

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses sadar dan terencana dalam pembelajaran terhadap peserta didik dalam rangka membangun watak dan peradaban manusia yang bermatabat. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Ciri- ciri manusia yang beradab dan bermatabat adalah manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bersikap jujur, adil, bertanggung jawab, menghargai sesama, santun dan tenggang rasa, toleransi, membangun kedisiplinan, serta kemandirian. Oleh karena itu , proses dan isi pembelajaran hendaknya dirancang secara cermat sesuai dengan tujuan pendidikan.¹

Pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap manusia, sektor pendidikan sangatlah penting dalam mengkonstruksi pembangunan dan perkembangan. Pendidikan sangatlah penting bagi setiap individu terlebih bangsa Indonesia yang memiliki undang- undang meliputi pendidikan yang termuat pada Undang- Undang RI nomor 20 tahun 2003 menyebutkan sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka

¹ Hasbullah, *Dasar- dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2008), hal 1

mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.”²

Pendidikan sebagai suatu sistem, tidak lain dari suatu totalitas fungsional yang terarah pada suatu tujuan. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur didalam Undang- Undang RI No. 2 Tahun 1989. Dalam undang- undang itu dirumuskan tujuan pendidikan nasional sebagai suatu cita-cita bagi segenap bangsa Indonesia. Intisari dari tujuan pendidikan nasional itu adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang “paripurna” dalam arti selaras, serasi, dan seimbang dalam pengembangan jasmani dan rohani.³

Dalam al-Qur’an sendiri telah memberi isyarat bahwa permasalahan pendidikan sangat penting, jika al-Qur’an dikaji lebih mendalam maka kita akan menemukan beberapa prinsip dasar pendidikan, yang selanjutnya bisa kita jadikan inspirasi untuk dikembangkan dalam rangka membangun pendidikan yang bermutu. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al- Qur’an surah Al- Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ اُنشُرُوا

Ayat ini menerangkan tentang perintah untuk memberi kelapangan dalam segala hal kepada orang lain. Ayat ini juga tidak menyebut secara tegas

² Undang- undang republic Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, *tentang SISDIKSI & Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Serta Wajib Belajar*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), Cet. Ke- 1 hal.6

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2014), hal 19

bahwa Allah Swt akan meninggikan derajat orang yang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari sekadar beriman, tidak disebutkan kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimiliki itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar ilmu itu. Ilmu yang dimaksud oleh ayat di atas bukan hanya ilmu agama, tetapi ilmu apapun yang bermanfaat. Dan dalam pandangan al-Qur'an ilmu tidak hanya ilmu agama, tetapi juga yang menunjukkan bahwa ilmu itu haruslah menghasilkan rasa takut dan kagum pada Allah Swt, yang pada gilirannya mendorong yang berilmu untuk mengamalkan ilmunya serta memanfaatkannya untuk kepentingan makhluk.⁴

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁵ Penggunaan media pada mata pelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam berlangsungnya proses pembelajaran. misalanya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual atau media dalam bentuk CD pembelajaran dan media pembelajaran lainnya.⁶ Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

⁴ M. Quraish Shihab, Tafsir al-Mishbah; Pesan, Kesan Dan Keserasian al-Qur'an, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 79

⁵ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003). hal 3

⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang, Laksita Indonesia, 2019), h 2-3.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.⁷

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara kepada guru dan peserta didik di MIN 4 Banjar. Penulis menemukan persepsi peserta didik banyak yang memandang bahwa mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. Di sisi lain banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit mendapatkan hasil yang memuaskan karena dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharuskan mampu menguasai teknik- teknik dasar dalam bermain bola. Pihak sekolah menggunakan beberapa media seperti bola plastik/kulit, lapangan, dan media *handmade* sebagai penunjang pembelajaran pada mata pelajaran PJOK yang berkaitan dengan materi sepak bola ini sehingga peserta didik dapat

⁷ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2008). Hlm.103. Cet 2

mengerti dan mampu menerapkan teknik- teknik dasar bermain bola dengan benar. Namun, tidak semua peserta didik mampu memahami dan menerapkannya dengan baik, inilah yang menyebabkan peneliti berupaya menciptakan media pembelajaran yang serupa dan lebih *flexible* saat digunakan. Media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk mempermudah menguasai teknik dasar permainan sepak bola adalah *Agility Ladder*. Dengan adanya media pembelajaran seperti ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk mempermudah dan juga meningkatkan pemahaman terhadap materi, juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada pelajaran tersebut. Media *Agility Ladder* ini merupakan media peraga yang bisa digunakan dilapangan sepak bola, matras, dan semen. Media ini sangat *flexible* sehingga mudah digunakan untuk SD/MI, penggunaannya pun tidaklah sulit, peserta didik bisa melakukan *zigzag*, *sprint*, loncat dengan satu kaki atau dua kaki, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhannya. Kelebihan media ini antara lain: Tidak mudah rusak, bisa digunakan dengan berbagai macam variasi gerakan kaki, mudah dibawa kemana mana karena medianya bersifat elastis. Kekurangan media ini antara lain: Sulit digunakan bagi orang yang kakinya kaku (jarang berolahraga). Pada dasarnya media *Agility Ladder* ini menekankan penggunaannya untuk meningkatkan kecepatan pada kaki sehingga mempermudah peserta didik dalam mempelajari/mempraktekkan teknik-teknik dasar bermain sepak bola.

Dari permasalahan diatas, mengingat begitu pentingnya materi sepak bola serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran terkait penggunaan media, maka sangatlah diperlukan suatu penggunaan media yang dapat

mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam lagi tentang penggunaan media *Agility Ladder*. Hal ini kemudian dituangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Agility Ladder Berbasis Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PJOK Materi Sepak Bola dikelas V MIN 4 Banjar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses penggunaan media *Agility Ladder* pada mata pelajaran PJOK berbasis pembelajaran daring materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar?
2. Apakah penggunaan media *Agility Ladder* efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK berbasis pembelajaran daring materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan media *Agility Ladder* pada mata pelajaran PJOK berbasis pembelajaran daring materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas V menggunakan media *Agility Ladder* pada mata pelajaran PJOK berbasis pembelajaran daring

materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Agility Ladder* pada mata pelajaran PJOK berbasis pembelajaran daring materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis
 - a. Dapat dijadikan salah satu bahan kajian ilmiah bagi para guru maupun masyarakat yang akan mendalami media pembelajaran PJOK.
 - b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran PJOK.
 - c. Dapat dijadikan kajian dalam pemanfaatan media pembelajaran PJOK.
2. Aspek Praktis
 - a. Bagi Guru**
 - 1) Memperoleh media pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah.

- 2) Memotivasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran.
- 3) Agar guru lebih kreatif dalam pembuatan media pembelajaran serta menerapkannya dengan baik.
- 4) Informasi ini nantinya bias dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran PJOK

b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mahasiswa untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa dalam praktek pembelajaran lapangan
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat media pembelajaran PJOK.
- 4) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang akan diajarkan.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK terutama pada materi sepakbola

- 3) Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka ditegaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Efektivitas dalam penelitian ini dilihat dari segi perubahan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media *agility ladder* pada mata pelajaran PJOK akan dikatakan efektif apabila ada perubahan hasil belajar yang diukur menggunakan alat tes dan dianalisis secara statistik.

2. Media *Agility Ladder*

Agility Ladder merupakan media peraga yang membantu proses pembelajaran PJOK khususnya pada materi sepak bola SD/MI. *Agility Ladder* membantu dalam meningkatkan keseimbangan, daya tahan otot, waktu reaksi dan koordinasi antara berbagai bagian tubuh. Selain manfaat fisik, *agility ladder* juga membantu dalam meningkatkan sistem saraf dan kelompok otot yang terkait. Latihan secara berkelanjutan dapat membantu dalam meningkatkan stamina serta waktu reaksi individu.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar PJOK adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran PJOK yang dapat diukur dengan menggunakan posttest. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan dua aspek penilaian kognitif dan psikomotorik dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Agility Ladder* pada mata pelajaran PJOK berbasis pembelajaran daring materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar.

4. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet. Penulis menggunakan pembelajaran daring dikarenakan Pandemi Covid-19 sehingga sekolah- sekolah di Indonesinya tepatnya di daerah Kalsel terpaksa menggunakan pembelajaran daring. Adapun aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring antara lain: *Zoom*, *Google Meet*, dan lain-lain.

5. Pembelajaran PJOK

Pendidikan jasmani adalah salah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional. Dalam pembelajaran PJOK terdapat materi sepak bola. Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan

dengan cara menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukkan bola.

F. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang Media Pembelajaran mata pelajaran PJOK yang ditemukan berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang penulis temukan, yaitu:

1. Muh Irkham dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Latihan Agility Ladder Exercise dengan Metode Lateral Run Drill Terhadap Peningkatan Keterampilan Dribbling Pada Pemain SSB PELANGI U17 Tahun 2015” UNNES, pada tahun 2015. Metode penelitian dengan eksperimen pola M-S. Data diambil melalui pre test dan post tes. Populasi menggunakan siswa SSB PELANGI Ungaran yang berjumlah 60 siswa dan sampel sebanyak 20 siswa diambil dengan teknik purposive sampling. Variabel bebas adalah latihan agility ladder exercise dan latihan metode lateral run drill, serta variabel terikat adalah peningkatan keterampilan dribbling.. Hasil penelitian : 1) Pada kelompok eksperimen I nilai thitung = 3,479 > ttabel = 2,101 ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan, 2) Pada kelompok eksperimen II nilai thitung = 3,381 > ttabel = 2,101 ini berarti tidak ada

perbedaan yang signifikan antara latihan agility ladder exercise dan metode lateral run drill walaupun rata-rata hasil akhir dari latihan agility ladder exercise lebih unggul. Simpulan : 1) ada pengaruh yang signifikan pada latihan agility ladder exercise terhadap peningkatan keterampilan dribbling 2) ada pengaruh yang signifikan pada latihan metode lateral run drill terhadap peningkatan keterampilan dribbling, 3) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil akhir latihan antara latihan agility ladder exercise dan metode lateral run drill. Berdasarkan hasil penelitian disarankan : 1) Bagi pelatih, sebaiknya untuk meningkatkan keterampilan dribbling bola memilih metode latihan agility ladder exercise mengingat ini lebih baik untuk pergerakan keterampilan pemain saat membawa bola, 2) Pelatih dapat menerapkan latihan metode lateral run drill agar pemain tidak merasa jenuh.⁸

2. Ilham Apriyadi dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Agility Ladder Exercise dengan Metode Lateral Run Terhadap Peningkatan Kelincahan Lari Pada Atlet Sepak Bola Usia 13 Tahun di Sekolah Sepak Bola Jaten ” Universitas Muhammadiyah Surakarta, pada tahun 2014. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Ekperimen dengan pre and post test with control group design. Jumlah responden berjumlah 16 orang, cara pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling yang telah memenuhi criteria inklusi dan eksklusi. Alat ukur kelincahan

⁸ Muh Irkham, Skripsi, “Pengaruh Latihan Agility Ladder Exercise dengan Metode Lateral Run Drill Terhadap Peningkatan Keterampilan Dribbling Pada Pemain SSB PELANGI U17 Tahun 2015”, <https://lib.unnes.ac.id/23328/1/6301411066.pdf> diakses pada hari minggu tanggal 8 maret 2020 pukul 18.30 wita.

menggunakan Agility t-test. Data yang diperoleh berdistribusi tidak normal, uji statistik untuk uji pengaruh menggunakan uji Wilcoxon test dengan hasil menunjukkan nilai p sebesar 0,012 ($< 0,05$) dan pada uji beda pengaruh menggunakan uji Mann-Whitney dengan hasil nilai p sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh Agility ladder Exercise metode Lateral Run terhadap peningkatan kelincahan lari pada atlet sepak bola usia 13 tahun di Sekolah Sepak Bola Jaten. Semoga penelitian ini dapat berlanjut dan dapat berguna bagi peneliti dan pembaca.⁹

3. Fajar Ismoyono dalam skripsinya dengan judul “ Pengaruh Latihan Variasi Speed ladder Drill Terhadap Kemampuan Dribbling, Kelincahan, dan Koordinasi siswa SSB Angkatan Muda Tridadi Kelompok Umur 11-12 Tahun” Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2014. Hasil uji-t memperoleh nilai bahwa dribbling t hitung sebesar $2,138 > 2,109$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi probability $0,047 < 0,05$; hasil uji-tkelincahan t hitung sebesar $4,138 > 2,109$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi probability $0,001 < 0,05$; Hasil uji t dapat dilihat bahwa koordinasi t hitung sebesar $2,600 > 2,109$ (t-tabel) dan besar nilai signifikansi probability $0,019 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh latihan variasi ladder drill terhadap kemampuan dribbling, kelincahan, dan koordinasi pada atlet usia 11-12 tahun. Terdapat pengaruh latihan variasi

⁹ Ilham Apriyadi, Skripsi, “*Pengaruh Agility Ladder Exercise dengan Metode Lateral Run Terhadap Peningkatan Kelincahan Lari Pada Atlet Sepak Bola Usia 13 Tahun di Sekolah Sepak Bola Jaten*”, (Surakarta: UMS, 2014), http://eprints.ums.ac.id/30796/1/HALAMAN_DEPAN.pdf diakses pada hari minggu tanggal 8 maret 2020 pukul 19.00 Wita.

ladder drill terhadap kemampuan dribbling pada atlet usia 11-12 tahun, yaitu sebesar 2,77%, Terdapat pengaruh latihan variasi ladder drill terhadap kemampuan kelincahan pada atlet usia 11-12 tahun, yaitu sebesar 1,56%, Terdapat pengaruh latihan variasi ladder drill terhadap kemampuan koordinasi pada atlet usia 11-12 tahun, yaitu sebesar 5,82%.¹⁰

G. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi penulis sehingga tertarik untuk memilih judul diatas antara lain:

1. Pentingnya media media *Agility Ladder* dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PJOK terhadap hasil belajar pada materi “Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola.” karena dalam media ini sangat cocok dalam materi tersebut dan mudah untuk digunakan.
2. Mengetahui apakah dengan media *Agility Ladder* pada materi “Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola.” akan meningkatkan hasil belajar peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.
3. Sepengetahuan penulis, belum banyak yang melakukan penelitian tentang media PJOK khususnya pada materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola.

¹⁰Fajar Ismoyono, Skripsi “Pengaruh Latihan Variasi Speed ladder Drill Terhadap Kemampuan Dribbling, Kelincahan, dan Koordinasi siswa SSB Angkatan Muda Tridadi Kelompok Umur 11-12 Tahun” (Yogyakarta: UNY, 2014), <https://eprints.uny.ac.id/14377/1/skripsilengkap.pdf> diakses pada hari minggu tgl 08 Maret 2020 pukul 19.32 Wita

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah digambarkan diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Media *Agility Ladder* efektif digunakan terhadap hasil belajar berbasis pembelajaran daring pada materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar

H_0 : Media *Agility Ladder* tidak efektif digunakan terhadap hasil belajar berbasis pembelajaran daring pada materi Gerak Dasar Lokomotor, Non-lokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Sepak Bola kelas V di MIN 4 Banjar.

I. Sistematika Penelitian

Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, serta sistematika penelitian.

Bab II landasan Teori berisi pengertian efektivitas penggunaan Media Agility Ladder terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola dikelas V MIN 4 Banjar

Bab III Metode penelitian yang memaparkan tentang jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengolahan data dan analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan penelitian berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V penutup berisi tentang simpulan dan saran serta penutup, kemudian dilengkapi dengan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.