

Pengaruh Pemberian Media Audiovisual dalam Pembelajaran Renang Gaya Dada

Akana Vilania Marcela¹, Fifukha Dwi Khory²

^{1,2} Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: akana.19018@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media *audiovisual* merupakan satu dan beberapa media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran terutama materi renang gaya dada (intrakulikuler) pada pembelajaran PJOK. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu dengan jumlah sampel 34 siswa kelas VII-A sebagai partisipan. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk pengetahuan dan keterampilan, menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* (pengetahuan: 73.02, keterampilan: 81.88) ke *post-test* (pengetahuan: 86.35, keterampilan: 89.97). Uji beda menggunakan uji parametrik Wilcoxon menunjukkan peningkatan signifikan, dengan pengetahuan meningkat sebesar 18,25% dan keterampilan sebesar 9,88% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audiovisual* dalam pembelajaran PJOK materi renang gaya dada di UPT SMP Negeri 2 Gresik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Kata kunci: *Audiovisual, Hasil Belajar, Renang Gaya Dada.*

Abstract

Audiovisual media is one and several media that can be used by educators to convey learning material, especially breaststroke swimming material (intraculicular) in PJOK learning. The study used a pseudo-experimental method with a sample size of 34 students of class VII-A as participants. Data were collected through pre- test and post-test for knowledge and skills, showing an increase in mean scores from pre-test (knowledge: 73.03, skills:81.88) to post-test (knowledge: 86.35, skills 89.97). The difference test using the Wilcoxon parametric test showed a significant increase, with knowledge increasing by 18,25% and skills by 9,88%. Thus it can be concluded that the use of audiovisual media in learning PJOK breaststroke swimming material at UPT SMP Negeri 2 Gresik has a can improve students knowledge and skills.

Keywords : *Audiovisual, Learning Outcomes, Breaststroke Swimming.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan yang dituntut untuk membenahi diri mengikuti perkembangan zaman dalam era globalisasi, terutama dalam pendidikan olahraga. Proses belajar di pendidikan olahraga juga dianggap sebagai pembentukan jati diri seseorang dalam lingkungannya, dengan kata lain dalam belajar terjadinya proses yang alami untuk membentuk karakter seseorang (Alnashri, 2015). Pendidikan merupakan pedoman teguh bagi anak bangsa yang dapat meningkatkan kualitas diri dan kehidupan mereka dalam proses menghadapi kompetisi masyarakat yang semakin ketat pada masa yang akan datang. Diharapkan dengan adanya pendidikan berdasarkan undang-undang No. 2 Tahun 1985, tujuan pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan juga untuk mengembangkan manusia yang seutuhnya. Dengan itu, merujuk kepada tujuan Pendidikan Nasional pasal 3 undang-undang sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 yakni Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Noor, 2018). Maka dari itu pendidikan sangat penting bagi peserta didik, pendidikan juga bisa didapatkan dari lingkungan masyarakat atau pembelajaran di lingkungan sekolah.

Kebijakan yang telah ditetapkan oleh Kementrian di Indonesia Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan (Permendikbud) No. 64 Tahun 2013 (Permendikbud) No. 21 Tahun 2016, pengertian dan tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dijelaskan bahwa PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. (Permendiknas No. 20 tahun 2006) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Cesar Pratikta, 2018).

Penulis melakukan wawancara dengan guru PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang bernama Bapak Bima Satyamardika, S.Pd. Penulis melakukan wawancara awal bertempat di UPT SMP Negeri 2 Gresik pada awal bulan Mei yang berlokasi di Jalan Kh. Kholil No. 16, Pekelingan, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, 61115. Penulis melakukan wawancara kembali untuk mengkonfirmasi apakah permasalahan yang penulis ambil masih ada apa belum, permasalahan yang diambil saat melakukan kegiatan PLP berlangsung.

Pada tahun ini proses pembelajaran yang dilakukan di UPT SMP Negeri 2 Gresik sudah mulai menggunakan sistem pembelajaran tatap muka atau *luring* setelah beberapa tahun terakhir menggunakan sistem pembelajaran *daring* atau *online* karena adanya dampak dari pandemi Covid-19. Penulis mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas VII dan IX, peserta didik yang berada pada kelas VII merupakan dampak dari pembelajaran secara *online* atau *daring* mulai dari mereka menduduki Sekolah Dasar (SD). Pada saat melakukan proses pembelajaran PJOK kegiatan Pengenalan Lingkungan sekolah (PLP) di UPT SMP Negeri 2 Gresik, penulis mengajar di kelas VII dan

mendapati beberapa siswa tidak bersemangat bahkan malas untuk bergerak saat proses pembelajaran langsung. Banyak perilaku peserta didik bisa dipengaruhi oleh pembelajaran secara *daring*, dari hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa karakter peserta didik selama pembelajaran daring di masa pandemic Covid-19 sangat cenderung menurun. Dapat dilihat dari rumusan yang disampaikan Kemendiknas (Putry, 2019).

Perubahan karakter terjadi pada beberapa siswa yang semula saat pembelajaran *offline/luring* mereka rajin dan bersemangat untuk belajar namun menjadi malas saat pembelajaran daring (Massie & Nababan, 2021). Pembelajaran *daring* yang dilakukan di rumah dan menggunakan alat elektronik sebagai media pembelajaran. Pembelajaran PJOK akan kurang maksimal jika menggunakan sistem pembelajaran *daring*. Saat melakukan pembelajaran PJOK secara daring peserta didik hanya bisa melihat secara visual saja tanpa melakukan gerakan pada materi yang diberikan, dan peserta didik hanya bisa membayangkan setiap materi yang diberikan tanpa mempraktikkan secara langsung. Peserta didik melakukan hanya sekedar melakukannya saja tanpa mengerti mana gerakan yang benar dan salah lebih tepatnya akan kurang faham dengan materi yang diberikan. Dari semua masalah yang ada juga dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk memotivasi diri sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah.

Disini peranan seorang pendidik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran PJOK, seorang pendidik harus menerapkan dan memilih model pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar yang bisa membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat, lebih aktif, tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK. Pemberian materi dengan cara model pembelajaran yang berbeda saat pembelajaran PJOK berlangsung sangat penting bagi peserta didik, agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik dan tidak mudah bosan bahkan jenuh saat mengikuti pembelajaran langsung. Tidak hanya itu siswa menjadi bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah, maka pendidik bisa memberikan model pembelajaran yang lebih sederhana dan mudah di tanggap oleh peserta didik maka dari itu peserta didik akan timbul penasar dan ingin tau pada materi yang di berikan saat pembelajaran PJOK berlangsung.

Salah satu elemen keterampilan gerak yang ada di kurikulum merdeka pada kelas VII mendeskripsikan bahwa aktivitas pengembangan keterampilan gerak (*Motor Skills*) berupa aktivitas pilihan permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, serta aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional). Pada capaian pembelajaran menjelaskan pada akhir fase D peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak spesifik berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional). Untuk aktivitas permainan dan olahraga air pendidik bisa memilih salah satu cabang olahraga air. Tetapi pada umumnya beberapa sekolah menerapkan pembelajaran renang yang diambil dari seluruh cabang olahraga air lainnya. Pada olahraga renang memiliki beberapa gaya yaitu gaya bebas (*crawl*), gaya punggung, gaya dada dan gaya kupu-kupu sebagai materi pembelajaran PJOK di sekolah. Salah satunya pemberian pembelajaran renang gaya dada, materi pembelajaran PJOK menggunakan gerakan gaya dada juga bisa menjadi jalan alternatif dalam mencoba hal baru dan memberikan tantangan tersendiri dalam menerima

materi baru dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah ataupun di luar sekolah. Peserta didik juga masih awam akan materi pembelajaran renang gaya dada. Pembelajaran renang yang dilakukan di sekolah merupakan salah satu alat pendidikan disamping beberapa macam pelajaran lainnya yang dilakukan di sekolah. Pengaruh yang paling dekat di sekolah yaitu mengajar siswa untuk bisa berenang dari tidak bisa berenang dalam pembelajaran ini memiliki arti tersendiri di pendidikan untuk mengubah rasa takut terhadap air, sehingga dengan adanya pembelajaran renang gaya dada dapat membuat siswa meminimalisir ketakutan yang dimiliki siswa terhadap air. Renang gaya dada juga termasuk gerakan yang paling nyaman yang dilakukan oleh siswa sehingga mereka dapat mengeksplor gerak didalam air tanpa ada rasa takut dan menjadi percaya diri. Siswa juga bisa menjadi kurang percaya diri karena pemberian materi yang dilakukan oleh guru tidak maksimal sehingga siswa menjadi pasif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah peneliti lakukan yaitu kepada salah satu guru PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik pada tanggal 25 Maret 2023. Peneliti mendapatkan informasi bahwasannya, kegiatan pembelajaran PJOK berjalan sebagaimana mestinya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah atau metode komando. Guru PJOK mengatakan bahwa aktivitas pembelajaran PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik belum pernah menggunakan media *audiovisual* terutama pada materi pembelajaran renang. Hasil observasi penelitian masih terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan untuk mempraktikkan keterampilan renang khususnya renang gaya dada. Pada pembelajaran PJOK terutama dalam materi renang siswa melakukan pembelajaran secara langsung di kolam tanpa memberikan materi terlebih dahulu di sekolah (kelas). Penyampaian materi berjalan dengan cara guru menyampaikan materi di depan siswa dan memberikan arahan atau intruksi menggunakan metode ceramah atau komando, lalu siswa diberikan kesempatan untuk mencoba gerakan yang sudah diperintahkan. Hal ini biasa dilakukan saat pembelajaran PJOK berlangsung, sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi atau arahan dari guru PJOK, dikarenakan siswa hanya bisa membayangkan. Pada saat melakukan praktik sebagian besar siswa kurang benar dalam melakukan gerakan dasar renang gaya dada. Kurangnya pemahaman siswa yang diterima mengakibatkan siswa hanya sekedar melakukan gerakan tidak melakukan gerakan dengan baik dan juga akan membuat nilai siswa tidak bisa memenuhi pencapaian pembelajaran.

Berdasarkan pada permasalahan di atas peneliti akan memberikan media pembelajaran, salah satunya dengan alat bantu pembelajaran yaitu media. Media *audiovisual* berarti gabungan alat yang bisa memproyeksikan media gambar yang bergerak serta bersuara. Kombinasi antara gambar dan suara bisa membuat karakter yang sesuai dengan objek yang asli, bisa membuat sesuatu visual mirip dengan objek digambarkan beserta suara aslinya sehingga membuat orang yang melihat maupun mendengar lebih paham (Prayogi, 2023). Oleh karena itu peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa *audiovisual* (video) dalam proses pembelajaran yang nantinya ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam salah satu gaya renang yaitu gaya dada. Penerapan media berupa *audiovisual* (video) ini akan memberikan kesan belajar yang berbeda dan hal baru karena media *audiovisual* (video) siswa menggunakan

imajinasi yang lebih luas dari pada teks saja, dengan melihat gambar-gambar dan mendengar narasi siswa dapat membayangkan situasi atau konsep yang disajikan dengan lebih jelas. Siswa dapat memiliki kemampuan untuk menangkap emosi melalui suara, musik dan gambar-gambar yang kuat, meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi yang diberikan pada saat pembelajaran PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemberian Media *Audiovisual* Dalam Pembelajaran Renang Gaya Dada Studi Pada Siswa Kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian media audiovisual dalam pembelajaran renang gaya dada pada siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik dan untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian media audiovisual dalam pembelajaran renang gaya dada pada siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini hanya mencakup 2 hal yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Desain penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (Maksum, 2018). populasi dalam penelitian ini menggunakan seluruh kelas, dari kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik dari kelas VII A sampai VII H total siswa keseluruhan kelas VII berjumlah 255. Pada penelitian ini yang menjadi sebagai sampel penelitian yaitu kelas VII-A dengan jumlah 34 siswa. Berdasarkan tujuan penulis untuk mengetahui pengaruh pemberian media audiovisual dalam pembelajaran renang gaya dada kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik, analisis data menggunakan teknik *statistic inferensial*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dikatakan berdistribusi normal apabila $p\text{-value} > 0,05$ jika $p\text{-value} < 0,05$ maka distribusi tidak normal. Berikut adalah hasil Uji Normalitas yang tertera pada tabel 4.3 dibawah.

Table 1. Uji Normalitas Distribusi Data Pre-test dan Post-test Hasil Pembelajaran Renang Gaya Dada

Variable	Kelompok	Statistic	DF	Sig	Keterangan
Hasil belajar <i>pre-test</i> pengetahuan renang gaya dada	Eksperimen	0.266	34	0.000	Tidak Normal
Hasil belajar <i>pre-test</i> keterampilan renang gaya dada	Eksperimen	0.216	34	0.000	Tidak Normal
Hasil belajar <i>post-test</i> pengetahuan renang gaya dada	Eksperimen	0.225	34	0.000	Tidak Normal

Hasil belajar <i>post-test</i> keterampilan renang gaya dada	Eksperimen	0.223	34	0.000	Tidak Normal
--	------------	-------	----	-------	--------------

Pada tabel 1 maka dapat diketahui hasil dari pre-test pengetahuan dan post-test pengetahuan dinyatakan tidak normal. Maka perhitungan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dapat diketahui melalui uji non paramatrix wilcoxon.

Uji Non Paramatrix Wilcoxon Data Sampel Berpasangan

Berdasarkan uji normalitas, perolehan data terdapat data yang tidak normal. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh pemberian media audiovisual dalam pembelajaran renang gaya dada dapat menggunakan uji non paramatrix wilcoxon.

Berikut merupakan hasil distribusi data yang sudah diuji menggunakan non paramatrix wilcoxon.

Table 2. Uji Non Paramatrix Wilcoxon Pre-test dan Post-test Hasil Pembelajaran Renang Gaya Dada

Variable	Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan	Eksperimen	Pretest	73,02	13,33	18,25%	-4.919	0.000
		Posttest	86,35				
Keterampilan	Eksperimen	Pretest	81,88	8,09	9,88%	-3.066	0.002
		Posttest	89,97				

Berdasarkan hasil uji non paramatrix wolcoxon diatas maka dapat disimpulkan:

- Pada aspek pengetahuan hasil pre-test menghasilkan mean sebesar 73,02 dan post-test 86,35 dengan selisih skor rata-rata 13,33 sehingga, menghasilkan peningkatan sebesar 18,25%, nilai Z – 4.919 dan sig 0.000 maka dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh yang signifikan karena sig <0.05.
- Pada aspek ketrampilan hasil pre-test menghasilkan mean 81,88 dan post-test 89,97 dengan selisih skor rata-rata 8,09 sehingga, menghasilkan peningkatan sebesar 9,88%, nilai Z – 3.066 dan sig 0.002 maka dapat disimpulkan terdapat adanya pengaruh yang signifikan karena sig <0.05.

Data Persentase Peningkatan

Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan yaitu dengan media audiovisual terhadap renang gaya dada. Perhitungan persentase peningkatan digunakan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{Md}{M_{pre}} \times 100$$

$$\text{Pretest-posttest pengetahuan: Peningkatan} \frac{13,33}{73,02} \times 100 = 18,25\%$$

$$\text{Pretest-posttest Keterampilan: Peningkatan} \frac{8,09}{81,88} \times 100 = 9,88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase peningkatan di atas maka dapat diketahui terdapat adanya peningkatan pada pretest dan posttest pengetahuan sebesar 18,25%. Hasil dari pretest dan posttest keterampilan terdapat peningkatan sebesar 9,88%.

Hasil Validasi

Media yang digunakan yaitu berupa media audiovisual yang digunakan saat proses pembelajaran yang telah divalidasi. Hasil dari validasi yaitu sebagai berikut:

Table 3. Hasil Validasi Media Audiovisual

No	Aspek Validasi	Ahli 1	Ahli 2
1	Isi video	24	26
2	Tampilan video	25	24
	Total	49	50

Setelah skor pada aspek validasi dijumlahkan, untuk mengetahui media *audiovisual* yang digunakan valid atau tidak maka perlu adanya perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus } V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi

Tse = Total skor empiric yang telah dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Ahli 1

$$V = \frac{49}{56} \times 100\% = 87\%$$

Ahli 2

$$V = \frac{50}{56} \times 100\% = 89\%$$

Selanjutnya yaitu dikonvensikan pada tabel penilaian di bawah ini.

Table 4. Kriteria skor Validasi

No	Kriteria Validasi	Kriteria	Keterangan
1	86.00% > Vah < 100%	Sangat layak dan valid	Sangat layak dan valid digunakan
2	71.00% > Vah < 85.00%	Layak dan valid	Layak dan valid digunakan dengan revisi kecil
3	56.00% > Vah < 70.00%	Cukup layak dan valid	Cukup layak dan valid dengan revisi
4	41.00% > Vah < 55.00%	Kurang layak dan tidak valid	Tidak dapat digunakan
5	22.00% > Vah < 40.00%	Tidak layak dan tidak valid	Sangat tidak dapat digunakan

Setelah dilakukan perhitungan dapat diketahui bahwa, data yang di peroleh dari ahli media 1 sebesar 87% sehingga dapat dikatakan sangat layak dan valid. Sedangkan data perhitungan dari ahli media 2 menghasilkan 89% sehingga dapat dikatakan sangat layak dan valid.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya maka peneliti akan melakukan pembahasan tentang penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai pengaruh pemberian media *audiovisual* dalam pembelajaran renang gaya dada yang telah dilakukan pada siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik berjumlah 34 sampel. Dari hasil di atas peneliti menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan tes pengetahuan dan tes keterampilan. Distribusi data pretest dan post-test pengaruh media *audiovisual* terhadap pembelajaran renang gaya dada, data *pre-test* untuk ranah pengetahuan nilai rata rata berjumlah 73,02 dan *pre-test* ranah keterampilan nilai rata rata berjumlah 81,88. Data *post-test* untuk ranah pengetahuan nilai rata rata berjumlah 86,35 dan *post-test* keterampilan nilai rata rata berjumlah 89,97. Pada perolehan data diatas dengan menggunakan Uji Normalitas dinyatakan data tidak normal, maka untuk mengetahui pengaruh media *audiovisual* terhadap pembelajaran renang gaya dada dapat menggunakan uji non *paramatrix wilcoxon*. Hasil dari aspek pengetahuan data *pre-test* menghasilkan mean sebesar 73,02 dan *post-test* 86,35 dengan selisih skor rata-rata 13,33, menghasilkan peningkatan sebesar 18,25%, nilai Z – 4.919 dan sig 0.000 dan aspek keterampilan data *pre-test* mean berjumlah 81,88 dan *post-test* 89,97 dengan selisih skor rata-rata 8,09, menghasilkan peningkatan sebesar 9,88%, nilai Z – 3.066 dan sig 0.002 maka dapat disimpulkan pada aspek pengetahuan dan keterampilan terdapat adanya pengaruh yang signifikan karena sig <0.05. Dari hasil penelitian dan perhitungan dengan menggunakan SPSS (*Statistical package for Social Science*) versi 26. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan design penelitian *One Group Pretest – Posttest Design* dengan menggunakan satu kelompok eksperimen saja dan tidak menggunakan kelompok kontrol.

Penerapan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dikarenakan media *audiovisual* memiliki karakteristik tersendiri dengan menggunakan beberapa unsur yaitu *audio* (suara) dan *visual* (gambar) tidak hanya itu kelebihan dari media *audiovisual* siswa dapat mempelajari kembali secara berulang-ulang dimanapun siswa belajar dan memudahkan siswa untuk belajar. Melalui media *audiovisual* guru dengan lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Penggunaan media *audiovisual* juga bisa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi siswa dengan materi yang sudah disiapkan. Media *audiovisual* membuat siswa lebih bersemangat, aktif dan termotivasi saat melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media *audiovisual* dapat merangsang siswa untuk dapat lebih berfikir secara konseptual, melalui pendengaran dan penglihatan yang siswa terima saat materi disampaikan. Media *audiovisual* menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan juga hal baru untuk siswa dalam proses pembelajaran dan dapat memenuhi pencapaian pembelajaran siswa.

Menurut penelitian (Riskawati, 2020) memiliki pendapat yang berbeda akan media *audiovisual*, bahwa penanyangan media *audiovisual* tidak bisa lepas dari pengawasan dan

pemahaman dari guru, dikarenakan media audiovisual hanya sebagai alat bantu pembelajaran. Maka media *audiovisual* tidak dapat menjamin peningkatan hasil belajar tanpa adanya pengawasan dan pemahaman dari seseorang pendidik. Badaruddin & Aminudin (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media audiovisual hasil belajar siswa dapat meningkatkan dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *audiovisual*, dengan nilai signifikan yang ditunjukkan sebesar $0,00 < 0,05$ (Indriani et al., 2022).

Melalui media *audiovisual* siswa dapat lebih cepat merangsang materi yang diberikan, ini terbukti oleh penelitian (Dinata, 2021) mengatakan bahwa siswa yang diberikan nonton video 3 kali seminggu ternyata kemampuan renang gaya dadanya meningkat dibandingkan dengan sebelum diberikannya media *audiovisual* (video). Haking & Soepriyanto (2019) menyatakan bahwa media video pembelajaran renang pada mata pelajaran PJOK sangat efektif digunakan saat materi diberikan. Media *audiovisual* dapat merangsang daya imajinasi siswa untuk melakukan gerakan dengan baik sesuai contoh yang ditampilkan didalam media *audiovisual*, sehingga siswa dapat dengan mudah untuk melakukan gerakan dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh (Hidayatullah et al., 2023).

SIMPULAN

Dari data hasil penelitian pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh pemberian media *audiovisual* dalam pembelajaran renang gaya dada pada siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang dibuktikan dengan nilai yang signifikan dari hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen.
2. Setelah dilakukan perhitungan maka dapat dilihat besarnya pengaruh media *audiovisual* yang diperoleh dari pembelajaran renang gaya dada. Hasil olah data pada kelompok eksperimen tes pengetahuan sebesar 18,25% Sedangkan pada tes keterampilan sebesar 9,88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hidayatullah, M., Syafei, M. M., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 382–396. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7575611>
- Alnashri, A. A. (2015). Application Reality of Knowledge Management Processes Practice in Learning Resources Centres: Case Study of Learning Resources Centres in Makkah al-Mukarramah Schools in Saudi Arabia. *Procedia Computer Science*, 65(Iccmit), 192–202. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.108>
- Azhari Badaruddin, M., Abduloh, A., & Aminudin, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Teknik Shooting (Free Throw) Permainan Bola Basket. *Jurnal Porkes*, 5(2), 369–377. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6386>

- Cesar Pratikta, G. (2018). Pengaruh Modifikasi Permainan Softball terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2), 463–468.
- Dinata, K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Kemampuan Renang Gaya Dada. *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. <https://doi.org/10.17977/um038v2i42019p320>
- Indriani, E. N., Aminudin, R., & Iqbal, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Chest Pass Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tirtamulya Karawang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4),
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Siswa. *Satya Widya*, 37(1), 54–61. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61>
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-„Araaf. *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 123–144.
- Prayogi, R. (2023). Upaya Peningkatan Pengetahuan Gerak Dasar Kebugaran Jasmani Melalui Media Audio Visual Siswa. 05(02), 64–71. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v5i02.5171>
- Putry, R. (2019). Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>
- Riskawati. (2020). *Problematika Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Seni Budaya di kelas VIII SMP Negeri 26 Makassar*. 4(1), 1–25.