



Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Naldia Defa Saputra¹, Muhammad Luthfi Dharmawan², Dikdik Fauzi Dermawan³, Irfan Zinat Achmad⁴

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 3 Januari 2023

Revised: 5 Januari 2023

Accepted: 8 Januari 2023

Physical education is essentially an educational activity aimed at achieving educational goals through physical activity. In addition, physical education must also be prioritized because it has an important goal in an effort to increase the physical growth and development of students. The purpose of this study was to determine the effect of the use of audio-visual media on the use of physical education learning. The initial search for literature was carried out through the Google Scholar search engine and electronic databases. The keywords physical education and audio visual are used to track original research articles and literature reviews published within the last 20 years in national journals and can be accessed openly (open access). The data collected are journals that discuss the development of information systems from 2018 to 2022. The data is identified using the Systematic Literature Review (SLR) method. The results of the study show that many physical education learning media have been developed for learning. In terms of media types, much development has been carried out for audio-visual media types that take advantage of advances in technology.

Keywords: Effectiveness, Physical Education, Audio Visual

(* Corresponding Author:

naldidefa@gmail.com, luthfi.d99@gmail.com,

dfauzi.dermawan@fkip.unsika.ac.id, Irfan.za@fkip.unsika.ac.id

How to Cite: Saputra, N., Dharmawan, M., Dermawan, D., & Achmad, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 359-364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7681207>.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah kegiatan pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui kegiatan jasmani. Selain itu, pendidikan jasmani juga harus diutamakan karena memiliki tujuan penting dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani peserta didik. Peran pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia, generasi muda sekarang yang mengemban ilmu pendidikan disiapkan untuk terampil dalam dunia pendidikan dan mampu mengubah perubahan kehidupan yang lebih baik melalui pendidikan. Dalam dunia pendidikan pasti tidak asing dengan sebutan guru yang bertugas sebagai pendidik di sekolah. Banyak orang yang menganggap tidak penting mengikuti kelas pendidikan jasmani karena tidak memahami peran dan fungsi pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani sangat penting bagi anak yang dapat membantu untuk kebugaran jasmani tubuh anak. Dengan kebugaran jasmani setiap orang dapat melakukan aktivitas sehari-hari tanpa mengalami kelelahan yang berlebih.



Media belajar merupakan bagian penting dalam menentukan keberhasilan akademik. Guru harus memiliki keterampilan mengajar yang baik, mengetahui cara menggunakan bahan ajar yang menarik dan kreatif untuk dapat menciptakan cara belajar yang terarah untuk mendorong siswa belajar, termotivasi, tertarik, kreatif, motivasi mata pelajaran, inspirasi, inovasi dan kemandirian serta dapat dicapai melalui partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Media adalah suatu bentuk alat penghubung informasi guna untuk belajar. Media dapat dikatakan menarik apabila dapat membangunkan dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai perangsang siswa agar dapat belajar dengan giat dan penuh semangat serta siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik. Pembelajaran merupakan sebuah penyampaian berbagai bentuk informasi dan kegiatan yang telah diarahkan untuk mempermudah suatu pencapaian yang disebut sebagai tujuan belajar yang diharapkan.

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan baik berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat seperti media audio visual, juga pesan verbal dan non verbal. media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya.

Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah saat ini masih ada beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran diantaranya banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar peserta didik yaitu kekreatifan guru dalam membuat dan mengembangkan strategi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah serta penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara afektif, kognitif, dan psikomotor dalam memperoleh pengetahuan. Kebanyakan guru hanya menggunakan cara atau strategi komando dalam pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan atau meningkatkan keinginan siswa, minat siswa yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat diserap lebih mendalam. Siswa mungkin sudah memahami permasalahan melalui penjelasan guru. Oleh karena itu, guru harus mempunyai cara dan strategi dalam pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berjalan efisien. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap penggunaan pembelajaran pendidikan jasmani.

METODE PENELITIAN

Penelusuran awal literatur dilakukan melalui mesin pencari Google Scholar dan database elektronik. Kata kunci pendidikan jasmani dan audio visual digunakan untuk melacak artikel penelitian asli maupun kajian pustaka yang terbit dalam kurun waktu 20 tahun terakhir pada jurnal nasional dan dapat diakses secara terbuka (open access). Data-data yang dikumpulkan adalah jurnal yang membahas

tentang pengembangan sistem informasi dari tahun 2018 hingga 2022. Data-data tersebut diidentifikasi menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Literatur Review

Peneliti	Intervensi	Hasil
Difa nuarisapta (2018). PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SEKECAMATAN MLATI KABUPATEN SLEMAN	Mengetahui tingkat penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Sekecamatan Mlati Kabupaten Sleman.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman yang berkategori tinggi sekali 0 orang atau 0%, tinggi 5 orang atau 33,33%, sedang 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33% dan rendah sekali sekali 2 orang atau 13,33%.
Nerri Lestari (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung	Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran penjas saat pandemi covid-19 menggunakan media audio visual pada satuan pendidikan sekolah dasar di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.	Hasil Penelitian Pembelajaran secara online dengan menggunakan media audio visual siswa mampu memahami materi pembelajaran hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Selama pandemi pembelajaran secara online salah satunya medio audio visual menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
Cahyaningtyas (2021) Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi	untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian	Hasil yang diperoleh dari pretest dan posttest pada siswa kelas XI multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo Media pembelajaran interaktif sangat berdampak baik bagi siswa mereka benar-benar memperhatikan atau fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung dan siswa termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pengaruh Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yg sangat strategis pada mengikuti proses pembelajaran, melalui kreatifitas seorang guru media pembelajaran bisa berkembang sebagai sesuatu yang menarik & memotivasi murid buat lebih giat mengikuti pelajaran. Hal yang sama juga diungkapkan referensi bahwa penggunaan media pada pembelajaran adalah salah satu cara buat meningkat ketertarikan murid pada mengikuti pelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa kabar berdasarkan sumber (guru) kepada penerima (murid) guna mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya penggunaan & pemilihan media sebagai acuan primer buat bisa memotivasi siswa. Analisis karakter dalam siswa adalah langkah awal yg wajib dilakukan oleh energi

pendidik atau guru penjas pada merancang media pembelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga buat mendukung aplikasi pembelajaran tadi diperlukan media pembelajaran yg sesuai menggunakan keadaan murid & materi pembelajaran tidak terkecuali pada mengajar penjas di sekolah. Hal ini jua diperkuat surat keterangan yg menyatakan bahwa salah satu bagian integral berdasarkan upaya pembaharuan adalah pengembangan-pengembangan pada global media pembelajaran. Berdasarkan pemahaman di atas maka peranan media sangat penting pada memberikan kabar & memotivasi dalam peserta didik agar tertarik menggunakan apa yg akan diajarkan seorang gurusehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai menggunakan baik. Namun pemilihan & penggunaan media pembelajaran jua wajib diadaptasi menggunakan ciri siswa.

Jenis-jenis media pembelajarn Penjas:

1. Media Visual Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (non projected visual) dan media yang dapat di proyeksikan (project visual).
2. Media Audio Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.
3. Media Audio Visual Sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa di sebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (sound slide).

Efektivitas Audio Visual dalam Pembelajarn Pendidikan Jasmani

Efektivitas penggunaan media audio visual Dalam kamus bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya, akibatnya. Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usahamewujudkan tujuan operasional. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikemukakan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota. Menurut Suharsimi Arikunto Efektivitas adalah taraf tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu pekerjaan dikatakan efektif apabila pekerjaan itu memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan semula. Efektif merupakan landasan untuk mencapai sukses. Efektivitas berkenaan dengan derajat pencapaian tujuan, baik secara eksplisit maupun implisit, yaitu seberapa jauh tujuan tersebut tercapai. Jadi efektivitas

adalah suatu kondisi yang menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Jadi media audio visual adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi dengan menggunakan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi gambar dan suara.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran penjas telah banyak dikembangkan untuk pembelajaran. Dari segi jenis media, pengembangan banyak dilakukan untuk jenis media audio visual yang memanfaatkan kemajuan di bidang teknologi. Pemilihan media audio visual dilakukan karena media jenis ini menampilkan gambar bergerak yang sesuai dengan aktivitas gerak di olahraga. Media yang menampilkan gerak suatu cabang olahraga merupakan media yang akan mendapat perhatian lebih baik dari para siswa. Siswa akan dapat melihat langsung contoh gerakan maupun kemudahan dalam menirukan gerakan atau melakukan aktivitas latihan. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa. Pembangunan sarana dan peralatan untuk menggantikan sarana dan peralatan yang digunakan dalam olahraga untuk memastikan bahwa siswa menggunakan fasilitas tersebut dengan benar. Dalam hal ini pembelajaran pendidikan jasmani tidak dimaksudkan untuk menciptakan suatu bentuk prestasi, melainkan untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan olahraga. Perubahan media dilakukan untuk membuat siswa lebih tertarik pada olahraga. Kegembiraan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari aspek hasil maka dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan media menunjukkan peningkatan yang relatif signifikan. Hal ini berarti bahwa para guru dapat memanfaatkan hasil-hasil penelitian dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan interpretasi data tentang “Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani” menunjukkan hasil yang baik dan efektif dalam pembelajaran Penjas. Media audiovisual merupakan salah satu alternatif penyampaian materi pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyaningtias, Veranda Putri, and Mochamad Ridwan, ‘Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi’, *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4.2 (2021), 55

<<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>>

- Lestari, Nerri, Muhammad Eka Mardiansyah Simbolon, Monica Monica, Tungki Armanto, and Bayu Alfarras, 'Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual Saat Pandemi Covid-19 Di Bangka Belitung', *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4.1 (2021), 1
<<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i1.4231>>
- Mislan, and D A Santoso, 'Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK Di Sekolah', *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 2019, 12-16
<<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/585>>
- Sutrisno, 'Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Sdit Annida Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas', 2017
- Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, and Bayu Iswara, 'Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia', *Indonesian Journal of Information Systems*, 1.2 (2019), 63