bermanfaat untuk mengurangi miskonsepsi siswa dalam memahami materi atau penjelasan guru serta memudahkan bagi siswa agar dapat menerima materi secara bertahap.

Intruksi langsung memberikan makna dalam pembelajaran, pengalaman yang sistematis serta kedisiplinan. Intruksi langsung merupakan pendekatan pembelajaran yang tetap melibatkan siswa sembari fokus mencapai hasil belajar yang diinginkan (Sidik NH. & Winata, 2016).

Berikut adalah ciri model dalam pembelajaran langsung: (1) terdapat pencapaian tujuan (2) terdapat sintaks dan alur kegiatan yang akan dilakukan pada saat pembelajaran (3) sistem pengolahan serta lingkungan yang digunakan untuk belajar diperlukan untuk tercapainya keberhasilan kegiatan pembelajaran (L & Arsyad, 2015).

Menurut (Wilanda, 2014) Model pembelajaran langsung memiliki kelemahan dan kelebihan, yaitu: (1) Banyak materi yang dapat disampaikan, (2) model ini mudah dilakukan untuk yang bersifat procedural. Kemudian untuk kelemahannya adalah, pembelajarannya lebih





banyak menggunakan dengan ceramah, sehingga anak merasa bosan. Jika pada saat akan melakukan pembelajaran, guru sudah mempersiapkan lebih awal materinya siswa akan lebih mudah dan tidak bosan untuk menerima materinya.

Metode mengajar dan media pengajaran merupakan dua aspek yang menonjol dalam metodologi pengajaran. Pentingnya metode mengajar yang tepat tentu sangat diperlukan sebagai upaya menyukkseskan pembelajaran yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. selain metode mengajar guru juga dituntut untuk lebih kreatif dengan menentukan media mengajar yang relevan dan membuat siswa semakin tertarik untuk ikut dalam kegiatan pembelajaran (EKO MEY RAHARJO, n.d.).

Secara harfiah, media diartikan sebagai suatu perantara atau bisa juga disebut pengantar (Trisna Rahayu, 2019). Media adalah suatu perangkat keras ataupun lunak yang dapat menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (ahmad fujiyanto, adep kurnia,dkk, 2016).

Media memberikan pengaruh pada psikologis peserta didik, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar serta meningkatkan keinginan dan minat (Rizal, Kurniawan, 2014). Media merupakan ragam komponen yang dapat merangsang keinginan belajar siswa (Purnomo, 2014).

Media audio-visual merupakan alat bantu berupa gambar yang dapat bergerak serta mempunyai suara bersamaan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tertentu (ahmad fujiyanto, Asep kurnia jayadinata, 2016). Media audio visual adalah alat yang *audible*, yaitu sesuatu yang dapat kita dengar dan *visible* yaitu sesuatu yang dapat kita lihat (SIDI & MUKMINAN, 2016).

Media ini memudahkan penyampaian materi ke siswa karena mampu menggugah rasa keingintahuan siswa serta dapat meningkatkan minat belajar para siswa. Menurut informasi yang didapat dari guru mata pelajaran penjaskesrek di MAN 1 Ngabang menyatakan dalam pelaksanaan belajar mengajar lompat jauh gaya menggantung seringkali menemukan kesulitan ketika ingin menyampaikan materi kepada siswa, minimnya media yang digunakan guru saat penyampaian materi juga menjadi salah satu kendala pembelajaran tidak maksimal.

Guru seringkali memberikan contoh melalui demonstrasi gerakan yang kemudian diikuti oleh siswa. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam mengingat gerakan yang sudah dicontohkan oleh guru di depan. Ketidak efektifan model pembelajaran sebelumnya dapat dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada materi lompat jauh gaya jongkok dengan nilai rata rata sebesar 58 yang mana hanya 10% dari 30 siswa yang mendapatkan nilai tuntas.

Dengan ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian menggunakan metode lain, yaitu metode pembelajaran langsung menggunakan media audio visual, Karena berdasarkan informasi yang didapat, siswa belum pernah diberikan pembelajaran menggunakan media audi-visual.

Mengingat pentingnya dan daya tarik peneliti ingin meneliti tentang model pembelajaran langsung dengan media audio-visual terhadap hasil belajar lompat jauh dengan gaya menggantung, dengan itu peneliti mengambil judul penerapan model pembelajaran langsung berbantu media audio visual terhadap hasil belajar lompat jauh gaya menggantung.

Diharapkan disini peneliti dapat membandingkan dan mendapatkan hasil yang dapat menjadikan acuan dalam proses pembelajaran, apakah mempunyai pengaruh pada hasil belajar materi lompat jauh gaya menggantung pada siswa Kelas XI MAN Ngabang atau tidak ada pengaruh.

METODE

Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif penuh, maksudnya adalah bahwa penelitian eksperimen ini memiliki segala persyaratan dalam pengujian hubungan sebab akibat (Ainina, 2014).

Penelitian ini merupakan penelitian murni eksperimen (*true experimental*). tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk menguji variable bebas dan variable terikat terhadap sampel, yang di dalam sampel terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Gumanti et al., 2016).

Sebagian unit populasi yang menjadi objek penelitian guna memperkirakan karakteristik suatu Populasi disebut sampel (Prof. Dr. Suryana, 2012). Sampel penelitian ini adalah siswa MAN Kelas XI Ngabang yang



terdiri dari dua kelas. Berdasarkan populasi seharusnya sampel dipilih dari 7 kelas, namun karena kelas XI IPA 1, 2 dan 3 sudah mendapatkan pembelajaran materi lompat jauh maka sampel dipilih dari 4 kelas yang belum mendapatkan pembelajaran materi lompat jauh yaitu IPS 1, IPS 1, IPS 3 dan IPS 4

Penelitian ini menggunakan rancangan *Posttest- Only Control Group Design* sebagai berikut

Kelas	Perlakuan	Post Test
Kelas Ekperimen	X1	O1
Kelas Kontrol	X2	O2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Group Design* penelitian yang sudah dibagi menjadi 2 kelompok (diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran langsung berbantu media audio-visual) dan kelompok kontrol (model pembelajaran konvensional).

Adapun deskripsi hasil *posttest* kelas eksperimen (penggunaan media audio visual) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional) dibawah ini :

Tabel 1. Hasil tes akhir pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Eksperimen	Kontrol
Rata – rata (M)	65.32	60.96
Standar Deviasi	6.38	6.63
Statistik	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	77.50	72.50
Nilai Terendah	52.50	50.00
N	31	31

Dari **Tabel 4.1** tampak bahwa hasilnya: 1) nilai *mean* skor *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 65.32, standar deviasi 6.38. 2) dan rata-rata skor *posttest* untuk kelas kontrol yaitu 60.96, standar deviasi 6.63. Secara deskriptif dapat diketahui bahwa ada perbedaan rata rata skor tes *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh data hasil belajar siswa berupa skor *posttest*. Agar data ini dapat menjawab rumusan masalah hipotesis penelitian dilakukan analisis sebagai berikut.

Uji Normalitas Data Posttest

Pengujian normalitas data menggunakan aplikasi SPSS , menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* interval kepercayaan 95%.

Tabel 2 : Hasil Uji Normalitas Data Posttest Untuk Kelas Eksperimen Tes Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Statistic	df.	Sig.	Statistic	df.	Sig.
Kelas-eksperimen	.155	31	.057	.946	31	.124

a. *Lilliefors; Significance Correction*

Tabel 3 : Hasil Akhir Uji Normalitas untuk kelas kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro - Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kelas kontrol	.140	31	.128	.952	31	.174

Tabel 2 pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* memperlihatkan nilai *Sig* sebesar $0.057 > \alpha = 0.05$. Maka bisa disimpulkan sampel kelas eksperimen berdistribusi normal.

Pada Tabel no.3 pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a*, *Sig.* sebesar $0.128 > \alpha = 0.05$ bisa disimpulkan bahwa sampel kelas kontrol juga berdistribusi normal. Dengan demikian untuk kedua kelas dapat dikatakan berdistribusi normal.

Analisis Data Akhir dengan Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS interval kepercayaan 95%. Dengan perhitungan yang dijelaskan pada tabel dibawah:

Tabel 4 : Hasil Analisis data Tes akhir dengan Uji Homogenitas

Test Of Homogeneity Of Variances			
Levene Statistic	sf1	df2	sig
.005	1	60	.946

Tabel 4 memperlihatkan nilai *Sig* sebesar $0.946 > \alpha (0.05)$ maka, dapat dinyatakan kedua kelas dengan hasil homogen.

Pengujian Hipotesis

Aplikasi yang digunakan untuk menguji hipotesis data adalah Aplikasi SPSS. Setelah dianalisis dengan perhitungan yang dijelaskan memperlihatkan nilai *Sig. (2-tailed) = 0.011 ≤*





$\frac{1}{2} \alpha$ (0.025), oleh karena itu, dapat diambil keputusan uji H_0 ditolak.

Dari keputusan pengujian pada hipotesis, peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh pembelajaran langsung berbantu media audio visual pada hasil belajar siswa untuk materi lompat jauh pada gaya menggantung menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media audio-visual di kelas XI MAN Ngabang.

Pembahasan

Diketahui analisis data *posttest* bahwa rata-rata skor *posttest* kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan audio-visual sebesar 65.32 lebih tinggi dibandingkan nilai *mean* kelas Kontrol yaitu 60.96. ini menunjukkan pembelajaran yang menggunakan media audio-visual lebih dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam materi lompat jauh gaya menggantung dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional

Hal ini dikarenakan pada pembelajaran langsung berbantu media audio visual dapat memperlihatkan kepada siswa Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran langsung berbantuan media audio visual dapat memperlihatkan langsung kepada siswa mengenai gerakan atau teknik yang benar untuk melakukan rangkaian atau tahapan lompat.

Selain itu juga media audio-visual yang ditayangkan dapat diputar ulang beberapa kali sehingga siswa benar-benar memahami bentuk gerakan. Siswa juga dilibatkan secara aktif melalui diskusi mengenai gerakan yang ditayangkan di media audio-visual sehingga suasana di kelas menjadi lebih aktif.

Setelah selesai menayangkan contoh di media audio visual, siswa langsung diajak untuk mempraktekkan di lapangan sehingga apa yang mereka lihat dapat langsung diaplikasikan di lapangan dengan harapan dapat terekam di dalam memori otak siswa.

Selain itu, hasil uji normalitas serta homogenitas data dari *posttest*, keduanya mempunyai distribusi normal dan homogen. Maka dari itu, digunakan uji statistik parametrik yaitu uji t-tes dengan menggunakan aplikasi SPSS. Dari hasil uji t-tes diperoleh *Sig.* (2-tailed) = 0.11 $\leq \frac{1}{2} \alpha$ (0.025), artinya keputusan ujinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari data penelitian yang sudah peneliti lakukan, peneliti mendapatkan temuan bahwa ada beberapa siswa yang kurang mengerti pada

proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantu media audio-visual, tapi hampir semua siswa sangat tertarik dengan model pembelajaran langsung berbantu media audio-visual, sehingga minat belajarnya siswa meningkat dibandingkan dengan metode demokrasi yang pernah disampaikan guru penjas kes sebelumnya.

Hal ini dapat menjadi perbandingan model pembelajaran apa yang dapat dilakukan ketika siswa tidak dapat menerima materi yang disampaikan dengan sempurna. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media audio-visual sangat efektif dilakukan.

Sehingga terlihat mahasiswa lebih mudah untuk memahami setiap gerakan yang dilakukan pada saat pembelajaran lompat jauh gaya menggantung. sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran langsung dengan menggunakan media audio-visual sangat berpengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh dengan menggunakan gaya menggantung siswa kelas XI MAN Ngabang. Cara ini sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

KESIMPULAN

Setelah analisis dilakukan, bisa disimpulkan ada pengaruh dalam menerapkan model pembelajaran langsung berbantu media audio visual terhadap hasil belajar lompat jauh gaya menggantung pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 1 Ngabang. MAN Ngabang.

Dengan telah terlaksananya penelitian, diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan strategi guru pendidikan jasmani dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- ahmad fujiyanto, Asep kurnia jayadinata, dadang kurnaia. (2016). No Title. *Pena Ilmiah*, 1(1), 842.
- Ainina, I. ayu. (2014). No Title. *IJHE*, 3(42).
- Alit, I. G. A. N. (2019). Model Pembelajaran Direct Instruction Dengan Metode Demonstrasi Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa



Penerapan Media Audio -Visual dengan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Menggantung
Ella Anugraris¹, Arisman²

- Kelas Iii Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 Sd Negeri 22 Dauh Puri. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.932>
- Arifin, Z. (2012). Evaluasi pembelajaran. *Bandung: Remaja Rosdakarya*. <https://doi.org/979-692-956-2>
- Bakar, A. (2017). Pengaruh Pembelajaran Langsung Dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Murid Kelas IV SD Inpres Bertingkat Mamajang II Makassar. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*. <https://doi.org/10.26858/sportive.v1i1.5242>
- Eko Mey Raharjo, A. R. I. S. (n.d.). *Penerapan Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Over Head Lob dalam Pembelajaran Bulutangkis (Studi pada siswa SMP Negeri 26 Surabaya)* Aris Eko Mey Raharjo Gatot Darmawan Abstrak. 699–702.
- Gumanti, A., Yudiar, ., & Syahrudin, . (2016). Metode penelitian pendidikan. In *Jakarta : mitra wacana merdeka*.
- Jospiah, J. (2017). Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 025 Koto Sentajo. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 563. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.5521>
- Kusnadi, A., Jasmani, S. P., Keolahragaan, F. I., Jasmani, S. P., & Keolahragaan, F. I. (2003). *Pengaruh Penggunaan Media Tali Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Menggantung Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (*Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Krejengan Kabupaten Probolinggo*) Suroto. 831–836.
- L, H., & Arsyad, M. N. (2015). Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Langsung pada Materi Sistem Gerak di SMA Negeri 1 Donri-Donri. *Jurnal Bionature*.
- Maijum. (2017). Peningkatan Kemampuan Teknik Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Modifikasi. *Suara Guru*, 3(3), 575.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. (2016). *Jurnal Pesona Dasar*.
- Priyanto, A. (2011). *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh Gaya*. 8(November).
- Prof. Dr. Suryana, Ms. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Purnomo, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Rima febriani. (2013). Pengembangan Materi Atletik Melalui Permainan Atletik Three In One Untuk Siswa SD Kelas V. *Unnes*, 2(1), 194.
- Rizal, Kurniawan, M. & S. (2014). Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas Iv Sdn Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014 Muhamat Rizal Kurniawan. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas*, 02(03), 559–563.
- Rosmi, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri 003 Pulau Jambu. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*.





Sidi, J., & Mukminan, M. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*.
<https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>

Sidik NH., M. I., & Winata, H. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3262>

Trisna Rahayu, E. (2019). Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *MAENPO*.
<https://doi.org/10.35194/jm.v9i2.910>.

Wilanda, R. agus. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Peristiwa Disekolah D. *Jpgsd*, 02(03), 3.

