
**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW :
EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW:
EFFECTIVENESS OF APPLICATION OF AUDIOVISUAL MEDIA IN LEARNING
PHYSICAL EDUCATION SPORTS AND HEALTH**

Ricky Alfredo Silaban*¹, Djajaty Lolowang², Tony Pandaleke³, Fera Ratna Dewi Siagian⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Negeri Manado, Indonesia

⁴Universitas Nusa cendana

***Corresponding Author: Ricky Alfredo Silaban, rickysilaban@unima.ac.id**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review). Data pencarian literature diperoleh dari jurnal elektronik database digital Goggle Scholar yang terindeks sinta 1 – 6 yang meliputi artikel yang relevan dalam 15 tahun terakhir. Dengan pencarian kata kunci media audio-visual pada pembelajaran PJOK. Terdapat 5 artikel relevan dari 12 artikel terkait. Berdasarkan hasil analisis dengan tahapan Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analyses (PRISMA) menunjukkan bahwa media audio-visual efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman konsep dan keterampilan siswa. Media ini juga memberi pengalaman yang interaktif, menarik dan memfasilitasi pembelajaran siswa secara mandiri. Penerapan media audio-visual juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mendukung hasil belajar yang optimal. Penelitian ini direkomendasikan bagi guru sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Jasmani agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. metode audio visual ini membuat pembelajaran di sekolah lebih menarik, meningkatkan minat dan juga memberi pengalaman yang berarti saat kegiatan pembelajaran PJOK disekolah.

Kata Kunci: Systematic Literature Review, Metode Pembelajaran, Audio – Visual, Pendidikan Jasmani

Abstract

This research aims to determine the effect of using audio-visual media on PJOK learning. This research uses the SLR (Systematic Literature Review) method. Literature search data was obtained from the Goggle Scholar digital database electronic journal indexed sinta 1 – 6 which includes relevant articles in in the last 1years. By searching for audio-visual media keywords ini PJOK learning. There are 5 relevant articles out of 12 related articles. Based on the results of the analysis using the Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta Analyses (PRISMA) stages, it shows that audio-visual media is effective in increasing student's learning motivation, understanding of concepts and student's skills. This media also provides an interactive, interesting experience and facilitates student learning independently. The application of audio-visual media also helps teachers convey material effectively, improves the quality of learning, and supports

optimal learning outcomes. This reasearch is recommended for teachers as a learning tool for PJOK to create a pleasant learning atmosphere. Method audio visual makes learning at school more interesting, increases interest and also provides meaningful experience during PJOK learning activities at school

Keywords: *Systematic Literature Review, Learning Methods, Audio-Visual, Physical Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani mempunyai peran penting dalam mengembangkan kemampuan fisik, mental, sosial dan emosional setiap siswa. Menurut (Firmansyah, 2011) Pendidikan jasmani merupakan sarana yang dapat membentuk manusia menuju kesempurnaan hidup secara alami dan sekaligus memberikan manfaat nyata sehari-hari. Pendidikan jasmani dan olahraga adalah bagian integral dari pendidikan secara total yang berkontribusi pada perkembangan individual melalui media alamiah aktivitas jasmani dan gerak insani (Setiyawan, 2017). Peran guru penjas bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung aktivitas fisik yang menyenangkan dan bermanfaat.

Dalam mengajar, guru mempunyai peran dalam menginspirasi siswa untuk aktif bergerak, memahami pentingnya kesehatan, serta membantu perkembangan kognitif dan afektif siswa. Selain itu, Melalui program pembelajaran pendidikan jasmani, seorang 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 yang sehat (Risna Malinda & Zulheri Is, 2022). Metode pengajaran PJOK yang sesuai dalam pembelajaran harus mempertimbangkan pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan inklusif, sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Guru yang mengajar pendidikan jasmani harus paham benar ide dasar mata pelajaran maupun metode mengajar yang efesien (Qasash et al., 2023).

Pendidikan jasmani adalah komponen penting dalam pendidikan yang membantu siswa menjadi lebih sehat, lebih baik dalam keterampilan motorik, dan semangat dalam berolahraga. Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilaksanakan sebagai sarana untuk mendukung proses pendidikan (Bangun, 2016). Namun, kenyataan yang ada sekarang tantangan yang sering muncul adalah kurangnya minat dari seluruh siswa terhadap pembelajaran PJOK. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. PJOK merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus pada pengembangan hidup sehat melalui aktivitas fisik. Melalui pelajaran PJOK membantu siswa agar menjadi lebih kuat secara fisik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Selain itu menurut (Cahyaningtias & Ridwan, 2021), Pelajaran PJOK merupakan mata pelajaran di sekolah yang berfokus pada pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dalam era digital saat ini, berbagai aspek kehidupan yang didalamnya termasuk pendidikan sudah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Transformasi pendidikan di era digital menuntut para guru dan dosen untuk mampu mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kegiatan pembelajaran (Azis, 2019). Penerapan pembelajaran dengan media digital dianggap dapat menarik minat siswa dan mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, sehingga menjadikannya tren di dunia pendidikan. Saat ini multimedia mengalami perkembangan yang sangat pesat, tetapi tidak semua guru mampu menggunakannya secara optimal. Sangat penting bagi seorang guru untuk menentukan alat pembelajaran yang tepat dalam proses mengajar. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan profesionalismenya agar bisa memilih dan memanfaatkan media tersebut dengan tepat.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menambah motivasi semangat siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru harus memperhatikan sejauh mana hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai, karena mereka memiliki peran krusial sebagai fasilitator dalam tumbuh kembang siswa.

Dalam konteks penyampaian materi, penting bagi guru PJOK untuk memastikan bahwa informasi bisa tersampaikan dengan baik serta dipahami oleh siswa. Pemilihan alat pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Media mempunyai peran sebagai alat yang mempermudah dalam penyampaian informasi. Untuk tercapainya hal ini, pada pembelajaran PJOK juga perlu menggunakan alat atau metode komunikasi yang sesuai. Peran media menjadi pilihan yang efektif dalam menyampaikan pesan antar guru dan siswa baik secara lisan, tulisan atau visual. media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat membantu proses belajar-mengajar dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar yang mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan, baik benda yang dapat dimanfaatkan siswa selama pembelajaran (Moto, 2019). Media Pembelajaran mempunyai fungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam mencapai hasil belajar yang efektif. Untuk tercapainya hasil belajar guru harus menguasai media-media yang akan digunakan dalam mengajar.

Keterampilan dalam mengajar yang dimiliki guru juga akan berdampak pada tumbuh kembang anak. Pada mata pelajaran PJOK, Guru harus mampu memilih bahan ajar yang menarik dan kreatif. Penggunaan ICT Sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan olahraga (Hasana et al., 2021). Penggunaan teknologi Tentunya dapat menciptakan cara belajar yang terarah, sehingga dapat mendorong semangat siswa untuk termotivasi dan tertarik akan materi pelajaran yang diberikan. Kesuksesan dalam terciptanya suasana belajar efektif akan berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa secara menyeluruh.

Teknologi mempunyai peran yang sangat berarti terhadap penerapan dalam meningkatkan pembelajaran yang berkualitas. Alat bantu menggunakan audio visual dapat disesuaikan dengan perkembangan yang ada. Alat bantu ini bisa digunakan sebagai metode mengajar yang berkualitas sesuai dari capaian hasil belajar yang diinginkan. Media audio visual merupakan jenis media yang menggunakan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Penggunaan media audio visual dalam mata pelajaran PJOK sendiri dapat memfasilitasi pemahaman siswa lebih mendalam melalui gambar animasi dan video interaktif yang divisualisasikan seperti rekaman video. Penggunaan media audio-visual mempunyai dampak yang signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam tercapainya tujuan pembelajaran PJOK dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Ahmadi, 2017). Dengan visualisasi yang menarik serta penjelasan melalui audio, siswa lebih bersemangat saat proses belajar berlangsung.

Salah satu permasalahan yang dihadapi guru PJOK di era digital sekarang ini kurangnya menguasai metode pembelajaran yang menarik sehingga tidak adanya suasana pembelajaran olahraga yang memotivasi siswa, sehingga dapat menyebabkan pengalaman dalam belajar yang kaku dan tidak menarik bagi siswa. Tantangan ini menyoroti perlunya strategi dalam memilih media pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK).

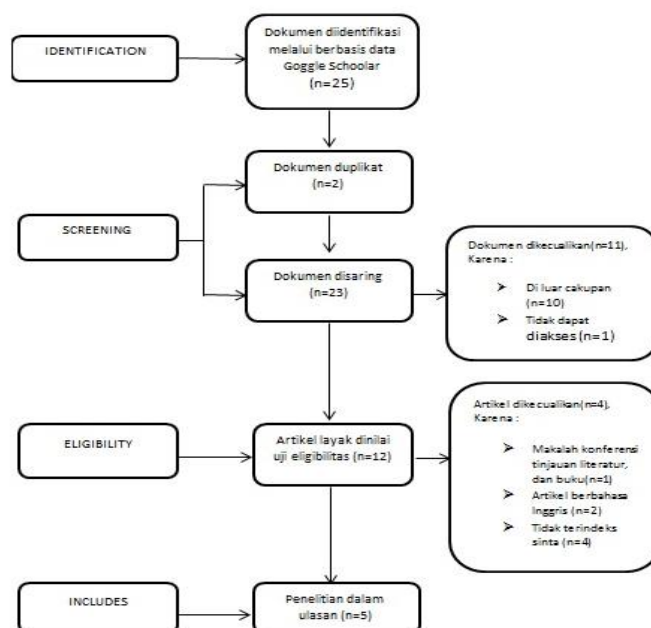
Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Video tutorial adalah rangkaian gambar yang ditayangkan oleh pendidik yang didalamnya materi pembelajaran untuk

membantu siswa memahami materi pelajaran yang digunakan sebagai bahan pengajaran tambahan untuk sekelompok kecil siswa (Wirasmita & Putra, 2018). Seperti video demonstrasi membantu siswa lebih paham akan teknik-teknik dasar dari gerakan tersebut itu. Siswa lebih antusias dalam melihat bagaimana teori diterapkan dalam dunia nyata dengan menonton video olahraga melalui video atau animasi. Melalui audio visual sangat membantu guru untuk memungkinkan siswa belajar secara mandiri di rumah. Siswa bisa mengulang kembali dan menonton gerakan – gerakan yang perlu dikuasai.]

Tujuan utama dalam artikel ini adalah akan fokus meninjau secara ilmiah dan membahas tentang peran guru dalam memilih media/alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Serta, artikel ini akan juga membahas peran media pembelajaran dengan menggunakan Audio Visual dengan menonton video demonstrasi yang membantu siswa lebih antusias dan paham akan gerakan-gerakan yang akan diterapkan dalam dunia nyata

METODE

Penelitian ini menerapkan dengan penerapan Metode Systematic Literature Review (SLR), dengan sumber data dari jurnal elektronik terindeks yang tersedia secara online yang memiliki kode ISSN. Metode SLR melakukan tinjauan pustaka dalam beberapa tahapan yaitu, merencanakan dan menentukan pertanyaan penelitian, melakukan tinjauan yang mencakup identifikasi sumber data, menilai kualitas dan akhirnya melaporkan tinjauan (Larasati et al., 2021). Metode ini dilakukan secara sistematis mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan mengenai variabel penerapan media audio visual terhadap pelajaran penjas. Hasil – hasil penelitian terdahulu yang diperiksa, selanjutnya peneliti mengidentifikasi artikel penelitian yang dipilih. Menurut (pati & Lorusso,2018) dalam (Naufal Nur Fadhillah Karim & Burhan Hambali, 2024)PRISMA merupakan sebuah panduan yang berbasis diagram alur dan bukti yang ditunjukkan untuk membantu penulis tinjauan membuat literatur sistematis. Dibawah ini terdapat flowchart Prisma yang akan menjadi panduan penelitian.



Gambar 1. PRISMA *Flowchart*
Sumber: (Handayani, 2017)

Dalam tulisan ini berupa jenis penelitian yang berarti mengumpulkan informasi atau karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan review literatur kepustakaan. Tinjauan literatur secara sistematis merupakan meninjau berbagai artikel penelitian untuk menemukan jawaban atas pertanyaan. Prinsip utama yang digunakan dalam systematic literature review (SLR) dimulai dengan menyusun protokol penelitian SLR, yang kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan proses Penelitian. Berikut tahapan metode SLR :

Tabel 1. Tahapan SLR

No	Tahapan Proses	Tujuan
1	Identifikasi pertanyaan penelitian	Melakukan transformasi masalah menjadi pertanyaan penelitian yang spesifik dan relevan
2	Mengembangkan protokol penelitian systematic review	Memberikan penuntun dalam melakukan systematic review, seperti kriteria inklusi daneksklusi, metode pencarian, metode ekstraksi data, dan metode sintesis hasil
3	Menetapkan lokasi database hasil penelitian sebagai wilayah pencarian	Memberikan batasan wilayah pencarian terhadaphasil penelitian yang relevan, misalnya MEDLINE, PubMed, atau Google Scholar.
4	Seleksi hasil-hasil penelitian yang relevan	Mengumpulkan hasil-hasil penelitian yang relevandengan pertanyaan penelitian dari berbagai sumber dan tahun publikasi.
5	Pilih hasil-hasil penelitian yang berkualitas	Melakukan eksklusi dan inklusi terhadap penelitian yang akan dimasukkan dalam systematic review berdasarkan kualitas metodologi dan validitas data
6	Ekstraksi data dari studi Individual	Melakukan ekstraksi data dari studi individual untuk mendapatkan temuan pentingnya, seperti variabel, ukuran sampel, metode analisis, dan hasil statistik.
7	Melakukan ekstraksi data dari studi individual untuk mendapatkan temuan pentingnya, sepertivariabel, ukuran sampel, metode analisis, dan hasil statistik.	Melakukan sintesis hasil dengan teknik metaanalisis (forest plot) atau teknik naratif(metasintesis) untuk menggabungkan dan membandingkan temuan dari berbagai studi.
8	Penyajian hasil	Menuliskan hasil penelitian dalam dokumen laporan hasil systematic review dengan format yang sesuai.

Teknik pengumpulan data, peneliti memilih beberapa artikel yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran penjas yang menggunakan audiovisual. Data yang diambil dalam penelitian ini dengan google scholar. Menurut (Aini et al., 2019), Google Scholar merupakan salah satu layanan dalam Google yang didalamnya ada susunan artikel yang lengkap dengan penulisnya, yang menampilkan beberapan referensi yang sudah dipublikasi.

Tabel 2. Tahap Persiapan menyusun SLR

No.	Tahapan Persiapan Proses
1.	Merumuskan masalah yang akan diteliti menjadi sebuah pertanyaan <ol style="list-style-type: none">Bagaimana pengaruh Media Audio Visual terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK?Apakah Media Audio Visual efektif untuk motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK ?
2.	Mengembangkan protokol penelitian SLR <ol style="list-style-type: none">Hasil penelitian yang dicari adalah berbentuk artikel jurnalLokasi penelitian artikel jurnal berada di IndonesiaTahun terbitan artikel jurnal 10 tahun terakhirSubjek penelitian Siswa sekolah SD, SMP dan SMAArtikel Jurnal terindeks SINTA 1 - 6
3.	Menetapkan lokasi data-base hasil penelitian sebagai pencarian <ol style="list-style-type: none">Alat pencarian artikel yang digunakan adalah <i>Goggle Scholar</i>
4.	Seleksi hasil penelitian-penelitian yang relevan <ol style="list-style-type: none">Peneliti melakukan pencarian artikel menggunakan <i>goggle scholar</i> dengan kata kunci Media audio-visual pada pembelajaran PJOK dan ditemukan 3600 hasil. Lalu peneliti memilih 13 artikel yang relevan. Seteh itu peneliti menganalisis artikel tersebut dengan kriteria inklusi dan eksklusi dan mendapatkan 5 artikel berkualitas.
5.	Memilih hasil penelitian yang berkualitas dengan kriteria inklusi dan eklusi

HASIL

Hasil yang telah di dapat melalui pencarian dengan menggunakan *Goggle scholar* dengan kata kunci media audio-visual pada pembelajaran PJOK dan ditemukan 3600 hasil. Beberapa artikel diambil melalui jurnal nasional yang terindeks *sinta 1 - 6* yaitu dengan *Goggle Scholar* yang di review rentang tahun 2011 sampai tahun 2024. Setelah melalui PRISMA, temuan penelitian yang sangat relevan terkait dengan media pembelajaran penjas. Dari beberapa artikel yang digunakan dalam penelitian ini, terdapat 12 artikel yang paling relevan berdasarkan hasil penelitian serta melihat kualitas dokumen secara detail dan lengkap.

Setelah dilakukan penyaringan terdapat 12 dokumen. Selanjutnya, artikel yang sudah ada dianalisis didalam tabel yang mencakup nama peneliti, tahun terbit, nama jurnal, serta hasil penelitian. artikel ini membahas beberapa artikel yang telah dievaluasi dan dibandingkan untuk mencapai kesimpulan. Kata kunci pada penelitian ini dalam mode pencarian adalah penerapan media audio visual pada pembelajaran penjas. Strategi dalam proses pencarian dengan *System Literature Review (SLR)* memilih artikel yang sesuai dengan topik media audio Visual pada pelajaran penjas.

Proses pencarian telah dilakukan terhadap 12 artikel jurnal yang telah di review. Terdapat beberapa artikel naskah ilmiah yang dipilih melalui penjarangan berdasarkan kualifikasi kebutuhan dengan sesuai kriteria fakta, analisis, metode penelitian dan hasil yang sangat valid. Kemudian pada tahapan kelayakan penulis memilih 5 artikel penelitian berkualitas yang lolos pada tahap akhir yang akan direview.

Tabel 3. Artikel Studi Terpilih

No	Title	Author	Journal	Publisher	Index
1	Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar teori tenis meja dalam pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa kelas v miss jatirejo diwrek jombang tahun pelajaran 2011/2012	(Iswahyudi, 2011)	Bravo's : Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	Universitas Negeri Surabaya	Sinta 4
2	Peningkatan teknik servis pendek pada bulutangkis Melalui media audio visual	(Ardyanto, 2018)	Jurnal Ilmiah Penjas	Prodi Pendidikan Jasmani Universitas Tunas Bangsa Surakarta	Sinta 6
3	Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube untuk Materi Pembelajaran Tenis Meja	(Solihin, 2020)	JPOE : Journal of physical and outdoor Education	STKIP Pasundan	Sinta 4
4	Meningkatkan kemampuan passing bawah bolavoli melalui media Pembelajaran audio visual pada siswa kelas iv di upt spf sd inpres Rappokalling I kota makassar	(Nawir et al., 2023)	Journal On Education	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	Sinta 5
5	Media audio visual untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas x pada materi gerak roll belakang	(Pujiyanti & Setyawan, 2024)	Jurnal Pendidikan Olahraga	IKIP PGRI Pontianak	Sinta 3

Tabel 4. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Rentang waktu	Antara 2011 hingga 2024	Kurang dari 2011 hingga 2024
Jenis dokumen	Artikel Penelitian	Review artikel, website
Bahasa	Bahasa Indonesia	Selain Bahasa Indonesia
Pengindexan	Sinta	Selain Sinta

Hasil review artikel yang pertama, penelitian dilakukan (Iswahyudi, 2011), dengan judul "Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar teori tenis meja dalam pendidikan jasmani dan kesehatan pada siswa kelas v miss jatirejo diwrek jombang tahun pelajaran 2011/2012"

E - ISSN : 2776-3994



Creative Commons Attribution 4.0 International License

pelajaran 2011/2012". Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa besar pengaruh penggunaan audio visual pada hasil belajar teori tenis meja. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pada saat proses belajar. Dimana dengan nilai hitung uji T yaitu 8,444 yang positif, maka dapat diambil kesimpulan terdapat pengaruh yang baik penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar di sekolah tersebut. Dengan hasil ini Suasana pembelajaran juga menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, peserta didik lebih terampil dalam materi yang sudah diberikan. Setelah itu peserta didik lebih termotivasi dalam belajar baik materi atau praktik yang dapat membantu menghilangkan kebosanan saat mengikuti pembelajaran PJOK.

Hasil Review artikel kedua, penelitian dilakukan oleh (Ardyanto, 2018) yang berjudul "Peningkatan teknik servis pendek pada bulu tangkis melalui media audio visual". Penelitian ini menggunakan desain One group pretest-posttest design. Hasil yang didapat rata-rata nilai pretest adalah 38,51 dengan nilai tertinggi 54 dan terendah 21. Sedangkan saat posttest, mendapatkan rata-rata nilai adalah 62,32 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 48. Maka hal ini membuktikan terdapat peningkatan hasil belajar yang dilakukan mahasiswa dengan menggunakan media audio visual pada pembelajaran servis pendek bulu tangkis. Media audio visual sangat berperan dalam menyampaikan materi, karena dapat membuatnya lebih menarik dan memudahkan mahasiswa dalam memahaminya. Pemanfaatan media ini memiliki pengaruh signifikan terhadap kemajuan proses belajar, sebab materi ajar tidak hanya terbatas pada penjelasan dan demonstrasi semata, tetapi juga dikemas dengan cara yang lebih menarik, mendorong siswa untuk menggunakan panca indera mereka.

Ketiga, Penelitian yang direview adalah penelitian oleh (Solihin, 2020) dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube untuk Materi Pembelajaran Tenis Meja". Metode penelitian yang digunakan adalah dengan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh terdapat aspek terhadap kelayakan dari produk dengan Video youtube pada pembelajaran. Tingkat kelayakan mempunyai nilai rata-rata skor kriteria 3,4 (Kategori Layak) yang telah dinilai oleh ketiga ahli media pembelajaran yang sudah ditinjau dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran penjas dengan video youtube juga disesuaikan terhadap peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor terhadap tumbuh kembang anak. Melalui media youtube juga sangat familiar bagi siswa, khususnya para peserta didik hampir seluruhnya sudah pernah menggunakan youtube. sehingga penerapan dengan video youtube dalam proses belajar tidak memberikan kesulitan yang berarti pada siswa.

Pada review penelitian yang ke empat adalah penelitian oleh (Nawir et al., 2023) yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas IV di UPT SPF SD inpres Rappokaling I Kota Makassar". Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus dengan tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil tes yang didapat pada penerepaan di siklus I masih belum sesuai dengan kriteria nilai kelulusan siswa yang hanya mencapai dengan rata-rata nilai 62,3. Namun adanya peningkatan dengan kondisi di awal hanya ada 7 siswa yang lulus meningkat jadi 12 siswa. Pada penilaian Siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan siswa menjadi 21 anak (84%) dimana hasil sebelumnya yang dihasilkan pada siklus I hanya 12 anak. Dalam penelitian ini pada siklus I pembelajaran passing bawah bola voli dengan menggunakan media audio visual sebagian besar siswa masih merasa asing dan belum terbiasa sehingga masih ada anak yang kurang bergerak dan proses belajar. Namun di siklus II tindakan yang dilakukan dengan mengevaluasi pada gerakan di siklus I siswa lebih tertarik lagi mengikuti pembelajaran dan memberikan hasil yang memuaskan. Penggunaan media audio visual dalam mengajar passing bawah pada bola voli terbukti mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan juga meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai.

Kelima, penelitian yang direview adalah penelitian dari (Pujiyanti & Setyawan, 2024)

dengan judul “Media Audio Visual untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X pada Materi Gerak Roll Belakang”. Studi Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, Dimana hasil siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 76 dengan jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai ketuntasan sebanyak 24 siswa dan 9 Peserta didik masih belum tuntas. Presentase ketuntasan memberikan peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, dimana telah mencapai ketuntasan sebesar 72 %. Pelaksanaan yang sudah dilakukan di siklus II berdasarkan evaluasi pada Siklus I, Nilai tes keterampilan Roll belakang memperoleh peningkatan yang berarti dengan memperoleh nilai rata-rata 85 dengan capaian nilai ketuntasan ada 28 siswa serta 5 siswa yang belum mendapatkan nilai ketuntasan, ketuntasan kelas juga tercapai berdasarkan Nilai Ketuntasan Minimum (KKM) yang melampaui mencapai 84%. Hasil Penilaian yang sudah didapat menunjukkan bahwa nilai Literasi terkait keterampilan roll belakang yang dilakukan para siswa telah mencapai indikator capaian penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat berdampak pada kemampuan literasi kognitif siswa dalam materi senam. Media audio visual juga membantu siswa dalam memahami, menganalisis dan mempraktikkan gerakan roll belakang. Media pembelajaran semakin kompleks dalam menyampaikan informasi dan semakin menarik dalam meningkatkan daya tangkap yang dimiliki siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil review artikel diatas, peneliti dapat menganalisis masalah yang terjadi selama proses pembelajaran PJOK berlangsung, Yaitu kurangnya motivasi siswa saat mengikuti proses belajar-mengajar, menurunnya keterlibatan siswa dalam memahami konsep pemahaman keterampilan motorik, dan juga proses belajar –mengajar yang kurang memadai sehingga terjadi penurunan capaian pembelajaran yang dilakukan guru. Proses evaluasi harus dilakukan pendidik sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai perkembangan atau pencapaian siswa dalam mempelajari materi pelajaran.

Tercapainya pembelajaran terlihat dari perubahan perilaku siswa yang konsisten dalam berpikir dan melakukan sesuatu berdasarkan oleh pengalaman dan pengembangan dari kehidupan sehari-hari. Agar tercapainya pengalaman yang dimiliki siswa, Guru PJOK berperan aktif sebagai fasilitator dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai terhadap karakteristik tumbuh kembang siswa. Hal ini senada dengan (Khasanah, 2019) dengan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan media pembelajaran, maka akan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan tercapaiannya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

. Penerapan dengan media audio visual merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK. Menurut (Sasmita, 2021), penjelasan dengan menggunakan animasi video dapat memudahkan peserta didik untuk membuat konstruksi dan menyimpannya sebagai gambaran atau bayangan mental yang dilihat dari pengalaman pribadi dalam memori. Metode ini terbukti efektif, karena media ini mampu menghadirkan kombinasi antara suara dan gambar yang menarik. Hal ini senada dengan (Irfan & Latief, 2023) secara keseluruhan, pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran penjas memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, pemahaman konsep, pengalaman belajar serta akseibilitas dan fleksibilitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media audio visual sangat efektif terhadap peningkatan dan minat hasil belajar siswa. Senada dengan (Ahmad & Dicky, 2019) Penerapan multimedia interaktif sangat efektif apabila digunakan pada proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan potensi siswa dalam bidang teknologi serta dapat mempermudah tercapainya sasaran hasil belajar. Melalui bahan ajar berbasis multimedia juga dapat mendukung pembelajaran siswa secara mandiri. Melalui video siswa dapat melihat demonstrasi gerakan teknik olahraga secara langsung dan juga berulang - ulang, sehingga

mempermudah siswa mempraktikkannya dengan benar. Penerapan dalam penggunaan media ini juga mampu menarik minat siswa menjadi lebih interaktif. Penggunaan audio visual terbukti adanya pengaruh signifikan dan positif pada saat proses belajar (Iswahyudi, 2011). Lalu media ini memiliki peningkatan signifikan terhadap kemajuan proses belajar (Ardyanto, 2018). Kemudian melalui pengembangan media audio visual ini memberikan peningkatan aspek kognitif, afektif dan psikomotor terhadap tumbuh kembang anak (Solihin, 2020). Dan adanya peningkatan kemampuan pada hasil belajar passing bawah bola voli (Nawir et al., 2023), serta melalui audio visual dapat meningkatkan literasi peserta didik siswa pada materi gerak roll belakang (Pujiyanti & Setyawan, 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh secara sistematis, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, metode pembelajaran dengan menggunakan media Audio Visual menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi PJOK yang diberikan. Pembelajaran PJOK melalui Audio Visual dapat dilakukan beberapa tahapan termasuk mempelajari, menyiapkan dan memastikan alat pembelajaran yang digunakan dapat berfungsi dengan baik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.

Adapun juga keterbatasan penelitian ini mengenai infrastruktur terhadap peralatan dan fasilitas yang akan digunakan guru dalam penerapan pembelajaran menjadi tantangan seseorang guru dalam mendukung penerapan media audio visual, peran seorang guru PJOK dalam mengembangkan media pembelajaran dalam menggali kompetensi inovasi yang lebih besar dalam pendidikan jasmani memberi manfaat yang begitu besar bagi siswa, dengan penerapan video, animasi atau simulasi gerakan. Siswa lebih paham dalam mempraktikkan gerakan yang benar. Metode ini juga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang diberikan oleh guru.

Hasil studi literatur yang sudah dianalisis akan dijadikan sebagai acuan ataupun rekomendasi bagi Guru PJOK dalam menganalisa dan dapat memilih metode pembelajaran apa yang sesuai dan efektif terhadap pertumbuhan gerak peserta didik dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Selain itu metode audio visual ini membuat pembelajaran di sekolah lebih menarik, meningkatkan minat dan juga memberi pengalaman yang berarti saat kegiatan pembelajaran PJOK disekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua author yang sudah membantu dalam penelitian ini

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada konflik kepentingan dilaporkan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. M., & Dicky, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 7(November), 67–74. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i2.15>
- Ahmadi, J. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Penjaskes Di Kelas Iv Sd Negeri 44 Lubuk Anau Kecamatan Bayang. *Inovasi Pendidikan*, 1(17), 68–84. <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/189>
- Aini, Q., Handayani, I., & Dewi, S. R. (2019). Manajemen sitasi dan publikasi ilmiah menggunakan SINTA score dalam meningkatkan reputasi peneliti. *Manajemen Sitasi Dan Publikasi Ilmiah Menggunakan SINTA Score Dalam Meningkatkan Reputasi Peneliti Qurotul*, 14(2), 94. <http://dx.doi.org/10.30872/jim.v14i2.1815>

- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/723>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/ACIEDSS/article/view/512>
- Bangun, S. Y. (2016). *Kajian Pustaka & Pembahasan. VI*. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Firmansyah, H. (2011). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), 30–33. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31101991>
- Handayani, P. W. (2017). Systematic Review dengan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses). *Workshop Riset Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UI*, 9(1-3 Agustus 2017), 1–28. <https://dosen.perbanas.id/wp-content/uploads/2017/08/Sesi2-SYSTEMATIC-REVIEW-DENGAN-PRISMA.pdf>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Development Of An Ict-Based Audio-Visual Learning Media Model In PJOK For Elementary School Teachers In Seluma. *Sport Gymnastic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- Irfan, I., & Latief, H. (2023). Pengembangan bahan ajar pembelajaran pjok materi perm ainan sepakbola berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas vii smp negeri 13 sigi. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 246. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16585>
- Iswahyudi, M. N. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teori Tenis Meja Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V Miss Jatirejo Diwerek Jombang Tahun Pelajaran 2011/2012. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang*, 1(4), 181–184. <https://doi.org/10.32682/bravos.v1i4.291>
- Khasanah, K. (2019). Peta Konsep sebagai Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2), 152–164. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v3i2.8>
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Zukri, P. Al. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi*, 10(2), 369. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v10i2.1237>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Naufal Nur Fadhillah Karim, & Burhan Hambali. (2024). Systematic Literature Review: Peningkatan Kesehatan Mental Melalui Olahraga. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 4(2), 110–120. <https://doi.org/10.55081/joki.v4i2.2290>
- Nawir, N., Jamaluddin, J., Hudain, M. A., D, M. N. I., & Arga, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Rappokalling I Kota Makassar. *Journal on Education*, 6(1), 2318–2326. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3246>

- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Pujiyanti, M. S., & Setyawan, D. A. (2024). *Media Audio Visual untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X pada Materi Gerak Roll Belakang*. 14(4), 290–296. <https://doi.org/10.37630/jpo.v14i4.1847>
- Qasash, M., Syafruddin, M. A., Hamzah, A., Aksir, M. I., & Bachtiar, I. (2023). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Teori Koginitf. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 11(1), 22–28. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v11i1.803>
- Risna Malinda, Z. R., & Zulheri Is. (2022). Pengaruh Modifikasi Pemanasan Menggunakan Permainan Terhadap Minat Siswa Mengikuti Pelajaran Pjok. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/783>
- Sasmita, I. A. P. (2021). “Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Munduk.” *Jurnal Pendidikan*, 08(2), 24–33. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/article/view/809>
- Setiyawan. (2017). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 74–86. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/543>
- Solihin, A. O. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Youtube untuk Materi Pembelajaran Tennis Meja. *Jpoe*, 2(2), 247–259. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i2.111>
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>