

Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas X SMA N 6 Semarang

Anugrah Abdul Manan¹, Pandu Kresnapati², Eko Mujiono³

^{1,2} PJKR, Universitas PGRI Semarang

³ PJKR, SMA N 6 Semarang

e-mail: 13anugrahabdul@gmail.com

Abstrak

Penelitian penerapan media audio visual dalam pembelajaran pjok pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang dilatar belakangi oleh minimnya pengetahuan siswa dalam memahami materi olahraga secara mendalam, hal ini terlihat dari minat siswa terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Banyak dari siswa yang pasif ketimbang siswa yang aktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PJOK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 6 Semarang. Sampel yang digunakan adalah semua siswa kelas X SMA N 6 Semarang, dilakukan dikelas X 4. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa ditemukan tingkat penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK di SMA N 6 Semarang berjalan dengan lancar dan berdampak cukup signifikan. Berdasarkan penelitian ini diharapkan siswa agar lebih meningkatkan minat dalam pembelajaran PJOK sehingga bisa memperoleh ilmu tentang ilmu olahraga yang baik dan benar, serta mampu menerapkan ilmu keolahragaan diluar sekolah

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Audio Visual, PJOK*

Abstract

Research on the application of audio-visual media in PJOK learning for class Many students are passive rather than active students. The aim of this research is to investigate how the application of audio-visual media in PJOK learning for class X students at SMA N 6 Semarang affects students' understanding of PJOK learning. The methods used in this research are observation and documentation. The population of this study was class X students at SMAN 6 Semarang. The sample used was all class X students at SMA N 6 Semarang, conducted in class Based on this research, it is hoped that students will increase their interest in learning PJOK so that they can gain knowledge about good and correct sports science, and be able to apply sports science outside of school.

Keywords : *Instructional Media, Audiovisual, Physical Education*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran bisa dianggap sebagai sistem yang bertujuan untuk mendukung proses belajar siswa, terdiri dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun untuk memengaruhi serta mendukung proses belajar yang terjadi secara internal pada siswa. (Maryamah, 2019). Dalam (UU No 3 Tahun 2005, 2005) tentang system Pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Habe & Ahiruddin, 2017).

Pendidikan memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagai sarana utama dalam pengembangan sumber daya manusia, pendidikan berfungsi untuk mengubah peserta didik menjadi individu yang produktif dan memiliki keterampilan profesional guna meningkatkan kualitas kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada dasarnya, pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan di dalam suatu lingkungan tertentu. Guru berperan sebagai pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, serta menilai dan mengevaluasi peserta didik.. (Afandi, 2022)

Menurut undang-undang No 3 Tahun 2005 Bab 1 Pasal (1) Sistem keolahragaan nasional menjelaskan bahwa olahraga mencakup semua kegiatan yang terstruktur untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi fisik, mental, dan sosial. Olahraga terdiri dari serangkaian gerakan yang teratur dan terencana, dilakukan secara sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsional (Setiyawan, 2017). Selain itu, olahraga merupakan bentuk permainan yang melibatkan fisik sebagai sarana, dapat dilakukan dengan atau tanpa alat, serta dilakukan secara serius, terorganisir, dan kompetitif. (Salahudin & Rusdin, 2020).

Menurut Bangun (2016) Pendidikan adalah aktivitas yang melibatkan proses pengembangan kemampuan, sikap, dan aspek spiritual, yang mencakup mental, intelektual, dan spiritual. Ardi (2019) Pendidikan jasmani dapat dibagi menjadi: 1) perkembangan fisik, 2) perkembangan motorik, 3) perkembangan spiritual, dan 4) perkembangan sosial. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, termasuk pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Secara luas, pendidikan memanfaatkan aktivitas fisik untuk membawa perubahan menyeluruh dalam kualitas individu, baik secara mental, fisik, maupun emosional. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan karakter seseorang, dan salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran, yang bertujuan mendidik siswa agar dapat belajar dan mengembangkan karakter dengan baik..(Cahyono et al., 2021)

Pendidikan jasmani adalah proses di mana seseorang melalui kegiatan fisik mencapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani secara sadar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ini merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, yang dilakukan melalui aktivitas fisik yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan organik, neuromuskuler, interoceptive, sosial, dan emosional (Rahayu, 2013). Toho Cholik Mutohir & Rusli Lutan (2001) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan secara umum, yang didefinisikan sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Pendidikan jasmani berperan penting sebagai salah satu sub-sistem pendidikan dalam meningkatkan kualitas manusia Indonesia.”

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) secara umum adalah proses pembelajaran melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan dirancang sistematis untuk meningkatkan kebugaran serta pertumbuhan dan perkembangan di berbagai aspek, termasuk jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik (siswa). Kesimpulan ini mengandung dua makna dasar dari PJOK, yaitu: (1) Pendidikan untuk jasmani, yang berfokus pada pengembangan keterampilan fisik dalam berbagai aktivitas jasmani dan cabang olahraga, dan (2) Pendidikan melalui jasmani, yang memanfaatkan aktivitas fisik dan keterampilan gerak cabang olahraga sebagai sarana belajar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Tapo, 2019).

Menurut Ardi (2022), materi pelajaran yang diajarkan di sekolah mencakup pendidikan jasmani, yang berarti proses pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan kebugaran, keterampilan motorik, pengetahuan tentang pola hidup sehat, sikap olahraga, dan gerakan aktif. Menurut Nurkati dkk. (2022), pendidikan dasar juga berperan dalam pembentukan karakter generasi. Tujuan pembelajaran PJOK adalah untuk membangun dan mengembangkan (1) landasan karakter melalui internalisasi nilai-nilai, (2) landasan kepribadian seperti cinta damai, sosial, dan toleransi dalam keragaman budaya serta agama, (3) kemampuan berpikir kritis, (4) sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kooperatif, percaya diri, dan demokratis. Setiap pendidik berharap siswanya mampu memahami setiap pelajaran yang diajarkan, namun masih banyak siswa yang menghadapi kesulitan saat menerima pelajaran di kelas. Setelah guru menyampaikan materi, biasanya mereka meminta siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang

telah diberikan. Dari sini, terlihat mana siswa yang memperhatikan dan mana yang tidak saat guru menjelaskan. Siswa yang fokus akan lebih cepat tanggap dan dapat menyelesaikan tugas-tugasnya, sedangkan siswa yang kurang perhatian akan kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Sebagai pendidik, penting untuk mengetahui cara membantu siswa agar tidak kesulitan dalam menerima pembelajaran, sehingga mereka dapat mencapai prestasi belajar yang sesuai dengan kemampuan mereka. Dari semua permasalahan yang terjadi penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, karena dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar akan efektif apabila terdapat guru yang profesional yang mampu menyelaraskan antara media pendidikan yang ada dengan metode pembelajaran. Materi ajar, metode, dan media yang digunakan harus saling selaras dan sesuai. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen penting perlu dipilih dengan hati-hati agar dapat berfungsi secara efektif. Dalam memilih media, guru mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: (1) keterkenalan dengan media tersebut; (2) kemampuan media untuk menggambarkan materi lebih baik daripada dirinya sendiri; (3) daya tarik media untuk minat dan perhatian siswa, serta kemampuan media dalam menyajikan materi secara terstruktur dan terorganisasi. Pemilihan media untuk pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat pemikiran peserta didik. (Afandi, 2022).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen dalam proses belajar yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media ini mencakup individu, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik dan inovatif. Inovasi dalam media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi berpotensi meningkatkan mutu pendidikan (Rupawati et al., 2017).

Menurut Sardiman (2011), media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa, memengaruhi emosi, dan berpikir, sehingga mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, Moore, Dickson, dan Gayle (2011) menyatakan bahwa pembelajaran online melibatkan penggunaan internet dan kemampuan untuk menciptakan berbagai jenis interaksi dalam proses belajar. Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya (Lestari et al., 2021). Audio Visual merupakan media pengajaran dan pendidikan yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik selama proses belajar mengajar. Media ini mencakup elemen suara dan gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide suara, dan lain-lain. (Primayanti & Dewi, 2021).

Media visual adalah media yang mengungkapkan unsur pokok berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur (Wati, 2016). Lingkungan visual ini membutuhkan visi untuk dirasakan. Hal ini dapat disebarkan dalam bentuk gambar, garis, dan simbol yang dapat dipahami oleh penonton. Pengajaran yang umum digunakan meliputi: buku, majalah, gambar, dll. Ada dua jenis pembelajaran visual: media visual diam (tanpa proyeksi) dan media visual bergerak (proyeksi) (Cahyono et al., 2021)

Media audio visual (film/video) memiliki berbagai fungsi, antara lain: 1) Mengonkrètkan konsep yang abstrak, 2) Menyajikan objek yang berbahaya atau sulit diakses dalam konteks pembelajaran, 3) Menampilkan objek yang berukuran sangat besar, 4) Memperlihatkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung, 5) Menunjukkan gerakan yang sangat cepat, 6) Memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan, 7) Menciptakan keseragaman dalam pengamatan atau persepsi belajar, dan 8) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Ananda, 2017).

Media audio visual mengintegrasikan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses pembelajaran. Tingkat retensi siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan ketika informasi diperoleh melalui kedua indera ini. Contoh media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran adalah video dalam format CD. Keunggulan video sebagai media audio visual meliputi kemampuannya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas konsep-konsep abstrak, serta memberikan gambaran yang lebih realistis. Selain itu,

video sangat efektif untuk menjelaskan proses dan keterampilan, serta memberikan rangsangan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan respons yang diharapkan dari siswa (Lestari et al., 2021). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang. Berdasarkan masalah yang dijelaskan diatas dan dengan solusi yang ada maka peneliti akan melanjutkan kajian lebih dalam dengan judul "Penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang".

Artikel yang membahas "penelitian penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang" umumnya tergolong sebagai artikel penelitian atau ilmiah. Artikel tersebut biasanya memuat beberapa unsur penting, antara lain:

1. Pendahuluan: Menguraikan latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, serta pertanyaan yang hendak dijawab.
2. Tinjauan Pustaka: Membahas teori serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang diangkat.
3. Metodologi: Menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk cara penerapan media audio visual, sampel yang diteliti, dan teknik pengumpulan data. Hasil dan Diskusi: Menyajikan hasil penelitian dan menganalisis data yang diperoleh. Biasanya mencakup interpretasi bagaimana media audio visual mempengaruhi pembelajaran PJOK.
4. Kesimpulan: Menguraikan temuan utama dari penelitian dan memberikan rekomendasi untuk praktik atau penelitian lebih lanjut.
5. Daftar Pustaka: Mencantumkan sumber-sumber referensi yang digunakan dalam penelitian.

Artikel jenis ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pemahaman atau praktik dalam bidang pendidikan dengan menggunakan pendekatan sistematis dan berbasis data.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bertujuan mengungkapkan keadaan yang bersifat alamiah atau *real* secara utuh. Menurut Bogdan Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2011:4—5), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini termasuk dalam jenis fenomenologis. Fenomenologis adalah penelitian ini bertujuan menyingkap makna dari realitas yang dialami oleh subjek penelitian (Ahmadi, 2016:16).

Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke objek penelitian sebagai instrumen dan pengumpul data, serta bertindak sebagai pengamat partisipan penuh untuk memperoleh informasi terkait Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang. Menurut Lofland, yang dikutip oleh Basrowi dan Suwandi (2008:1690), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sementara data tambahan meliputi dokumen dan hasil observasi. Berdasarkan hal tersebut, jenis data dalam bagian ini dikelompokkan menjadi kata-kata, tindakan, sumber data tertulis, dan foto. Artinya, sumber data merupakan informasi yang diperoleh dari informan berupa keterangan yang relevan dengan objek penelitian. Data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti disebut sumber primer, sedangkan data yang diperoleh melalui pihak kedua disebut sumber sekunder (Ridwan, 2008:24). Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Analisis data melibatkan proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis terhadap catatan lapangan serta bahan-bahan lain yang dikumpulkan untuk memperdalam pemahaman tentang materi tersebut, sehingga dapat disajikan kepada orang lain (Syamsudin dan Damaianti, 2015: 110). Analisis dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (Mukhtar, 2013:135—136). Untuk memastikan validitas temuan dari data yang diperoleh, peneliti menggunakan beberapa teknik, yaitu memperpanjang keikutsertaan, memperhatikan ketekunan dalam observasi, memberikan uraian rinci, serta melakukan triangulasi sumber (Buna'i, 2006: 116).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran audio visual merupakan bagian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA N 6 Semarang. Penelitian ini melibatkan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus dengan menggunakan media audio visual berupa video pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran PJOK. Dari hasil observasi dan analisis, ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Kendala teknis seperti kerusakan LCD yang digunakan di kelas dan gangguan suara dari luar kelas.
- 2) Kurangnya persiapan dalam penggunaan alat, di mana guru belum sepenuhnya menguasai cara mengoperasikan peralatan untuk media pembelajaran audio visual, sehingga pada pertemuan awal, guru dibantu oleh peneliti dalam pengoperasiannya.
- 3) Beberapa siswa kurang fokus saat video diputar dan saat guru menjelaskan materi.

Hal ini terjadi karena instruksi yang kurang jelas saat video diputar dan penyampaian materi oleh guru yang sulit dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan analisis tersebut, beberapa langkah yang dapat diambil untuk memperbaiki hasil refleksi adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru mempersiapkan serta mengecek segala persiapan sebelum hari pelaksanaan tindakan. Mereka meminjam LCD portable milik sekolah, dan untuk mengatasi gangguan suara dari luar, kelas dapat ditutup rapat, baik pintu maupun sebagian jendela.
- 2) Sebelum pelaksanaan, guru berlatih mengoperasikan alat-alat yang akan digunakan bersama peneliti atau guru lainnya. Latihan ini juga dilakukan untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan selama persiapan, penerapan, dan penutupan, karena penggunaan media audio visual memerlukan waktu lebih, terutama untuk persiapan dan penataan peralatan.
- 3) Sebelum video ditayangkan, siswa diberikan pertanyaan yang harus mereka jawab setelah menonton. Pertanyaan ini terkait dengan isi video yang akan ditampilkan. Selain itu, saat memberikan penjelasan, guru menggunakan bahasa dan kalimat yang mudah dimengerti oleh siswa, serta dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK berjalan dengan lancar dan baik. Hal ini ditunjukkan oleh respons positif dari siswa terhadap penggunaan media audio visual di kelas. Penggunaan media pembelajaran audio visual membantu siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan wawancara dengan siswa setelah penerapan media audio visual, diketahui bahwa metode ini lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media tersebut. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga melihat visualisasi materi yang disertai narasi dan musik yang variatif, sehingga tidak monoton. Selain itu, evaluasi berupa umpan balik seperti kuis membantu siswa lebih fokus saat memperhatikan video, diikuti dengan diskusi sebagai tindak lanjut. Sebelumnya, pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, di mana siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat tanpa benar-benar memahami materi. Banyak siswa juga kurang berani mengungkapkan pendapat karena kurang percaya diri dan belum memahami topik yang dibahas. Penerapan media pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan. Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi penyajian materi dalam bentuk video pembelajaran, metode pengajaran yang lebih variatif, suasana kelas yang tenang dan tertib saat penggunaan media audio visual, hubungan baik antar siswa, serta hubungan yang baik antara siswa dan guru. Sementara itu, faktor internal yang berperan adalah motivasi atau dorongan kuat dari dalam diri siswa.

Setiap langkah dalam penerapan media audio visual berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Langkah-langkah penerapan media ini meliputi:

1. Persiapan sebelum menggunakan media. Langkah awal ini berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek afektif. Siswa diajak untuk terlibat dalam persiapan peralatan dan pengaturan kelas, sehingga suasana kelas mendukung

- penggunaan media audio visual dengan efektif serta menghemat waktu. Keterlibatan ini membuat siswa lebih peduli, bertanggung jawab, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan.
2. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif, materi disajikan melalui video, dan pemahaman siswa terhadap materi bergantung pada sejauh mana mereka dapat menangkap dan memahami informasi yang diberikan. Pada aspek afektif, hasil belajar dipengaruhi oleh sikap saling menghargai antara siswa saat mengamati tayangan.
 3. Evaluasi setelah penggunaan media: Langkah evaluasi ini mempengaruhi hasil belajar siswa di ranah psikomotor dan kognitif. Pada tahap ini, siswa didorong untuk mendengarkan, memperhatikan, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Keterampilan siswa dalam mengangkat tangan dan sikap mereka saat mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan guru juga dievaluasi. Selain itu, evaluasi ini juga menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah ditampilkan.
 4. Tindak lanjut setelah penggunaan media: Langkah ini mempengaruhi hasil belajar di aspek afektif dan psikomotor. Hasil afektif tercermin dari kesiapan siswa dalam mempresentasikan jawaban mereka, sementara hasil psikomotor terlihat dari kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, kesiapan mereka dalam presentasi, serta sikap siswa ketika memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru atau kelompok yang sedang melakukan presentasi.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah diterapkan, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berjalan dengan baik dan sesuai prosedur. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal berikut:

1. Siswa lebih tertarik menggunakan media audio visual dalam pembelajaran, karena mereka terlibat secara langsung dan pengamatan mereka menjadi lebih luas.
2. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dengan media audio visual, karena suasana belajar menjadi lebih dinamis dan santai, sehingga pembelajaran PJOK terasa lebih menyenangkan.
3. Siswa lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat selama kegiatan diskusi.
4. Siswa dengan aktif mengerjakan soal-soal kuis individu yang diberikan sebelum media diputar. Pengerjaan kuis ini mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran PJOK untuk siswa kelas X 4 di SMA N 6 Semarang berlangsung dengan baik dan sesuai prosedur. Selain itu, penggunaan media audio visual ini memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media audio visual memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran PJOK.

Sehubungan dengan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan saran yang berguna, yaitu mendorong siswa untuk meningkatkan sikap mandiri dan motivasi belajar, agar mereka tidak hanya bergantung pada penjelasan dari guru..

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor Universitas PGRI Semarang, Dosen dan petugas PPG Prajabatan yang telah memberikan wadah untuk peneliti melaksanakan Pendidikan PPG Prajabatan ini. Tak lupa peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada orang tua dan keluarga yang sudah mendukung dari awal hingga akhir pelaksanaan penelitian ini. Dan penelitian mengucapkan terimakasih pada teman-teman yang sudah mau berjuang bersama-sama.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ibtida'*, 10(02), 14–28.

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Cahyono, T. T., Resita, C., & Hidayat, A. S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Patriot*, 3(3), 314–328. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.806>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Lestari, D. E., Hamidah, A., & Rahmadiyah, A. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik. *IBTIDA: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01(01), 71–80.
- Maryamah, M. H. E. (2019). 295597-Penerapan-Media-Audio-Visual-Dalam-Pembe-a2570Cb6. *Tadris Bahasa Indonesia*, 1, 1–9.
- Primayanti, L. P. D., & Dewi, P. Y. A. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Saintifik Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester I Sekolah Dasar Triamerta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 145–154. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Rupawati, D., Noviani, L., & Nugroho, J. A. (2017). Penerapan media pembelajaran video dalam mata pelajaran ipa di kelas v mi negeri jambu artikel ilmiah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(1), 3.
- Salahudin, S., & Rusdin, R. (2020). Olahraga Meneurut Pandangan Agama Islam. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 457–464. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1236>
- Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan Model Latihan Sirkuit Pasing Bawah T-Desain (Spbt-Desain) Bola Voli Sebagai Bentuk Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Untuk Tingkat Sekolah Menengah. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 3(2), 18. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.209>
- UU No 3 Tahun 2005. (2005). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahraagaan Nasional Dengan. *Presiden RI*, 1, 1–53.