

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL DENGAN METODE KONVENSIONAL PADA MATERI SENAM
LANTAI GULING DEPAN KELAS IV DI SD SINDUADI 1
DAN SD SENDANGADI 1 MLATI SLEMAN**

E-JOURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Dionysius Oktavian Andi Pratikno
NIM. 13604221019

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN METODE KONVESIONAL PADA MATERI SENAM LANTAI GULING DEPAN KELAS IV DI SD SINDUADI 1 DAN SD SENDANGADI 1 MLATI SLEMAN

DIFFERENCE OF LEARNING OUTCOME BETWEEN AUDIO VISUAL MEDIA AND CONVENTIONAL METHOD FORWARD ROLL GYMNASTICS MATERIAL OF GRADE IV AT SINDUADI 1 AND SENDANGDADI 1 PRIMARY SCHOOL MLATI SLEMAN

Oleh : Dionysius Oktavian Andi Pratikno
Email : andidio21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar senam lantai guling depan dalam pembelajaran menggunakan media audio visual dan metode konvensional. Desain penelitian ini adalah penelitian *deskriptif komparatif* dengan metode tes. Teknik pengambilan data menggunakan tes akhir pertemuan. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan dan tes pengetahuan dengan materi guling depan. Teknik analisis data menggunakan analisis *uji t*, melalui uji prasyarat analisis uji normalitas, dan uji homogenitas. Hasil *uji t* diperoleh nilai *sig* 0,004 kurang dari 0,005, dan *t* hitung 2,997 lebih besar dari *t* table 1,997. Data tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar senam lantai guling depan antara SD Sinduadi 1 yang menggunakan metode konvensional dan SD Sendangadi 1 yang menggunakan media audio visual. Dari hasil tes hasil belajar, pembelajaran yang menggunakan media audio visual hasilnya lebih baik daripada yang pembelajaran menggunakan metode konvensional atau media berbasis manusia.

Kata kunci : *Hasil belajar, senam lantai, guling depan, media audio visual, metode konvensional, media berbasis manusia.*

Abstract

This research is aimed to find out the difference of forward roll gymnastic learning outcome in learning which uses audio visual and conventional method. The research design is descriptive comparative which uses test method. The data collection technique uses meeting final test. The instrument which is utilized is personality and knowledge test on forward roll material. The data analysis technique uses t-test, through prerequisite test of normality and homogeneity test analysis. T-test results in *sig* 0.004 which is less than 0.005 and *t*-count 2.997 which is higher than *t*-table 1.997. The data presents significance difference on forward roll gymnastic learning result between Sinduadi 1 Primary School that uses conventional method and Sendangdadi 1 Primary School which uses audio visual media. Based on the learning outcome, the learning outcome which uses visual audio media is better than conventional method or human-based media.

Keywords: *Learning outcome, gymnastic, forward roll, audio visual media, conventional method, human-based media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada setiap jenjang sekolah. Tidak hanya di sekolah dasar saja, di jenjang sekolah yang lebih tinggi, PJOK merupakan mata pelajaran yang diminati oleh peserta didik. Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan tidak hanya keterampilannya saja, akan tetapi juga pengetahuan, nilai, dan sikap.

Pada hal ini, guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada psikomotor siswa saja, akan tetapi juga memperhatikan aspek kognitif dan afektifnya. Berdasarkan pengalaman peneliti di beberapa sekolah dari tingkat dasar, menengah hingga atas, mata pelajaran PJOK semata-mata hanya berfokus pada psikomotor siswa saja, dan mengabaikan ranah kognitif dan afektif. Ranah kognitif dan afektif hanya sebagai pelengkap pada RPP dan tidak terlalu ditekankan pada saat pembelajaran.

Sesuai yang tertera pada kurikulum 2013, materi senam lantai guling depan merupakan salah satu materi yang diajarkan pada saat pembelajaran PJOK di sekolah pada jenjang dasar hingga atas. Jika dilihat sekilas, gerakan pada senam lantai guling depan dirasa cukup mudah dan cepat. Akan tetapi setiap siswa yang melakukannya, masih banyak melakukan kesalahan yang tidak disadari. Menurut Roji (2006: 112) gerakan yang dilakukan pada senam lantai guling depan dibagi menjadi tiga tahap dari tahap persiapan, tahap gerakan, dan tahap akhir gerakan. Dari ketiga bagian ini banyak siswa tidak mengamati dengan cermat bagaimana setiap tahap memiliki gerakan yang khusus pada setiap anggota tubuh.

Padahal, bisa jadi hal tersebut akan mengakibatkan cedera bagi siswa jika gerakan yang dilakukan salah.

Pada materi senam lantai guling depan (*Forward Roll*) di sekolah dasar tempat penulis melaksanakan PPL, penulis menemukan banyak kesalahan pada gerakan guling depan yang dilakukan siswa. Beberapa siswa melakukan gerakan yang dapat membahayakan tubuh. Kesalahan yang paling banyak terjadi adalah pada tahap awal gerakan. Siswa sebagian besar menggunakan tumpuan salah pada saat mulai mengguling. Selain itu pada saat tahap proses karena tidak percaya diri dan kurang keseimbangannya, ada pula yang mengguling mengarah ke samping matras. Untuk tahap akhir tidak sedikit siswa yang salah. Kesalahan yang dilakukan saat tahap akhir biasanya siswa tidak berdiri tegak dan menaikkan kedua tangan ke atas, tetapi langsung bergerak dari posisi jongkok dan berjalan keluar dari matras.

Pada setiap pembelajaran dengan materi senam lantai guling depan, siswa siswi memperhatikan contoh gerakan yang dilakukan guru PJOK. Saat memperhatikan gerakan guru, penulis mengamati banyak siswa yang berebut untuk melihat dan berkerumun yang menyebabkan kondisi kurang kondusif di samping matras. Dari masalah tersebut, penulis menganggap kurang tepatnya metode yang digunakan guru PJOK dalam penyampaian contoh gerakan dan pada saat penjelasannya. Dari hal ini penulis meragukan pengetahuan yang didapat oleh peserta didik karena cara mengajar yang kurang tepat. Peserta didik sulit untuk berkonsentrasi dengan pembelajaran karena situasi yang gaduh dan penyampaian materi di luar ruangan.

Menurut Miarso bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan,

yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Dina Indriana, 2011:14). Media pembelajaran di era modern ini sudah banyak berkembang jenisnya, ada gambar gerak, animasi, audio, video dan lain-lain. Di beberapa sekolah, pemanfaatan media yang sudah tersedia ini kurang dimanfaatkan dengan maksimal oleh guru. Banyak guru yang hanya menggunakan metode konvensional yang menggunakan dirinya sendiri sebagai media manusia yang dirasa simple dan praktis. Di sisi lain, ada pula guru yang masih kurang pengetahuannya tentang penggunaan teknologi. Jika diamati, media modern lebih mempunyai banyak sekali keuntungan, dan juga akan menarik perhatian peserta didik karena dirasa merupakan hal yang baru dan menarik.

Metode konvensional, dikutip dari hasil penelitian Septiana Utaminigrum tentang pengaruh media audio visual pada keterampilan membaca tahun 2015, metode pembelajaran konvensional yang lebih didominasi dengan ceramah merupakan gaya mengajar yang tradisional. Metode ini hanya berfokus pada penyampaian materi secara lisan dengan sedikit demonstrasi oleh guru. Pada metode ini, guru berperan sebagai media penyampaian informasi kepada siswa dari materi pelajaran. Guru sebagai media berbasis manusia ini merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi (Azhar Arsyad 2002: 80).

Selanjutnya, audio visual adalah salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di era modern ini. Media audio visual dirasa lebih sederhana

dan praktis untuk digunakan sebagai sebuah media pembelajaran. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2002: 141) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik karena mencakup dua aspek media sekaligus. Dengan menggunakan media ini, siswa akan lebih memperhatikan karena karena tidak akan berdesakan pada saat memperhatikan contoh gerakan. Dari sini diharapkan pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada keterampilan saja, akan tetapi juga pada pengetahuan siswa tentang guling depan. Dikutip dari hasil studi yang dilakukan oleh Bustanul Arifin tentang pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar senam roll depan tahun 2013, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar senam lantai roll depan. Peningkatan hasil belajar senam roll depan yang diperoleh sebesar 7,8%.

Berdasarkan pengalaman pada saat penulis PPL di SD N Sinduadi 1 Mlati, Sleman, di sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan media yang modern. SD Sinduadi 1 memiliki *LCD Proyektor* dan *Speaker* di beberapa kelas yang sangat mendukung guna pembelajaran yang dapat lebih menarik minat siswa agar lebih memperhatikan dan tetap tertib dalam melihat contoh pada media. Hal ini penulis rasa tepat karena jika menggunakan media audio visual dengan proyektor di dalam kelas, siswa dapat menyaksikan contoh gerakan dan tetap berada di bangku, tidak berebut seperti pada saat

menggunakan media gambar ataupun melihat gerakan guru. Keunggulan lainnya, media ini juga bisa dibuat maupun didapatkan dimana saja, bisa membuat sendiri maupun mencari dari internet. Akan tetapi di sekolah tersebut belum memanfaatkan dengan baik dan masih menggunakan media berbasis manusia atau metode konvensional yang identik dengan ceramah saja, hal ini akan memberikan keabstrakan pada siswa. Di sekolah lain, yaitu SD Sendangadi 1 Sleman, fasilitas yang tersedia sudah dimanfaatkan dengan baik, guru sudah menggunakan proyektor yang ada guna menampilkan video materi sebelum turun ke lapangan sebagai tahap awal dalam kurikulum 2013 yaitu mengamati. Atas dasar latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Perbedaan hasil belajar antara media pembelajaran audio visual dengan metode konvensional pada materi senam lantai guling depan kelas IV di SD Sinduadi 1 Mlati Sleman dan SD Sendangadi 1 Sleman”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif komparatif. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk mengetahui apakah antara dua variabel atau lebih dari dua kelompok ada perbedaan dari aspek atau variabel yang diteliti (Nana Syaodih Sukmadinata, 2011:56). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa test hasil belajar. Tes hasil belajar atau biasa disebut test prestasi belajar merupakan teknik pengumpulan data

yang digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Menurut rentang waktunya, tes yang peneliti gunakan termasuk satu pertemuan (tes akhir pertemuan) (Nana Syaodih Sukmadinata, 2011: 223).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Sinduadi 1 dan SD Sendangadi 1 Mlati Sleman. Penelitian dilakukan pada tanggal 10 dan 12 Mei 2017.

Subjek Penelitian

Riduwan & Akdon (2010: 237) menguraikan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sehingga populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Sinduadi 1 dan SD sendangadi 1 Mlati Sleman. Diambil sampel sebanyak 65 siswa.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes hasil belajar. Menurut rentang waktunya, tes yang peneliti gunakan termasuk satu pertemuan (tes akhir pertemuan). Menurut tujuan dan fungsinya tes hasil belajar juga dibedakan antara tes diagnostik, penempatan, formatif dan sumatif. Untuk penelitian ini termasuk tes formatif yang mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam

penguasaan target materi (Nana Syaodih Sukmadinata, 2011:223).

2. Instrumen

Dalam pengumpulan data, diperlukan instrumen yang tepat agar data yang berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian dapat dikumpulkan secara lengkap. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar keterampilan dan pengetahuan. Skor yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman yang nilainya 1 jika benar dan 0 jika jawaban salah.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen tersebut diolah dengan bantuan program komputer SPSS 24. Dalam hal ini butir pernyataan angket yang sah atau valid apabila mempunyai harga hitung $> r$ tabel pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan N. Uji coba tes dilakukan satu kali pada 26 siswa di SD Caturtunggal 7 dan jumlah butir soal sebanyak 20. Hasil validasi uji coba instrumen menunjukkan 2 butir pernyataan gugur, sehingga jumlah butir yang valid 18.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus koefisiensi *Alpha Cronbarch*. Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh dengan menggunakan bantuan program SPSS 24. Dari pengujian tersebut diperoleh koefisiensi keandalan atau reliabilitas sebesar 0.927. Jadi instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel dan sudah layak digunakan untuk mengambil data penelitian.

Teknik analisis data

Teknik analisis data menggunakan analisis *uji t*, melalui uji prasyarat analisis uji normalitas, dan uji homogenitas. Olah data menggunakan program SPSS 24.

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan *saphiro wilk* hasilnya menunjukkan SD Sendangadi Sig 0,150 dan SD Sinduadi Sig 0,267. Dari data tersebut dinyatakan data berdistribusi Normal karena $sig > 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas menggunakan *levene statistic* memperoleh hasil F hitung 5,751 dan F tabel 63. Dari data tersebut dinyatakan data populasi varians Homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$.

3. Uji Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *uji t*, memperoleh hasil t hitung 2,997 dan t table 1,997 pada taraf signifikansi 0,004. Hipotesis diterima jika *t hitung* lebih besar dari *t table* dan $Sig < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara media pembelajaran audio visual dan metode konvensional pada materi senam lantai guling depan kelas IV di SD Sinduadi 1 Mlati Sleman dan SD Sendangadi 1 Mlati Sleman.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, maka pembahasan dalam penelitian ini dapat diuraikan lebih rinci. Dari hipotesis yang terjadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pembelajaran senam lantai guling depan menggunakan media audio visual dan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Jika dilihat dari hasil belajar keterampilan dan pengetahuan pada materi senam lantai guling depan, pembelajaran yang menggunakan media audio visual hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Perbedaan itu ditunjukkan oleh besarnya rerata dari kedua kelompok yang berbeda, bahwa rerata kelompok dengan pembelajaran menggunakan media audio visual 87,72 lebih besar daripada rerata kelompok yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional yaitu 81,81.

Pembahasan

Jika dilihat dari landasan teori, ada beberapa teori yang mendukung hasil tersebut, diantaranya adalah teori asosiasi stimulus respons. Menurut para tokohnya, perilaku dapat dikontrol melalui penerapan prinsip *pleasure pain*. Prinsip tersebut akan lebih jelas jika memahami prinsip dasar dari teori itu sendiri yang terdiri dari dua elemen, yaitu elemen Stimulus Respons yang dinyatakan dalam model S-R. Model tersebut menunjukkan bahwa stimulus berkaitan dengan respons tertentu. Pernyataan ini menggambarkan bahwa hubungan (koneksi) antara stimulus

dan respons akan terjadi secara otomatis dan menerpa organ-organ penginderaan siswa. Pada pembahasan ini, stimulus yang berupa sebuah informasi diberikan melalui media audio visual dan media manusia. Koneksi stimulus yang masuk antara dua media tersebut diterima menjadi sebuah respons yang berupa *output* hasil belajar siswa. Dari sini dapat terlihat, rangsangan stimulus yang diberikan dari media audio visual lebih kuat daripada dari stimulus yang diberikan oleh metode konvensional, hal ini dibuktikan dengan rerata hasil belajarnya.

Selain itu ada teori lain yang mendukung hasil media audio visual lebih baik. Pertama sesuai teori hasil belajar yang dikatakan Bimo Walgito, bahwa belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan dapat menghayati objek pembelajaran secara langsung Bimo Walgito (2010: 185). Teori tersebut menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media audio visual, dalam hal ini proses pembelajaran berada di dalam ruang kelas, siswa dapat memperhatikan materi di tempat duduk masing-masing tanpa berebut untuk memperhatikan contoh, selain itu, siswa juga tidak terpengaruh oleh suasana lingkungan di luar kelas sehingga siswa lebih dapat menghayati pembelajaran. Selanjutnya jika pembelajaran menggunakan metode konvensional, guru memberikan informasi langsung di luar kelas dengan duduk di samping matras. Pembelajaran tersebut akan terganggu oleh lingkungan dan posisi duduk siswa yang tidak beraturan, sehingga siswa kurang menghayati. Kedua, dilihat dari keunggulan media

audio visual, salah satunya seperti dikatakan oleh Azhar Arsyad bahwa audiovisual atau video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu (Azhar Arsyad 2004: 49-50). Dari teori tersebut, materi dan gerakan yang disajikan dan ditampilkan pada layar proyektor yang besar, gerakannya dapat diperlambat (*slow motion*), dan gerakan dapat diulang-ulang (*replay*). Hal itu yang menjadi keunggulan utama pada pembelajaran dengan media audio visual, karena siswa dapat memperhatikan dengan lebih detail setiap tahap proses gerakan, dari mulai gerakan awal, proses, dan gerakan akhir.

Sebenarnya jika dilihat dari rata-rata hasil belajar senam lantai guling depan menggunakan media audio visual, hasilnya belum merata atau maksimal pada setiap kelas. Terutama pada saat tes keterampilan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) faktor proses belajar mengajar, (2) faktor pribadi, dan (3) faktor situasional (lingkungan). Ketiga faktor tersebut menjadi kunci tercapainya pembelajaran yang lebih sempurna. Dari semua pembahasan tersebut, sebaiknya untuk guru PJOK tidak hanya semata-mata melakukan pembelajaran dengan cepat dan praktis saja akan tetapi juga harus mengaplikasikan teori-teori yang mendukung tercapainya pembelajaran yang lebih baik dan tepat untuk setiap materi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka

dapat ditarik kesimpulan bahwa: “Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar senam lantai guling depan kelas IV pada pembelajaran yang menggunakan media audio visual di SD Sendangadi 1 dan metode Konvensional di SD Sinduadi 1 Mlati Sleman”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian perbedaan hasil belajar antara media pembelajaran audio visual dan metode konvensional diatas, maka terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan oleh peneliti yaitu:

1. Untuk sekolah, sebaiknya meningkatkan kualitas maupun kuantitas sarana dan prasarana yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran khususnya kebugaran jasmani yang identik dengan gerakan-gerakan yang kompleks.
2. Untuk guru pendidikan jasmani disarankan agar lebih berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran kebugaran jasmani, supaya proses pembelajaran berjalan lebih menarik dan peserta didik lebih antusias dalam mengikutinya. Selain itu juga untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra. (2001). *Pembelajaran Senam di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Pembinaan Pola Gerak Dominan*. Jakarta : Dirjen Olahraga Depdiknas
- Amir Hamzah Sulaiman. (1985). *Media Audio Visual untuk Pengajaran Pengarahan dan*

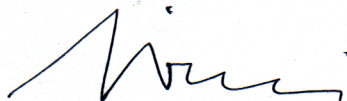
- Penyuluhan*. Jakarta: P.T Gramedia.
- _____ (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Roji. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Ronald H. Anderson. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Rusli Lutan. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud
- Suharsimi Arikunto. (2000). *Manajemen Penelitian*. Jakarta. Depdikbud

PERSETUJUAN

Jurnal yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar antara Media Pembelajaran Audio Visual dengan Metode Konvensional pada Materi Senam Lantai Guling Depan Kelas IV di SD Sinduadi 1 dan SD Sendangadi 1 Mlati Sleman” yang disusun oleh Dionysius Oktavian Andi Pratikno, NIM. 13604221019 ini telah disetujui oleh pembimbing dan *reviewer*.

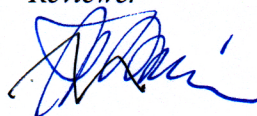
Yogyakarta, 11 Juli 2017

Pembimbing



Dr. Sri Winarni, M.Pd
NIP. 19700205199403 2 001

Reviewer



Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP. 19810125 200604 1 001