

Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Audiovisual Berbasis *Powtoon* terhadap Peningkatan Dasar Gerak *Passing* Sepakbola

M Ulil Abshor Abdalla¹, Nanang Indriarsa²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: m.ulil.20092@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Dalam penelitian ini permasalahan yang ditemukan yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lamongan pada materi dasar gerak *passing* sepak bola, serta penggunaan media berbasis elektronik yang masih jarang digunakan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran audio visual *powtoon* terhadap hasil belajar PJOK pada materi dasar gerak *passing* sepak bola. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitiannya adalah *pretest-posttest control group*. Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lamongan. Hasil analisis data yang telah diambil dengan menggunakan instrument tes dasar gerak *passing* sepak bola menunjukkan adanya pengaruh dari penerapan media pembelajaran audio visual *powtoon* terhadap materi dasar gerak *passing* sepak bola. Dimana hasil dari uji t (*paired sample t-test*) kelas eksperimen yaitu sig.2 tailed 0,00. nilai itu < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media audio visual serta efektif digunakan pada materi pembelajaran dasar gerak *passing* pada siswa MTsN 2 Lamongan dengan besar peningkatan 10,47%. Sedangkan nilai dari kelas kontrol memiliki hasil uji-t yaitu sig.2 tailed adalah 0,001. Nilai tersebut < 0,05 maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai dari peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kata kunci : *Media, Passing, Pembelajaran.*

Abstract

In this research, the problems found were the low learning outcomes of class VIII MTsN 2 Lamongan students on basic football passing movement material, as well as the use of electronic-based media which is still rarely used. Therefore, the aim of this research is to determine the effect of applying *Powtoon* audio-visual learning media on PJOK learning outcomes on the basic material of soccer passing movements. This research uses a pure experimental type with a quantitative approach and the research design is a *pretest-posttest control group*. The sample used was class VIII students at MTsN 2 Lamongan. The results of data analysis that have been taken using the basic test instrument for soccer passing movements show that there is an influence of the application of the audio visual learning media *Powtoon* on the basic material of soccer passing movements. Where the results of the t test (*paired sample t-test*) for the experimental class are sig.2 tailed 0.00. The value is <0.05 so it can be concluded that H_a is accepted, which means there is an influence on learning using audio-visual media and it is effectively used in basic learning material for passing movements for MTsN 2 Lamongan students with an increase of 10.47%. Meanwhile, the value of the control class has a t-test result, namely sig.2 tailed, which is 0.001. This value is <0.05, which means that there is a significant difference between the students' scores between the experimental group and the control group.

Keywords: *Media, Passing, Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah kebutuhan peningkatan pengetahuan serta keterampilan yang harus dipenuhi setiap orang. Meningkatkan sumber daya manusia dalam pendidikan mempunyai peran

penting selama tiap insan yang hidup. Peningkatan ilmu pengetahuan bukan semata menjadi pusat dalam pendidikan. Dalam pendidikan sarana pendidik / pengajar juga harus dipenuhi dalam peningkatan fisik, kesehatan, dan kebugaran jasmani(Syamsu, 2021). Dibalik kualitas hidup yang baik ada peran pendidikan yang sangat penting. Guna pendidikan sangat penting juga dalam pendidikan sifat yang baik. Selain itu, proses pembelajaran juga harus dilewati untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Oleh sebab itu pendidikan harus ditanamkan sejak dini dalam bertujuan untuk pembentukan karakter yang baik dan kualitas hidup yang baik(Agus, 2017).

Tujuan pendidikan jasmani, menurut Suryobroto (2014:8), adalah untuk menumbuhkan pola sikap, kecerdasan, fisik, dan keterampilan (psikomotorik) bagi anak-anak, sehingga mereka menjadi dewasa dan mandiri, dan memiliki keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Sulastri, 2019), pendidikan jasmani dan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik, keterampilan gerak, kemampuan berpikir logis, kontrol emosional, kecakapan sosial, tindakan moral, dan pengenalan lingkungan yang higienis. Menurut (Widodo, 2018), tujuan utama PJO adalah untuk menghasilkan individu yang sehat dan kuat secara fisik dan mental. Menurut (Putri,2019), pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah bertujuan untuk meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosi, dan sosial.

Menurut (Rohmawati,2015) Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan proses interaksi siswa-guru dalam lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat diukur melalui aktivitas siswa selama pembelajaran, reaksi siswa terhadap pembelajaran, dan pemahaman siswa tentang konsep. Interaksi antara siswa dan guru diperlukan untuk mencapai tujuan bersama untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknik audio visual merupakan penyampaian pesan audio dan visual menggunakan mesin mekanis dan elektronik. Media pembelajaran audiovisual merupakan alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi ditunjukkan bahwa permasalahan pada pembelajaran di MTsN 2 Lamongan yaitu siswa masih kurang baik dalam melakukan dasar gerak *passing*. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor antara lain pada saat pembelajaran masih memakai media pembelajaran yang tergolong biasa saja, yaitu memakai media buku paket yang belum mampu untuk menarik perhatian siswa dan penerapan media pembelajaran seharusnya bisa memudahkan untuk penyampaian materi pelajaran. Mengingat bahwa teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat, informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk proses pembelajaran PJOK. Untuk mengatasi berbagai masalah ini, peneliti membuat media berbasis teknologi yang disebut Powtoon. Media ini membantu guru mengatasi keterbatasan dan mencapai tujuan pembelajaran (Puspitarini, 2018).

Powtoon adalah perangkat lunak animasi berbasis SaaS yang memungkinkan Anda membuat presentasi animasi serta video penjelasan animasi. Powerpoint dan Cartoon adalah singkatan dari Powtoon. Menurut Shannon Merchand (2019), Powtoon adalah aplikasi perangkat lunak animasi berbasis web yang mengatakan, "Powtoon is web-based animation software that allows you to easily and quickly create animated presentations with your students by manipulating pre-created provided music, objects, imported images, and user created voice-overs." Dengan demikian, Powtoon memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan mudah dan cepat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis *powtoon* berpengaruh terhadap peningkatan dasar gerak *passing* sepak bola?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran menggunakan media audiovisual berbasis *powtoon* terhadap peningkatan dasar gerak *passing* sepak bola?

Sesuai rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual berbasis *powtoon* terhadap dasar gerak *passing* sepak bola pada siswa MTsN 2 Lamongan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual berbasis *powtoon* terhadap dasar gerak *passing* sepak bola pada siswa MTsN 2 Lamongan.

METODE

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian murni dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen ditujukan untuk meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimental, dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi. Penelitian ilmiah tentang hubungan yang teleti antara berbagai variabel disebut sebagai "penelitian eksperimental." Sebuah studi penelitian memenuhi empat kriteria berikut: perlakuan (*treatment*), mekanisme kontrol, seleksi subjek secara acak, dan terdapat tolak ukur keberhasilan (*pretest* dan *posttest*). Desain yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah *Pretest-Posttest control group* dimana terdapat kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan serta kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penerapan media audio visual *powtoon* pada pembelajaran. Pada desain ini kelompok sampel akan terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk kemudian diberikan *treatment*, setelah itu dilihat perbandingan dari *pretest* dan *posttest* nya. Dalam penelitian ini *treatment* atau perlakuan yang akan didapatkan oleh kelompok eksperimen yaitu penerapan media pembelajaran audio visual *powtoon* pada proses pembelajaran dasar gerak *passing* sepak bola. Kemudian akan dibandingkan hasil belajarnya pada saat *pretest* dan setelah diberikan perlakuan atau *posttest*. Kemudian hasil dari kelompok eksperimen juga akan dibandingkan dengan kelompok kontrol untuk mengetahui adakah pengaruh dari *treatment* yang diberikan.

T1	X	T2
T1	~	T2

Keterangan:

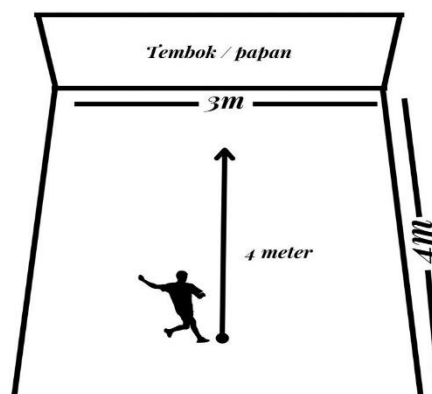
T1: *Pre-test*

T2: *Post-test*

X: *Exsperimen* (perlakuan)

~: Tidak ada perlakuan

Menurut (Miftah,2018), instrument penelitian berfungsi sebagai alat bantu atau fasilitas untuk peneliti dalam proses pengambilan data dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk membuat pengolahan data yang lebih sistematis, cermat, dan lengkap menjadi lebih mudah (Miftah, 2018). Penelitian ini menggunakan metode pretst dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa dalam *passing* sepak bola sebelum dan sesudah pembelejaraan dengan media audio visual. Untuk penelitian ini, dilakukan teknik pengambilan data berupa tes praktik *passing* sepakbola. Pengumpulan data menggunkan metode tersebut dibuat untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa MTsN 2 lamongan ketika melakukan *passing* pada permainan sepak bola. Tes merupakan instrument untuk memperoleh data dari subjek yang di teliti. Sedangkan pengukuran ialah proses pengumpulan informasi dari pemberlakuan tes yang diberikan kepada siswa (Faiz dkk, 2022). Berikut adalah tes dan penilaian *passing* untuk pengambilan data:



Gambar 3.4. Konsep Praktik *Passing* Sepak Bola
Sumber : Nur Hasan 2001 : 157-163 dalam T Sinaga 2001

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penjelasan sebelumnya telah dibahas mengenai persiapan dan pelaksanaan yang berkaitan dengan metode serta teknik dalam pengambilan data. Kemudian pada penjelasan ini akan disajikan mengenai hasil dari penelitian dan pembahasan oleh peneliti setelah melaksanakan penelitian yang dilakukan selama 3 kali pertemuan. Hasil data yang diperoleh pada saat *pretest* dan *posttest* menggunakan tes *passing* sepak bola yang digunakan untuk mengetahui peningkatan dasar gerak *passing* sepak bola. Siswa yang menjadi sampel dari penelitian yaitu siswa kelas VIII A dan B MTsN 2 Lamongan yang berjumlah 44 siswa. Kemudian hasil datanya diolah dan dianalisis secara otomatis menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

Deskripsi Data

Pada deskripsi data akan dibahas perhitungan nilai mean, standar deviasi serta varian dari data yang telah diambil. Berikut adalah data deskriptif yang telah didapat dari hasil penghitungan menggunakan SPSS.

Tabel 1 Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test.

Deskriptif	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
Jumlah	22	22	22	22
Mean	25,3182	28,1364	25,2273	25,7273
Median	23,0000	25,5000	22,5000	24, 0000
Std. Deviasi	8,08518	8,04923	8,27464	9,39190
Varian	65,370	64,790	68,470	88,208
Minimum	15, 00	17, 00	15, 00	13, 00
Maximum	41, 00	43, 00	41, 00	44, 00

Dari tabel diatas, dijelaskan bahwa jumlah peserta didik dari kelompok eksperimen adalah 22 dan pada kelompok kontrol adalah 22. Saat sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) kelompok eksperimen memiliki nilai *mean* sebesar 25,3182 dengan standar deviasi 8,08518 dan varian 65,370. Untuk nilai minimumnya adalah 15,00 dan maksimumnya adalah 41,00. Sedangkan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *posttest* nilai *mean* nya adalah 28,1364 dengan standar deviasi 8,04923 dan varian 64,790. Untuk nilai minimum nya 17,00 dan nilai maksimum nya 43,00. Kemudian untuk kelompok kontrol pada *pretest* memiliki nilai *mean* 25,2273 dengan standar deviasi 8,27464 dan varian 68,470. Untuk nilai minimumnya adalah 15,00 dan nilai maksimumnya 41,00. Sedangkan setelah dilakukan *posttest* hasil nilai rata-ratanya adalah 25,7273 dengan standar deviasi 9,39190 dan varian 88,208. Untuk nilai minimumnya adalah 13,00 dan nilai maksimum 44,00.

Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah uji yang menghitung apakah hasil dari perhitungan total normal atau tidak, seperti contoh di bawah ini, dimana nilai P-Value >0,05 maka dinyatakan normal dan jika P-Value <0,05 maka dinyatakan tidak normal.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-Test Dan Post-Test.

tes	sig	kesimpulan
<i>Pretest</i> Eksperimen	.085	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	.074	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	.055	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	.227	Normal

Berdasarkan data diatas telah didapat hasil uji normalitas dimana dalam penghitungannya dengan uji normalitas Shapiro-wilk, diketahui bahwa nilai signifikasi *pretest* kelompok eksperimen adalah 0.085, sehingga dapat diartikan data tersebut berarti berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai *posttest* kelompok eksperimen nilai signifikasinya ialah 0,074, data tersebut diartikan juga

berdistribusi normal. Selanjutnya pada kelompok kontrol nilai signifikansi pada *pretest* adalah 0,055, dapat diartikan data berdistribusi normal. Dan untuk *posttest* nilai signifikasinya adalah 0,227, sehingga data tersebut dapat diartikan berdistribusi normal. Selanjutnya analisis data akan masuk pada tahap uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan untuk menentukan data populasi dalam penelitian dapat dikatakan sama atau homogen. Data yang dihasilkan dari penelitian dapat dilihat homogenitasnya dengan uji homogenitas levene. Kriteria data dapat dikatakan homogen adalah jika hasil penghitungan menunjukkan nilai sig > 0,05. Dan sebaliknya, apabila data menunjukkan nilai sig < 0,05 maka dapat dikatakan data tersebut tidak homogen. Data yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan penelitian telah dilakukan uji homogenitas dengan keterangan nilai sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Tes	Sig	Kesimpulan
<i>Pretest</i> Eksperimen	,823	Homogen
<i>Posttest</i> Eksperimen	,884	Homogen
<i>Pretest</i> Kontrol	,884	Homogen
<i>Posttest</i> Kontrol	,793	Homogen

T-test (Paired sampel T-test)

Paired T-test merupakan uji untuk menghitung hasil peningkatan nilai serta perbedaan atau perbandingan dari hasil nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil Paired T-test yang didapatkan:

Tabel 4 Hasil Uji Paired Samples T-test Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	SD	P-value
<i>Pretest</i>	22	25,3182	1,56255	,000
<i>Posttest</i>	22	28,1364		

Melihat pada tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen pada waktu *pretest* ialah 25,3182 dan pada saat *posttest* nilainya adalah sebesar 28,1364. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai *posttest*nya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 2,81818. karena nilai sig. (2 tailed) ialah .000 dimana nilai itu > 0.05 jadi dapat dikatakan ada perbedaan yang cukup signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* dari kelompok eksperimen.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Samples T-test Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	SD	P-value
<i>Pretest</i>	22	25,2273	1,87083	,224
<i>Posttest</i>	22	25,7273		

Melihat dari tabel di atas ditunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol pada *pretest* ialah sebesar 25,2273 dan untuk nilai *posttest* nya ialah sebesar. 25,7273. dari nilai tersebut terlihat adanya perbedaan dimana pada nilai *posttest*nya lebih tinggi atau meningkat dengan selisih sebesar 0,500. karena nilai sig. (2 tailed) adalah sebesar 0,224 dan nilai tersebut < 0.05. jadi dapat dikatakan tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* dari kelompok kontrol.

T-test (independent Samples T-test)

Uji-t independent digunakan untuk menghitung perbedaan dari nilai mean antara dua kelompok yang berbeda. Sehingga hipotesis pada sebuah penelitian dapat ditentukan. Dua

kelompok yang tidak berpasangan dalam penelitian ini adalah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut adalah hasil independent T-test yang didapatkan:

Tabel 6 Hasil Uji Independent T-test

Kelompok	N	Mean	SD	Mean Difference	Sig (2 tailed)
Eksperimen	22	28,1364	8,04923	2,40909	.366
Kontrol	22	25,7273	2,00236		

Melihat nilai pada data statistik dan uji t independent di atas maka diketahui bahwa rata-rata dari nilai kelas eksperimen adalah 28,1364 sedangkan rata-rata dari nilai kelas kontrol adalah 25,7273 yang artinya rata-rata dari nilai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelompok kontrol dengan selisih sebesar 2,4091. apabila dipresentasikan maka perbedaan nilai antara kedua kelompok tersebut adalah 8,95%. Nilai tersebut didapat dengan selisih nilai dikalikan dengan 100, kemudian dibagi dengan rata-rata dari nilai kedua kelompok. Untuk nilai sig. (2 tailed) adalah 0,366. Nilai tersebut < 0,05 yang apabila disesuaikan dengan kriteria dari uji hipotesis ini, maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai dari peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Setelah dilakukan analisis data, hasil yang didapat menunjukkan data pada pretest, rata-rata nilai yang didapat oleh kelas eksperimen ialah 25,3182 serta rata-rata nilai kelas kontrol adalah 25,2273. Kemudian pada data posttest, nilai rata - rata dari kelas eksperimen ialah 28,1364 dan nilai rata-rata dari kelas kontrol ialah 25,7273. Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai dari dua kelompok tersebut terdapat peningkatan karena baik pada kelompok eksperimen ataupun kontrol sama-sama menunjukkan nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai pretest. Kemudian apabila melihat pada hasil uji hipotesis yang mana menunjukkan nilai kelas eksperimen memiliki hasil uji-t yaitu sig.2 tailed ialah 0,00. Nilai itu < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang cukup signifikan dari nilai kelas eksperimen dengan selisih 10,47%. Nilai tersebut didapat dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dikalikan 100 kemudian dibagi dengan rata - rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Sedangkan nilai dari kelas kontrol memiliki hasil uji-t yaitu sig.2 tailed adalah 0,224. Nilai tersebut > 0,05 sehingga bisa dikatakan bahwa tidak ada peningkatan yang signifikan dari nilai kelas kontrol. Melihat pada hasil uji hipotesis tersebut dimana nilai dari kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan sedangkan nilai dari kelas kontrol tidak mengalami peningkatan signifikan, maka bisa dikatakan bahwa pengaruh dari pembelajaran dengan media audio visual *powtoon* efektif untuk meningkatkan hasil pembelajar dasar gerak *passing* sepak bola.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual *Powtoon* memiliki efek yang signifikan terhadap hasil belajar dasar gerak *passing* sepak bola. Hasil ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual *Powtoon* dapat digunakan dengan efektif dalam pembelajaran PJOK tentang materi dasar gerak *passing* sepak bola. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dimas Sakti, 2023) yang berjudul penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar *passing* sepak bola siswa siswi SMAN 1 Puri Mojokerto. Hasil penelitian itu menunjukkan hasil belajar siswa pada materi *passing* sepak bola mengalami kenaikan dimana nilai dari kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dengan selisih sebesar 4.27. Apabila dipresentasikan maka peningkatan hasil belajar yang didapat adalah sebesar 9%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan kemampuan *passing* sepak bola. Kemudian terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian dari Dimas sakti dimana dalam penelitian ini *treatment* yang dilakukan adalah sebanyak 3 pertemuan sedangkan penelitian dari Dimas sakti hanya menggunakan *treatment* sebanyak 2 pertemuan. Hal ini dapat menjadi alasan mengapa peningkatan hasil belajar pada penelitian ini lebih tinggi dari pada penelitian dari (Dimas Sakti, 2023).

SIMPULAN

Kesimpulan didapatkan dari hasil penelitian ini bahwa :

1. Berdasarkan dari penerapan media pembelajaran audio visual *powtoon* terdapat pengaruh terhadap dasar gerak *passing* sepak bola pada siswa MTsN 2 Lamongan.
2. Media pembelajaran audio visual *powtoon* memiliki pengaruh peningkatan berdasarkan dari uji t-paired sebesar 10,47% dan dengan perbandingan nilai dari kelompok eksperimen dan kontrol dengan uji t-independent adalah sebesar 0,001 dalam pembelajaran PJOK terhadap dasar gerak *passing* sepak bola peserta didik kelas VIII MTsN 2 Lamongan.

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, berikut adalah saran yang mampu diberikan antara lain:

1. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik, terutama *Powtoon*, sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Ini akan membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka.
2. Bagi peserta didik, diharapkan agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memperhatikan materi-materi yang disampaikan oleh guru PJOK sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
3. Bagi peneliti berikutnya, diharapkan selalu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah serta Guru PJOK MTsN 2 Lamongan yang telah memberikan izin serta memberikan arahan dan masukan selama melakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pembimbing serta tim penelitian yang telah membantu proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A., & Syahara, S. (2019). Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Terhadap Akurasi Passing Pemain Sepakbola SMA Negeri 15 Padang. *Jurnal JPDO*, 2(1), 165–170.
- Agus, W. (2017). *Hakekat Karakter*. Pendidikan.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15–31.
- Andini, D. M., & Supardi, E. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran Dengan Variabel Kontrol Latar Belakang Pendidikan Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 1–7.
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh penggunaan media *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101–114.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Hasan, H. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 3(2).
- Hidayat, A. A. (2021). *Cara Mudah Menghitung Besar Sampel*. Health Books Publishing.