

## PEMBELAJARAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENJAS SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW

Muhammad Ghani Fauzan\*<sup>1</sup>, Alit Rahmat<sup>2</sup>, Carsiwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

\* Corresponding Author: [ghanifauzan22@upi.edu](mailto:ghanifauzan22@upi.edu)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : Nov 23, 2023

Revised : Feb 15, 2024

Accepted : Apr 24, 2024

Available online : Apr 30, 2024

#### Kata Kunci:

Media Audio Visual, Penjas, Systematic Literatur Review

#### Keywords:

Audio Visual Media, PE, Systematic Literature Review

### ABSTRAK

Pembelajaran Media Audio Visual telah menjadi komponen integral dalam pengembangan metode pembelajaran, terutama dalam konteks Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjas). Penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review) yang terkait dengan pemanfaatan media audio visual dalam konteks pembelajaran Penjas. Kajian ini memaparkan tinjauan terhadap artikel-artikel ilmiah, jurnal, serta publikasi terkait yang menggambarkan peran, efektivitas, dan implementasi media audio visual dalam pembelajaran Penjas. Analisis ini melibatkan aspek-aspek seperti jenis media yang digunakan, teknik penerapan, reaksi siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, serta perbandingan dengan metode konvensional. Hasil kajian menyoroti bahwa pemanfaatan media audio visual secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran Penjas. Beragam teknik, mulai dari video pembelajaran, animasi, hingga simulasi, telah menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, partisipasi siswa, dan motivasi belajar. Namun, kajian ini juga menyoroti kebutuhan akan penelitian lebih lanjut untuk memahami konteks-konteks spesifik di mana penggunaan media ini paling efektif. Dengan demikian, kajian ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan media audio visual dalam lingkup Pembelajaran Penjas. Implikasi praktisnya menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang ini.

### ABSTRACT

*Audio Visual Media Learning has become an integral component in the development of learning methods, especially in the context of Physical Education and Health (Penjas). This research uses the SLR (Systematic Literature Review) method which is related to the use of audio-visual media in the context of Physical Education learning. This study presents a review of scientific articles, journals and related publications that describe the role, effectiveness and implementation of audio-visual media in Physical Education learning. This analysis involves aspects such as the type of media used, application techniques, student reactions, achievement of learning objectives, as well as comparisons with conventional methods. The results of the study highlight that the use of audio-visual media consistently makes a positive contribution to the effectiveness of Physical Education learning. Various techniques, ranging from learning videos, animations, to simulations, have shown improvements in material understanding, student participation, and learning motivation. However, this study also highlights the need for further research to understand the specific contexts in which the use of this medium is most effective. Thus, this study provides a strong foundation for further development in the use of audio-visual media within the scope of Physical Education*

*Learning. The practical implications emphasize the importance of integrating technology in the learning process to improve the quality of education in this field.*

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani secara prinsipnya merupakan pendekatan pengajaran yang menggunakan kegiatan fisik menjadikan perubah holistik di individu kualitas. termasuk perubahan mental, emosional, dan fisik (Bin & Hashim, 2021). Salah satu bidang studi pada tingkat pendidikan tersebut yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK adalah jenis pendidikan yang menekankan hidup sehat dan latihan seni bela diri untuk membantu siswa menjadi lebih kuat dan berkembang secara mental, emosional, dan spiritual dengan cara yang lembut, tenang, dan harmonis (Rismayanthi, 2011). Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan dalam jenjang pendidikan tersebut adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) (Sau et al., 2022). Melalui program pendidikan jasmani, para guru diharapkan dapat mengajarkan beragam keterampilan dasar, taktik, dan strategi dalam bermain olahraga, serta memperkenalkan nilai-nilai seperti sportivitas, kedisiplinan, kerjasama dalam tim, dan gaya hidup sehat. (Kelas & Bireuen, 2022). Selama proses pengajaran, guru dapat memberikan beberapa insentif untuk memastikan bahwa siswa termotivasi dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam pelajaran (Dewi & Sujana, 2022; Fauzia et al., 2022; Insani et al., 2023).

Pendidikan Jasmani ini mencakup memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui berbagai aktivitas fisik yang terorganisir. Melalui pendekatan ini, tujuan utamanya adalah merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosional, sosial, dan moral siswa. Dalam konteks ini, pentingnya aspek jasmani sangat terkait dengan proses belajar-mengajar.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah cara pengajaran yang membantu tubuh dan pikiran kita menjadi lebih kuat dan sehat. Ini semua tentang menggerakkan tubuh kita dan melakukan aktivitas untuk membuat kita merasa nyaman luar dan dalam. (Sudirjo & Alif, 2019). Di sisi lain, pendidikan Jasmani berfokus pada peningkatan keterampilan yang berkaitan dengan pendidikan jasmani, termasuk keterampilan motorik, keterampilan motorik dasar, dan permainan individu atau kelompok (Muhtar & Lengkana, 2019). Namun, sejumlah besar siswa, terutama siswa perempuan, tidak tertarik dengan pelajaran ini. Berdasarkan pengamatan para peneliti selama program magang,

beberapa dari mereka gelisah dan menunjukkan tanda-tanda kelemahan dan kelesuan ketika mereka berada di lapangan. Namun, dalam hal ini, ada juga risiko kesehatan yang terkait dengan penjaskes, tidak hanya pengurangan aktivitas jasmani saja.

Olahraga yang dikembangkan di semua tingkat sekolah meliputi: 1. Permainan Bola Besar Cabang olah raga ini meliputi sepak bola, bola basket, dan bola voli. 2. Permainan Bola Kecil Antara lain : Rounders, Badminton, Tenis Meja, Tenis Lapangan. Sofbol 3. Cabang olahraga lari, lari, lempar, lompat, dan jalan 4. Pencak silat 5. Kebugaran Jasmani 6. Senam Lantai 7. Aktivitas Senam Ritmik 8. Aktivitas Air 9. Pola Hidup Sehat.

Dalam bidang pendidikan jasmani, jenis olahraga bermain bola besar sangat digemari oleh masyarakat umum, baik di dalam maupun di luar lembaga pendidikan. Bermain bola besar sangat disarankan karena dapat meningkatkan keterampilan atletik, kekuatan mental, dan kedisiplinan yang spesifik. Seperti halnya dengan berbagai cabang olahraga lainnya, permainan bola besar ini terbagi menjadi bola voli, bola basket, dan sepak bola (Sarumpaet A, 1992). Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian terhadap siswa sekolah menengah atas dengan mengubah permainan bola besar menjadi versi kecil seperti bola voli mini, bola basket mini, dan bola sepak bola mini, yang kemudian dikaitkan dengan tingkat kebugaran jasmani. Bola kecil adalah permainan seru yang menggunakan bola kecil untuk dimainkan. Orang-orang memainkan permainan bola kecil dengan mencoba melempar atau memukul bola untuk mencetak poin. Beberapa permainan bola kecil menggunakan benda bulat khusus yang disebut pucks untuk mencetak poin. Ada juga versi bola basket yang lebih kecil yang dapat dimainkan untuk bersenang-senang atau dalam kompetisi..

Saat kita sedang belajar, guru dan siswa saling berbicara. Guru memberikan informasi kepada siswa, dan siswa mendengarkan serta mencoba memahami. Jika semuanya berjalan dengan baik, guru dapat menjelaskan dengan jelas, dan siswa dapat memahami apa yang diajarkan. Untuk memastikan informasi tersampaikan dengan baik, kami menggunakan alat atau cara berkomunikasi. (Hasan et al., 2021). Setiap bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan pengirim kepada penerimanya disebut sebagai media pendidikan. Hal ini memungkinkan penerimanya merasa terdorong, terbujuk, terkesan, dan termotivasi untuk belajar (Tafonao, 2018) . Ketika media pendidikan tersedia, siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi di kelas, yang akan membantu guru mencapai tujuan pengajaran. Sebagai alat yang dapat diandalkan untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, termasuk mata pelajaran lainnya, media pendidikan di Jawa juga telah digunakan di sekolah selama beberapa waktu

sekarang. Penggunaan media dalam pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan minat dan motivasi baru, serta memberikan dukungan dan dorongan psikologis (Fauziah Hermawan et al., 2022).

Baik materi audiovisual maupun materi video merupakan sumber pendidikan yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan tingkat belajar siswa. Audio berpotensi dalam meningkatkan motivasi siswa. Guru dan siswa adalah satu-satunya pihak yang mungkin memperdebatkan penggunaan teknologi audiovisual di kelas. Kita dapat menggunakan media audio visual untuk membantu kita belajar di sekolah. Mereka dapat digunakan ketika kita berbicara tentang bahasa atau ketika kita bekerja sama dalam suatu proyek. Mereka juga membantu kita melihat seberapa baik kinerja kita dalam pembelajaran. Media audio visual sangat membantu karena dapat membantu kita memahami sesuatu dengan lebih baik, terutama jika kita belajar secara perlahan. Mereka juga dapat membantu kita belajar lebih banyak jika kita belajar dengan cepat. (Kuswara, 2020).

Media visual menyampaikan informasi penting sepanjang proses pembelajaran. Media visual dapat membantu orang memahami. Misalnya dengan mengembangkan struktur dan organisasi serta memperkuat pemahaman. Alat bantu visual juga dapat digunakan untuk memperkuat rasa percaya diri siswa dan menciptakan hubungan antara dunia nyata dan materi pendidikan. Untuk membuatnya efektif. Visual yang baik harus ditempatkan dalam konteks yang menarik secara visual, dan siswa harus berinteraksi dengan visual tersebut untuk memastikan bahwa proses informasi berjalan sesuai rencana.

## **METODE PENELITIAN**

Systematic Literature Review (SLR) adalah istilah untuk metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tinjauan sistematis adalah metode yang dirancang untuk membantu mencapai hasil terbaik dengan melakukan tinjauan literatur sistematis (Perry & Hammond, 2002), Setelah itu dilakukan pembacaan literatur, seluruh data yang ada dianalisis, dan berdasarkan hasil analisis data yang ada diambil suatu kesimpulan untuk menggambarkan keadaan secara akurat, jelas, dan relevan (Andriani, 2022). Tinjauan literatur sistematis adalah ketika kita melihat banyak makalah penelitian yang berbeda untuk menemukan jawaban atas pertanyaan kita. Kami mengatur dan mempelajari semua informasi yang kami temukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu. (Latifah & Ritonga, 2020).

Metode SLR memiliki tiga bagian: pertama, kita melakukan penelitian untuk mencari informasi; kemudian, kami menerapkan informasi tersebut; dan terakhir, kami meninjau kembali apa yang kami pelajari dari informasi yang kami temukan. Untuk melakukan penelitian sastra, terdapat tiga tahapan yang dilakukan, antara lain melakukan penyelidikan dan mengidentifikasi pertanyaan penelitian; melakukan penelitian meliputi mengidentifikasi pertanyaan penelitian dan sumbernya, melakukan penelitian, mengumpulkan data yang berkualitas, dan Melakukan pengujian data dan pelaporan akhir (Hormadia & Putra, 2021).

Tujuan utama SLR adalah untuk mengidentifikasi teori-teori relevan yang terkait dengan kasus yang dimaksud, untuk mengembangkan strategi yang dapat membantu dalam menangani setiap kasus baru yang muncul, dan untuk mengidentifikasi pandangan unik yang berbeda dari yang lain dan terkait dengan kasus tersebut. yang akan diperiksa (Marwantika, 2015). Penelitian ini menekankan pentingnya pengajaran audiovisual dalam kaitannya dengan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dengan menggunakan program pendidikan Jasmani.

Fokus penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran media audiovisual terhadap motivasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran diluar ruangan atau di lapangan. Salah satu tujuan pembelajaran adalah sumber media audiovisual yang dimaksudkan untuk diajarkan kepada siswa di lingkungan kelas. Yang termasuk dalam kategori ini adalah bagian tinjauan *Systematic literature review*, yang mencakup artikel-artikel berikut:

1. Kajian tinjauan pustaka sistematik yang menggunakan metode *Systematic literature review* untuk membahas pembelajaran media audiovisual pendidikan jasmani masih sangat terbatas.
2. Kajian pembelajaran media audiovisual dalam pendidikan media audiovisual sangat relevan dengan situasi saat ini. Di era yang semakin digital dan teknologi, pembelajaran melalui platform media sosial seperti YouTube berpotensi menjadi sumber daya berharga bagi guru dan siswa dalam mengejar pengetahuan.
3. Kajian ini memungkinkan saya untuk menilai keefisien media pendidikan audiovisual dan mengetahui apakah terdapat perbedaan dari media pendidikan audiovisual dalam hal kemampuan siswa untuk berpartisipasi secara antusias dan penuh perhatian dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa..

Sesuai pedoman, proses melakukan tinjauan literatur sistematis dimulai dengan pengembangan protokol SLR dan dilanjutkan dengan melakukan tinjauan literatur sistematis (Siswanto, 2010). Metode SLR yang digunakan dalam penelitian ini serupa dengan metode SLR yang dikembangkan oleh Perry dan Hammon pada tahun 2002, seperti dijelaskan di bawah ini.

**Tabel 1.** Tahapan

NO	Tahapan Proses	Tujuan
1	Identifikasi pertanyaan penelitian.	mengubah masalah menjadi pertanyaan penelitian yang spesifik dan relevan.
2	Mengembangkan protokol penelitian systematic review.	Tunjukkan aturan untuk melakukan tinjauan sistematis, termasuk kriteria inklusi dan eksklusi, metode pengumpulan data, metode ekstraksi data, dan metode analisis data.
3	Menetapkan lokasi data base hasil penelitian sebagai wilayah pencarian.	Memberikan bantuan penelitian berdasarkan temuan penelitian terkait, seperti yang didokumentasikan di MEDLINE, PubMed, atau Google Scholar Repositories.
4	Seleksi hasil – hasil penelitian yang relevan.	Meringkas hasil penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian dari berbagai sumber dan dipublikasikan pada tahun yang berbeda.
5	Pilih hasil penelitian yang berkualitas.	Membuat eksklusi dan inklusi terhadap penelitian yang akan dimasukkan dalam tinjauan sistematis berdasarkan kualitas metodologi dan validitas data.
6	Ekstrasi data dari studi individu.	Lakukan analisis ekstensif terhadap data dari setiap penelitian untuk mendapatkan informasi penting seperti variabel, ukuran sampel, metode analisis, dan hasil statistik.
7	Sintesis hasil dengan metode meta-analisis (kalau memungkinkan), atau metode naratif (bila tidak memungkinkan)	Melakukan sintesis berbasis hasil dengan menggunakan teknik forest plot atau narasi (metastasis) untuk menghubungkan dan membandingkan data dari beberapa penelitian.
8	Penyajian hasil	Menyertakan hasil penelitian dengan cara yang sesuai dalam suatu dokumen yang disebut laporan hasil systematic review.

Berdasarkan teori proses penelitian, peneliti kemudian mengidentifikasi langkah-langkah yang harus dilakukan selama proses penelitian dengan menggunakan metodologi SLR. Tipsnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Persiapan Menyusun SLR.

No.	Tahap Persiapan Proses
1.	Merumuskan masalah yang akan diteliti menjadi sebuah pertanyaan Bagaimana pengaruh penggunaan bahan pembelajaran media audiovisual terhadap aktivitas belajar siswa? Apakah pengajaran audiovisual terbukti efektif untuk mengajar siswa dalam

No.	Tahap Persiapan Proses
	kegiatan pembelajaran langsung?
2.	Mengembangkan protokol penelitian SLR Hasil penelitian yang ditemukan berupa artikel jurnal Lokasi analisis artikel jurnal harus di Indonesia. Tahun penerbitan artikel jurnal tidak lebih dari 5-10 tahun Subjek penelitian adalah siswa SMA dari tingkat SD, SMP, dan SMA. Artikel jurnal yang terindeks SINTA 1 sampai dengan SINTA 6
3.	Menetapkan lokasi data-base hasil penelitian sebagai wilayah pencarian Google Scholar, Publish or Perish, yaitu alat penelitian yang digunakan.
4.	Seleksi hasil penelitian-penelitian yang relevan Peneliti melakukan penelitian artikel menggunakan Google Scholar dan publish or perish dengan menggunakan keyword sebagai berikut: pendidikan media audiovisual, pendidikan Jasmani, bola basket, bola voli, sepak bola, futsal, dan tangkis. Terdapat 55 artikel yang telah dibuat. Setelah menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi pada artikel-artikel di atas, peneliti mampu mengidentifikasi 15 artikel berkualitas tinggi.
5.	Pilih hasil penelitian yang berkualitas tinggi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi.

**Tabel 3.** Jurnal Artikel yang Termasuk Kriteria Inklusi

No	Judul Artikel	Penulis
1	Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 1 Lemahabang	Dea Ayu Safitri, Saepul Ma'mun, Rhama Nurwansyah Sumarsono. (2022)
2	Pembelajaran On-Line Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Digital terhadap Penguasaan Gerak Dasar Lay Up	Didin Bernhardin, Alghifari Rizkia Rahmani. (2020)
3	Pembelajaran lay up shoot menggunakan media audio visual basic lay up shoot untuk meningkatkan hasil belajar lay up shoot pada siswa kelas VIIIA SMP Kanisius pati Tahun 2013/2014	Frendy Nurochwan Febryanto (2015)
4	Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring Permainan Bola Basket di SMAN 3 Karawang Barat	Muhammad Al Hidayatullah, Muhammad Mury Syafei, Akhmad Dimiyati (2023)
5	Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket	Faizan Ramadhan, Mimi Yulianti, Raffly Henjilito. (2020)
6	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa	Restu Fauziah Hermawan, Evi Susianti, Ega Trisna Rahayu. (2022)
7	Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan servis bola voli siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan	Engkus Kuswara. (2020)
8	Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Rappokalling I Kota Makassar	Nukhrawi Nawir, Jamaluddin, Muh. Adnan Hudain, Muhammad Nur Ikram D, Arga. (2022)
9	Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli	Ugi Nugraha, Ely Yulianwan.



No	Judul Artikel	Penulis
	melalui pendekatan gaya mengajar lathan dengan menggunakan audio visual	Pendidikan Olahraga dan Kesehatan,FKIP,Universitas Jambi (2021)
10	Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap ketepatan hasil shooting permainan futsal	Lalan Ruslandi, Rhama Nurwansyah Sumarsono, Ruslan Abdul Gani.(2022)
11	Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV Mi Ma'arif Mangunranan Mirit Kebumen Tahun 2020	Ibnu Prasetyo Widiyono, Nurudin.(2021)
12	Pengembangan model latihan teknik dasar ball feeling sepakbola menggunakan media audio visual untuk mahasiswa	Joan Rhobi Andrianto, Yully Wahyu Sulistyو.(2018)
13	Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Dribbling Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK	Ricky Alfredo silaban, Jan Lengkong, Marnex Berhimping.(2023)
14	Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Teknik Dasar Smash Permainan Bulu Tangkis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan	Windary, Ega Trisna Rahayu.(2022)
15	Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Servis Forehand Panjang Dalam Pembelajaran Bulu Tangkis di SMPN 2 Bungursari	Muhamad Rhaditya, Rizki Amudin, Rahmat Iqbal.(2022)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses review dilakukan terhadap suatu artikel berdasarkan fakta, analisis, metode penelitian, dan hasil empiris yang telah ditentukan. Sebanyak 25 artikel jurnal telah direview.

1. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakurikuler Bola Basket SMP Negeri 1 Lemahabang

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa metode audiovisual dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan passing chest pass pada kurikulum ekstrakurikuler bola basket SMP Negeri 1 Lamahabang. Hal ini menjadi kendala yang signifikan terhadap keberhasilan program latihan menggunakan metode audiovisual yaitu diberikan kepada siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Lamahabang.

2. Pembelajaran On-Line Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Digital terhadap Penguasaan Gerak Dasar Lay Up

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan materi audiovisual untuk melengkapi pengajaran di kelas dapat menghasilkan hasil belajar yang setinggi-tingginya, meskipun hasil belajar tersebut mungkin tidak setinggi yang



diperoleh melalui pengajaran diam karena karakteristik materi yang dimaksudkan. media audio visual bersifat mencontoh saja tidak ada pengawasan dan koreksi guru. Selanjutnya, perilaku siswa yang menggunakan materi audiovisual sangat bergantung pada motivasinya sendiri, yang dapat dipengaruhi oleh gurunya.

3. Pembelajaran lay up shoot menggunakan media audio visual basic lay up shoot untuk meningkatkan hasil belajar lay up shoot pada siswa kelas VIIIA SMP Kanisius pati Tahun 2013/2014

Tujuan dari hasil penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggunaan materi audiovisual dalam pembelajaran layup shot bola basket meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media audiovisual meningkatkan keterlibatan siswa dan memberi mereka kesempatan belajar yang baru dan berbeda. Informasi yang diperoleh dari Siklus Observasi Kedua menunjukkan bahwa penggunaan materi audiovisual menghasilkan partisipasi dan tingkat keaktifan siswa yang lebih tinggi selama proses pembelajaran.

4. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring Permainan Bola Basket di SMAN 3 Karawang Barat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa media audio visual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam permainan bola basket di SMAN 3 Karawang. Dengan nilai p value sebesar 0,000, hasil uji t menunjukkan nilai t hitung (6,257) lebih besar dari nilai t tabel (2,723). Hal ini menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest berbeda secara signifikan satu sama lain, dan pemanfaatan media audio visual berpengaruh positif terhadap kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas.

5. Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkonfirmasi temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan materi audiovisual dalam pembelajaran bola basket secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada semester I, hanya 32% mahasiswa yang memenuhi ambang batas ketuntasan minimal (KKM) peningkatan keterampilan menggiring bola, sedangkan pada semester II sebesar 89% mahasiswa yang memenuhi atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan metode audiovisual, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

6. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa

Tujuan Berdasarkan analisis data, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat signifikansi uji sampel berpasangan berkisar 0,044%, berada di bawah ambang batas yang ditentukan sebelumnya yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran audiovisual yang signifikan terhadap keinginan belajar keterampilan bola voli siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual mempunyai dampak pembelajaran yang sangat efektif.

7. Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan servis bola voli siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui berdasarkan hasil penelitian seberapa baik pemahaman siswa terhadap konsep teknik servis setelah6 media audiovisual digunakan dalam proses pengajaran. Skor rata-rata pada pre-test sebesar 2,09, namun setelah dilakukan intervensi rata-rata skor meningkat menjadi 2,63 pada bagian kedua. Peran guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu audiovisual juga menunjukkan adanya kemajuan, yaitu berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar siswa.

8. Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Rappokalling I Kota Makassar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, berdasarkan temuan penelitian, bahwa penggunaan materi pembelajaran audiovisual dalam pengajaran di kelas di luar kemampuan siswa kelas empat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar mereka. Pada semester I, persentase siswa yang memenuhi syarat kelulusan meningkat dari 48% menjadi 84% pada semester II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada performa siswa dan pemahaman siswa terhadap teknik passing bawah.

9. Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli melalui pendekatan gaya mengajar lathan dengan menggunakan audio visual

Tujuan Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu media audiovisual dalam pengajaran, seperti set-up bola voli, secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada semester I, rasio siswa-guru sebesar 73,67, namun pada semester II meningkat menjadi 82,35.

10. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap ketepatan hasil shooting permainan futsal

Tujuan dari penelitian ini adalah Temuan penelitian menunjukkan adanya

peningkatan akurasi shooting yang signifikan pada instruktur futsal setelah menggunakan media audiovisual sebagai intervensi. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat akurasi di bawah 4, dan hanya sebagian kecil siswa yang memiliki tingkat akurasi di atas 6 atau lebih. Namun setelah dilakukan intervensi, hasil posttest menunjukkan peningkatan ketajaman menembak yang signifikan.

11. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV Mi Ma'arif Mangunranan Mirit Kebumen Tahun 2020

Tujuan penelitian ini adalah Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pembelajaran audiovisual di kelas IV MI Ma'arif. Data pretest menunjukkan bahwa pengetahuan siswa memperoleh nilai maksimal sebesar 60 ,nilai minimum 40,rata-rata 47,6, median 50, dan nilai standar deviasi 6.

12. Pengembangan model latihan teknik dasar ball feeling sepakbola menggunakan media audio visual untuk mahasiswa

Tujuan Temuan penelitian ini didasarkan pada evaluasi dua kelompok siswa, satu kelompok kecil dan satu kelompok besar, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki ambang validitas yang tinggi masing-masing sebesar 85% dan 91,25%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan model latihan ball feeling pada sepakbola menggunakan media audiovisual efektif dan dapat membantu meningkatkan semangat pemain.

13. Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Dribbling Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK

Tujuan penelitian ini adalah 13 dari 30 siswa Semester I memenuhi nilai KKM, sedangkan 17 dari 30 siswa (67,7%) belum memenuhi standar. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan secara statistik: dari 30 siswa, 28 siswa (81,4%) memenuhi ambang batas KKM, sedangkan hanya 2 siswa (18,6%) yang tidak memenuhi standar ketuntasan. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual yang efektif meningkatkan hasil belajar Dribbling bola salah satu jenis bola yang digunakan dalam pendidikan Jasmani.

14. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Teknik Dasar Smash Permainan Bulu Tangkis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Tujuan penelitian ini adalah hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik

dasar bulu tangkis, khususnya teknik pukulan smash, pada siswa SMK Negeri 3 Karawang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil post-test yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan secara statistik terhadap learning rate teknik dasar smash setelah menggunakan materi pembelajaran audiovisual. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mempunyai respon yang positif terhadap penggunaan materi pembelajaran audiovisual dalam pembelajaran bulu tangkis.

#### 15. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Servis Forehand Panjang Dalam Pembelajaran Bulu Tangkis di SMPN 2 Bungursari

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil hipotesis model pembelajaran inquiry yang menunjukkan bahwa rata-rata tes awal rata-rata adalah 14,76, dengan standar deviasi 1,85, minimal 12 dan maksimal 18. Sebaliknya, nilai rata-rata tes akhir adalah 24,58, dengan standar deviasi 1,12, nilai minimum 23, dan nilai maksimum 27. Hasil menunjukkan bahwa setelah siswa diberikan akses terhadap materi pembelajaran media audiovisual, terjadi peningkatan yang signifikan pada diri mereka.

Berdasarkan hasil analisis artikel, peneliti mampu menganalisis permasalahan sebagai berikut: (1) menurunnya semangat belajar siswa pada saat peer education; (2) meningkatnya pendekatan inovatif dan kreatif yang dilakukan pendidik sebaya dalam melaksanakan pembelajaran berbasis media; (3) pengajaran di kelas yang kurang memadai; dan (4) menurunnya pengetahuan siswa baik guru maupun siswa mengenai pembelajaran berbasis media audio visual.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya yang berfokus pada media pembelajaran audiovisual di kelas, media pembelajaran audiovisual memberikan manfaat yang signifikan terhadap pembelajaran siswa. Menurut kepercayaan umum, anak-anak yang senang bermain video game akan lebih semangat belajar jika dipadukan dengan bermain game. Dengan cara ini, anak tidak akan merasa bosan dan menjadi lebih asyik dalam beraktivitas. Semua anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dapat memperoleh manfaat besar dari jenis pengajaran audiovisual yang efektif dan efisien ini, dan juga pada setiap cabang olahraga yang di pelajari seperti bola basket, bola voli, sepakbola, dll pasti ada peningkatannya sebelum pembelajaran menggunakan pembelajaran media audio visual dan setelah menggunakan pembelajaran media audio visual siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajarannya dan meningkatkan kemampuan pada siswa tersebut yang sudah saya jelaskan di atas banyak sekali hampir

semua artikel-artikel yang sudah saya review siswa-siswanya setelah menggunakan pembelajaran media audio visual meningkat pesat pada pembelajarannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran media audiovisual di lapangan telah memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pembelajaran siswa, khususnya pada bidang keterampilan belajar. Selain itu, penggunaan materi-materi ini di luar kelas telah terbukti sangat efektif dalam pengajaran bahasa pendidikan jasmani. Sebelumnya, materi media audiovisual jenis ini sering digunakan oleh guru dan siswa untuk membantu siswa menyesuaikan diri dengan peralihan dari suasana kelas tradisional ke lingkungan kelas yang lebih maju atau modern. Kemudian karena siswa dapat melihat referensi dalam video youtube atau sebagainya dan dapat meningkatkan proses pembelajaran itu sendiri, pembelajaran audiovisual ini mungkin dapat membuat mereka lebih memperhatikan dan lebih menarik untuk belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, W. (2022). Penggunaan Metode Sistematis Literatur Review dalam Penelitian Ilmu Sosiologi. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5632>
- Bin, J., & Hashim, M. (2021). *Asas pendidikan jasmani pjms 1084*. September, 1–48.
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2).
- Fauzia, F. I., Salamah, I. S., Hakim, R. T., & Zulfikar, M. F. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1370–1384.
- Fauziah Hermawan, R., Susianti<sup>2</sup>, E., Rahayu<sup>3</sup>, E. T., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 80–88. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6791685>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hormadia, I., & Putra, A. (2021). Systematic Literature Review: Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.31949/dm.v3i1.914>
- Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 66–72.
- Kelas, D. I., & Bireuen, V. M. I. N. (2022). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pengaruh Modifikasi Pemanasan Menggunakan Permainan Terhadap Minat Siswa Mengikuti Pelajaran Pjok*.

3(2).

- Kuswara, E. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Servis Bola Voli Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga Dan Kesehatan. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 215–221.
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.31000/almaal.v2i1.2763>
- Marwantika, A. I. (2015). Pemetaan Aliran Pemikiran Dakwah Ditinjau Dari Periodisasi Gerakan Dakwah Dan Konsep Keilmuan. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(01), 17–37. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v7i01.364>
- Perry, A., & Hammond, N. (2002). Systematic Reviews: The Experiences of a PhD Student. *Psychology Learning & Teaching*, 2(1), 32–35. <https://doi.org/10.2304/plat.2002.2.1.32>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi Pembentukan Karakter Dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10–17.
- Sau, R. A., Bili, L. D., & Lengo, M. D. (2022). Permainan Tradisional Hadang Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Sport & Science* 45, 4(2), 29–36.
- Siswanto. (2010). Systematic Review Sebagai Metode Penelitian Untuk Mensintesis Hasil-Hasil Penelitian (Sebuah Pengantar) (Systematic Review as a Research Method to Synthesize Research Results (An Introduction)). *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 13(4), 326–333.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>