

Media Audiovisual untuk Motivasi dan Hasil Belajar PJOK

Frisilia Febriyanti Damanik*, Aref Vai, Kristi Agust

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia

* Correspondence: frisiliafebriyantil7@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to examine how changes in students' cognitive learning outcomes with the basketball PJOK curriculum after using audiovisual learning media. This research method uses classroom action research techniques. The subjects in this study were 20 students, 13 boys and 7 girls. Data collection techniques in this study include observation, tests, and interviews. The research instrument used is a learning observation sheet which contains guidelines in carrying out observations during the learning process. From cycle I to cycle II, the data showed that students' learning activities increased. Students' focus increased from 85% to 95%, the ability to take notes increased from 35% to 70%, the ability to ask questions increased from 10% to 25%, the ability to ask questions increased from 20% to 45%, their participation in class discussions increased from 10% to 30%, and the ability to learn independently increased from 75% to 90%. The percentage of students who completed the learning assessment in both cycles increased from 45% to 80%. With 30% giving very good feedback, 60% giving positive feedback, and 10% giving negative feedback. It can be concluded that motivation, learning outcomes, and student engagement were all positively influenced by the use of audiovisual learning resources.

Keyword: Audiovisual; learning outcomes; media; motivation; PJOK

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana perubahan hasil belajar kognitif siswa dengan kurikulum PJOK bola basket setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual. Metode penelitian ini menggunakan teknik *classroom action research*. Subjek dalam penelitian ini adalah 20 siswa, 13 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi pembelajaran yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran. Dari siklus I ke siklus II data menunjukkan aktivitas belajar siswa meningkat. Fokus siswa meningkat dari 85% menjadi 95%, kemampuan mencatat meningkat dari 35% menjadi 70%, kemampuan bertanya meningkat dari 10% menjadi 25%, kemampuan bertanya-tanya meningkat dari 20% menjadi 45%, partisipasi mereka dalam diskusi kelas meningkat dari 10% menjadi 30%, dan kemampuan belajar mandiri meningkat dari 75% menjadi 90%. Persentase siswa yang tuntas pada penilaian pembelajaran pada kedua siklus meningkat dari 45% menjadi 80%. Dengan 30% memberikan tanggapan sangat baik, 60% memberikan tanggapan positif, dan 10% memberikan tanggapan negatif. Dapat disimpulkan bahwa motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa semuanya dipengaruhi secara positif oleh penggunaan sumber belajar audiovisual.

Kata kunci: Audiovisual; hasil belajar; media; motivasi; PJOK

Received: 8 Juli 2024 | Revised: 19 September 2024

Accepted: 20 September 2022 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Sains dan teknologi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita belajar secara formal (Handayani & Muliastri, 2020). Menciptakan lingkungan belajar dan kurikulum yang memungkinkan siswa secara aktif mencapai potensinya adalah tujuan pendidikan (Wahyuni, 2022). Menurut (Satriadin, 2017) "pendidikan" mengacu pada dinamika antara guru dan murid yang terjadi ketika guru bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Meskipun pendidikan ini dapat diperoleh di lingkungan yang lebih informal seperti di rumah dan lingkungan sekitar, sebagian besar pendidikan tersebut berlangsung di lembaga pendidikan resmi (Laili & Ashari, 2024). Untuk menciptakan manusia yang baik, pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan jumlah informasi yang dikumpulkan melalui cara-cara resmi dan informal (Yigibalom, 2013).

Pada akhirnya menurut (Armiyanti et al., 2023) tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa dalam mencapai potensi penuh mereka dengan mendorong pertumbuhan kapasitas mereka untuk memilih dan mengejar bidang studi yang relevan. Keberhasilan dalam mengembangkan karakter yang baik pada akhirnya ditentukan oleh tujuan pendidikan, meskipun aspek pendidikan lainnya juga berperan (Wahyudin & Zohriah, 2023). Di antara banyak peran yang dimainkan oleh pendidikan, belajar dan belajarliah yang paling menonjol. Untuk mengenal keterbatasan masing-masing, seseorang harus mendalami hakikat belajar dan mengajar. Menurut (Faizah, 2017) belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang secara sadar melalui pendidikan dan pengalaman hidup.

Hal ini mengakibatkan perubahan perilaku yang mencakup komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik. Untuk alasan ini, bahan ajar yang memfasilitasi konseptualisasi siswa dan retensi materi pelajaran sangat penting. Selain itu, teknologi baru dapat meringankan beberapa beban yang dihadapi pendidik dalam melaksanakan tugasnya. Inovasi dalam bidang pendidikan telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, membuktikan fakta bahwa teknologi selalu mendorong kemajuan dalam bidang pendidikan. Menurut (Faisal et al., 2023) pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam kurikulum sekolah di Indonesia. Meski begitu, tidak semua siswa memahami materi tersebut.

Kinerja siswa di kelas Pendidikan Jasmani dapat ditingkatkan dengan memasukkan elemen audiovisual ke dalam kurikulum. Pelajar dapat menyimpan lebih banyak informasi dan menemukan materi lebih menarik dengan penggunaan materi audio-visual termasuk film instruksional, animasi, gambar, grafik (Rohima, 2023). Upaya lembaga pendidikan untuk menjamin siswanya sehat jasmani tidak terlepas dari program pendidikan jasmani yang ditawarkan di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas (Elmeiri et al., 2022). Untuk membantu mahasiswa menjadi bugar secara fisik sehingga dapat lebih mendukung pembelajarannya sehari-hari, Program Studi Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi menyesuaikan aktivitas fisik dan materi pelajaran dengan tingkat perkembangan individu setiap mahasiswa (Yulianti et al., 2018).

Nilai guru dalam memfasilitasi pembelajaran tidak bisa dilebih-lebihkan. Untuk menjadi pendidik yang efektif, seseorang harus memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memikat siswa dan membimbing mereka dalam memahami materi pelajaran (Takdir, 2019). "Pendidik mendapatkan pelatihan resminya di sekolah. Seiring dengan berkembangnya

perannya sebagai guru, ia memperoleh pengetahuan dan keahlian yang diperlukan untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik (Budiana, 2021). Seorang guru hanya dapat menjadi inspirasi bagi murid-muridnya jika ia dirinya adalah teladan yang baik (Utomo, 2017). Apa yang kita punya di sini adalah contoh perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari, termasuk ucapan dan sopan santun yang baik.

Guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap moral dan karakter siswanya di dalam kelas dan seterusnya jika mereka menunjukkan karakter yang baik menyampaikan informasi (Karso, 2019). Setelah pembelajaran berakhir, siswa diberikan tes untuk melihat seberapa banyak yang telah mereka pelajari, seberapa banyak perubahan dalam sikap dan keterampilan, dan seberapa besar peningkatan perilaku mereka (Dharma, 2019). Untuk menyempurnakan materi pembelajarannya, siswa dapat mengakses media pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber bagi mereka dengan menyediakan berita dan informasi yang tidak hanya diberikan oleh instruktur (Muhson, 2010).

Berbagai alat pengajaran dan fasilitas pendidikan mutakhir berkontribusi pada peningkatan proses pembelajaran dalam semua konteks, mulai dari ruang kelas hingga kehidupan sehari-hari (Sitorus, 2019). Bila digunakan dengan benar, media pembelajaran dapat memfasilitasi pengajaran dan pemahaman dengan membuat ide-ide yang sebelumnya suram menjadi lebih mudah diakses dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif. Manfaat media pembelajaran ini adalah memandu dan membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajarannya, yang pada gilirannya memungkinkan penyajian materi pelajaran lebih terorganisir dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pengajaran dan, pada akhirnya, keterlibatan siswa dan berpikir kritis (Kafi, 2023).

Pada topik yang diberikan, melalui instruktur dalam suasana kelas yang menarik dan nyaman, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan mudah (Hulinggi & Mohamad, 2022). Kelemahan dalam proses pembelajaran merupakan permasalahan umum dalam bidang pendidikan. Siswa mendapatkan pemahaman teoritis yang lebih kuat tentang materi pelajaran ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Pada saat yang sama, tidak ada kegunaan praktis dari teori yang dipelajari siswa. Hal ini menghalangi siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap isi pelajaran (Nurrita, 2018). Menurut (Mulyadi et al., 2018) penggunaan media audiovisual di kelas merupakan salah satu strategi untuk membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dengan materi pelajaran.

Pilihan lain untuk melaksanakan proses pembelajaran teknologi adalah media audiovisual. Salah satu alternatif optimalisasi pembelajaran metode tradisional adalah pembelajaran berbasis teknologi audiovisual. Pendekatan ini memiliki sejumlah keuntungan, seperti mudah diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, lebih menarik bagi peserta didik, dan terbuka untuk pengeditan dan perbaikan terus-menerus. Pembelajaran audiovisual, yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memvisualisasikan materi pembelajaran, diyakini dapat memberikan konten pembelajaran yang lebih menarik, sehingga lebih menarik bagi siswa. Pembelajaran melalui sarana audiovisual mungkin lebih dinamis dan inklusif, memungkinkan aliran informasi dua arah.

Memasukkan elemen audiovisual ke dalam proses pendidikan harus mendorong pencapaian tujuan skolastik. Jika digunakan secara efektif, media audiovisual di dalam kelas

dapat menginspirasi siswa untuk belajar lebih banyak dan melakukan penilaian kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya dengan lebih baik, baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa mempunyai pengalaman langsung melalui melihat siaran media audiovisual. Jelas dari penjelasan di atas bahwa instruktur dapat menghindari verbalisme yang masih menjadi pilihan jika hanya menggunakan alat bantu visual dengan menyampaikan informasi kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran menggunakan media audiovisual.

Selain itu, siswa akan lebih memahami materi dan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika menggunakan media audiovisual. Terlihat jelas bahwa mahasiswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran ketika mereka menggunakan audiovisual yang ditampilkan pada LCD, dibandingkan ketika dosen mereka menggunakan media yang sama. Melalui penggunaan visual, temuan awal dari penelitian yang dilakukan oleh para peneliti di Daniel Middle School menunjukkan bahwa sejumlah besar pendidik terus mengabaikan penggunaan alat audiovisual di kelas. Mereka gagal menggunakan media yang mampu membangkitkan keterlibatan dan mempertahankan kepentingan semua siswa akibatnya motivasi siswa maupun kualitas belajarnya tidak meningkat.

Infrastruktur belum memungkinkan penggunaan media secara efisien dan efektif, dan instruktur menghadapi kurangnya imajinasi dalam menghasilkan media baru. Hambatan-hambatan ini berkontribusi terhadap masalah ini. Alasan lain mengapa hasil belajar masih di bawah rata-rata nilai minimal kriteria ketuntasan (KKM) adalah ketika menyampaikan materi bercerita, guru hanya mengandalkan media ceramah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik bagi siswa, yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya pemahaman materi. Siswa kurang terlibat dan hasil belajar PJOK tidak memenuhi syarat apabila media yang digunakan terlalu sedikit atau terlalu banyak sehingga menyebabkan hasil belajar dan keberhasilan siswa dalam PJOK tidak memuaskan.

Sumber daya yang digunakan oleh guru mata pelajaran PJOK adalah buku pelajaran yang dikeluarkan sekolah, lembar kerja siswa (LKS), papan tulis, dan alat bantu audiovisual seperti VCD (*Digital Video Cassette*). Sayangnya, tidak semua nilai PJOK siswa memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh instruktur. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mata kuliah PJOK dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk membantu pendidik dan sekolah mengambil keputusan mengenai penggunaan media audiovisual dalam pengajaran PJOK, penelitian ini akan mensurvei literatur mengenai topik tersebut dan menarik kesimpulan tentang kemanjuran media ini.

Metode

Menurut (Salsabila et al., 2020) peneliti mengumpulkan data penelitian yang diperlukan untuk mencapai tujuan, mengatasi masalah, dan menunjukkan kegunaannya dengan menggunakan metode penelitian dan pendekatan ilmiah. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas VII SMP Daniel dengan menerapkan penggunaan media audiovisual pada mata pelajaran PJOK, khususnya materi bola basket. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kinerja guru, menaikkan nilai siswa, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas bersifat

berulang dan harus dilanjutkan sampai permasalahan dianggap telah diatasi, sehingga hanya dapat diatasi dengan langkah-langkah konkret yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

Tabel 1. Kisi-kisi soal

Variabel penelitian	Indicator	Nomor	Jumlah
Variabel bebas Penggunaan Media audiovisual	Siswa dapat menyebutkan sejarah bola basket	1,3,4	3
	Siswa dapat menjelaskan teknik bola basket	5,6,7	4
	Siswa melakukan dan menyebutkan gerakan bola basket	10,11,12	1
	Siswa dapat menyebutkan peraturan materi bola basket	8,9,2	2
	Melakukan identifikasi untuk materi bola basket	13,14,15	5
Variabel terikat	Hasil Belajar (daftar nilai Ulangan Harian)		

Tabel 2. Kisi-kisi angket motivasi belajar

Variabel	Indikator	Positif	Negative
Motivasi belajar	Tekun	1,2	
	Ulet menghadapi kesulitan	3,4	9,10
	Menunjukkan minat	5,6	
	Cepat bosan dalam pembelajaran	8,12	11,16
	Mampu mempertahankan pendapatnya	13,14	
	Senang mencari dan memecahkan masalah	7,15	

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dengan jumlah 20 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi pembelajaran yang berisi pedoman dalam melaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan dianalisis dan diinterpretasikan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, dengan analisis kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar dan analisis kuantitatif untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari tindakan yang dilakukan guru.

Tabel 3. Kategori nilai

No	Skor	Kategori
1	61-80	Sangat positif
2	41-60	Positif
3	21-40	Negatif
4	0-21	Sangat negaif

Hasil

Pada hari Kamis tanggal 30 Januari 2024 peneliti melaksanakan prasiklus. Sebagai bagian dari kegiatan prasiklus ini, peneliti berperan sebagai pengamat, mengawasi lingkungan kelas ketika instruktur topik PJOK memimpin kelas dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk merasakan skenario keseluruhan. prestasi siswa, sehubungan dengan keadaan lingkungan pendidikan dan sumber daya yang sudah tersedia untuk memfasilitasi pembelajaran. Sebagai data pelengkap atau pelengkap terhadap data kuantitatif yang disajikan sebagai nilai tes pada akhir proses pembelajaran, hasil observasi diolah dengan menjelaskan hasil observasi.

Tabel 4. Hasil *pretest* pra siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1	ARK.S	50		Tidak tuntas
2	AB	55		Tidak tuntas
3	AKN	60		Tidak tuntas
4	ALP	55		Tidak tuntas
5	BMS	50		Tidak tuntas
6	CYG	75	Tuntas	
7	DCP	65		Tidak tuntas
8	DR.S	50		Tidak tuntas
9	GAT.G	80	Tuntas	
10	G	60		Tidak tuntas
11	KCG	55		Tidak tuntas
12	KAP	85	Tuntas	
13	LFM.S	50		Tidak tuntas
14	MH	75	Tuntas	
15	MS.S	50		Tidak tuntas
16	MS. L	90	Tuntas	
17	PR.S	75	Tuntas	
18	WP.S	55		Tidak tuntas
19	WT	40		Tidak tuntas
20	YPC.T	75	Tuntas	
	Jumlah	1250		
	Rata-rata	62,5		

Tabel 5. Hasil belajar siswa pra siklus

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah siswa	Presentasi
Siswa yang tuntas	7	35%
Siswa yang tidak tuntas	13	65%
Jumlah	20	100%

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{siswa yang tuntas} = \frac{7}{20} \times 100 = 35\%$$

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tidak tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{siswa yang tidak tuntas} = \frac{13}{20} \times 100 = 65\%$$

Proses ini dilanjutkan dengan tahap observasi setelah tahap tindakan. Penelitian terhadap hasil tindakan dan observasi langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan, sama-sama dilakukan pada tahap ini. Mahasiswa Frisilia Febriyanti Damanik dari Sodari melakukan observasi ini.

Tabel 6. Hasil *posttest* pada siklus I

No	Nama Siswa	Posttest	KKM	Tuntas	Tidak tuntas
1	ARK.S	55	75		Tidak tuntas
2	AB	70	75		Tidak tuntas
3	AKN	75	75	Tuntas	
4	ALP	70	75		Tidak tuntas
5	BMS	55	75		Tidak tuntas
6	CYG	75	75	Tuntas	
7	DCP	75	75	Tuntas	
8	DR.S	50	75		Tidak tuntas
9	GAT.G	75	75	Tuntas	
10	G	90	75	Tuntas	
11	KCG	70	75		Tidak tuntas
12	KAP	80	75	Tuntas	
13	LFM.S	70	75		Tidak tuntas
14	MH	60	75		Tidak tuntas
15	MS.S	60	75		Tidak tuntas
16	MS. L	80	75	Tuntas	
17	PR.S	80	75	Tuntas	
18	WP.S	70	75		Tidak tuntas
19	WT	65	75		Tidak tuntas
20	YPC.T	85	75	Tuntas	
Jumlah		1410			
Ratarata		70,5			

Tabel 7. Hasil Observasi Siklus I

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah siswa	Presentasi
Siswa yang tuntas	9	45%
Siswa yang tidak tuntas	11	55%
Jumlah	20	100%

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{siswa yang tuntas} = \frac{9}{20} \times 100 = 45\%$$

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tidak tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{siswa yang tidak tuntas} = \frac{11}{20} \times 100 = 55\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa 9 siswa berhasil menyelesaikan presentasi dengan nilai 45%, sedangkan 11 siswa gagal menyelesaikan presentasi dengan nilai 55%.

Berdasarkan ketentuan sebagai berikut, suatu kelas dianggap selesai belajar apabila minimal 85% peserta didiknya telah menyelesaikan indikator keberhasilan PTK pada tahun ajaran 2023/2024, yang tidak dapat dicapai melalui penggunaan media audiovisual yang memuat konten bola basket di dalamnya. Kelas V SMP Daniel Pekanbaru. Kemampuan anak dalam kognitif dikategorikan berhasil dengan baik minimal 75 senilai dengan KKM. Kategori keberhasilan Rata-rata persikulus yaitu minimal > 75 bisa dikatakan berhasil.

Tabel 8. Hasil *posttest* tes pada siklus II

No	Nama Siswa	Post-test	KKM	Tuntas	Tidak tuntas
1	ARK.S	73,3	75		Tidak tuntas
2	AB	86,6	75	Tuntas	
3	AKN	80	75	Tuntas	
4	ALP	80	75	Tuntas	
5	BMS	70	75		Tidak tuntas
6	CYG	83,3	75	Tuntas	
7	DCP	86,5	75	Tuntas	
8	DR.S	70	75		Tidak tuntas
9	GAT.G	76,5	75	Tuntas	
10	G	96,5	75	Tuntas	
11	KCG	83,3	75	Tuntas	
12	KAP	86,5	75	Tuntas	
13	LFM.S	76,5	75	Tuntas	
14	MH	80	75	Tuntas	
15	MS.S	86,5	75	Tuntas	
16	MS.L	86,5	75	Tuntas	
17	PR.S	90	75	Tuntas	
18	WP.S	70	75		Tidak tuntas
19	WT	80	75	Tuntas	
20	YPC.T	96,5	75	Tuntas	
Jumlah		1636,5			
Ratarata		81,92			

Tabel 9. Hasil observasi siklus II

Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	16	80%
Tidak tuntas	4	20%
Ketercapaian KKM (%)		80%

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{siswa yang tuntas} = \frac{16}{20} \times 100 = 80\%$$

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tidak tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{siswa yang tidak tuntas} = \frac{4}{20} \times 100 = 20\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus II bahwa terdapat beberapa peningkatan proses pembelajaran. Adanya peningkatan kualitas belajar siswa, sebagaimana terlihat pada tabel hasil belajar siswa; pada siklus 1 skalanya berkisar

antara 50 sampai 90, dan pada siklus 2 berkisar antara 70 sampai 96, dengan KKM sekolah 75. Dengan bantuan alat bantu audiovisual, lingkungan kelas menjadi lebih terstruktur dan kondusif untuk pembelajaran. Siswa lebih terlibat dan bereaksi baik terhadap pembelajaran media visual ketika guru memberikan bimbingan dan insentif. Dengan indikator keberhasilan PTK didasarkan kepada ketentuan kemampuan anak dalam kognitif dikategorikan berhasil dengan baik minimal 75 senilai dengan KKM, kategori keberhasilan rata-rata persikulus yaitu minimal >75 bisa dikatakan berhasil.

Tabel 10. Aktivitas belajar siswa

No	Jenis Aktivitas Siswa	Siklus I		Siklus LI	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1	Memperhatikan	17	85%	19	95%
2	Mencatat	7	35%	14	70%
3	Bertanya	2	10%	5	25%
4	Menjawab pertanyaan	4	20%	9	45%
5	Mendiskusikan materi	2	10%	6	30%
6	Kemandirian belajar	15	75%	18	90%

Berdasarkan peningkatan motivasi siswa tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK melalui media pembelajaran audiovisual dapat membuat siswa semakin termotivasi sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif, dengan kondisi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar meningkat seiring dengan meningkatnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat diambil dengan diadakannya tes hasil belajar. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran untuk dapat mengetahui seberapa besar siswa dapat menangkap dan memahami materi. Hasil belajar siswa dari data observasi, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, sehingga dengan media pembelajaran audiovisual siswa dapat lebih memahami materi dalam proses pembelajaran.

Tabel 11. Peningkatan hasil belajar

Nilai yang diamati	Siklus I	Siklus II
Ketuntasan belajar	45%	80%

Berdasarkan peningkatan prestasi belajar siswa tersebut menunjukan bahwa pembelajaran PJOK dengan menerapkan media pembelajaran audiovisual dapat membuat siswa meningkatkan hasil belajarnya. Angket respon siswa diberikan pada akhir kegiatan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan mengenai cara pengisian lembar angket. Angket pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Melalui ini dapat diketahui aspek yang menjadi kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran audiovisual, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan untuk hasil yang lebih baik kedepannya. Hasil analisis angket pembelajaran disajikan pada.

Tabel 12. Hasil angket pembelajaran

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	61-80	Sangat positif	6	30%
2	41-60	Positif	12	60 %
3	21-40	Negatif	2	10 %
4	0-21	Sangat negaif	0	0,00%
Total			20	100%

Hasil angket menyatakan bahwa tanggapan siswa sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran audiovisual, terlihat pada grafik 30% tanggapan siswa sangat positif, 60% positif dan 10% tanggapan siswa negatif. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teori permainan bola basket menggunakan media pembelajaran audiovisual berjalan dengan efektif, dengan kondisi tersebut dapat meningkatkan hasil kognitif belajar siswa.

Pembahasan

Penekanan utama penelitian ini adalah pada kurikulum bola basket kelas VII SMP Daniel Pekanbaru dan kaitannya dengan penggunaan sumber belajar audiovisual pada kelas PJOK. Dua pertemuan merupakan siklus pertama penelitian ini, sedangkan satu pertemuan merupakan siklus kedua. Setiap siklus diakhiri dengan evaluasi yang terdiri dari soal-soal yang diselesaikan siswa secara mandiri. Isu penelitian dan hipotesis tindakan menjadi topik pembicaraan kali ini. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan materi pembelajaran AV terhadap perkembangan kognitif siswa. Kurikulum PJOK menggabungkan penggunaan media audiovisual untuk mengajarkan siswa tentang permainan bola basket, sejarahnya, serta aturan dan strateginya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II terdapat peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari 85% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II, temuan menunjukkan bahwa perhatian siswa meningkat secara signifikan. Partisipasi aktif mencatat meningkat dari 35% menjadi 70%, bertanya dari 10% menjadi 25%, menjawab pertanyaan dari 20% menjadi 45%, pembahasan materi dari 10% menjadi 30%, dan kemandirian belajar dari 75% menjadi 90%. Peningkatan partisipasi PJOK ini menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar ketika menggunakan sumber belajar audiovisual.

Statistik yang juga terlihat jelas adalah peningkatan hasil belajar siswa. Persentase peserta didik yang mampu menyelesaikan satu siklus meningkat dari 45% menjadi 80%. Bukti seperti ini menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan sumber belajar audiovisual untuk lebih memahami konsep bola basket. Selain itu, siswa hanya memuji penggunaan AV di kelas. Tiga puluh persen siswa memberikan jawaban yang sangat baik, enam puluh persen memberikan tanggapan positif, dan sepuluh persen memberikan komentar negatif terhadap penilaian yang diberikan pada akhir latihan pendidikan. Reaksi baik dari siswa menunjukkan bahwa mereka menganggap alat

pembelajaran audiovisual bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap konten.

Simpulan

Penelitian dan pembahasan di atas menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas VII SMP Daniel Pekanbaru mampu meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar, dan motivasinya dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual pada pembelajaran materi PJOK bola basket. Peningkatan dramatis dari siklus I ke siklus II menunjukkan keefektifan media audiovisual dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan tingkat pemahaman siswa. Fakta bahwa siswa mempunyai reaksi yang baik terhadap media ini semakin membuktikan bahwa media ini dapat digunakan di dalam kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audiovisual pada mata pelajaran PJOK diterapkan di SMP Daniel Pekanbaru selama 2 siklus dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran partisipasi atau motivasi siswa meningkat sehingga hasil belajar juga meningkat. Indikator keberhasilan penelitian antara lain meningkatnya nilai tes siswa, meningkatnya partisipasi atau motivasi belajar siswa yang ditandai pada aspek memperhatikan, mencatat, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mendiskusikan materi, kemandirian belajar.

Pernyataan Penulis

Saya selaku penulis pertama mewakili yang lain menyatakan bahwa artikel dibuat belum pernah di publis pada jurnal yang lain. Apabila dikemudian hari terbukti artikel ini hasil plagiasi, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan jurnal porkes yang berlaku.

Daftar Pustaka

- Armiyanti, A., Sutrisna, T., Yulianti, L., Lova, N. R., & Komara, E. (2023). Kepemimpinan Transformasional dalam Meningkatkan Kinerja Layanan Pendidikan. *Jurnal Educatio*, 9(2), 1061–1070. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5104>
- Budiana, I. (2021). Menjadi Guru Profesional di Era Digital. *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144–161. <https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2.234>
- Dharma, A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>
- Elmeiri, R., Vai, A., Hidayat, H., Rahmatullah, M. I., & Adila, F. (2022). Implementasi Model Teaching Personal and Social Responsibility (Tpsr) dalam Pembelajaran PJOK untuk Menciptakan Rasa Tanggung Jawab Peserta Didik di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 9(2), 66–75. <https://doi.org/10.46368/jpjkr.v9i2.573>

- Faisal, M., Maesaroh, S., Vai, A., & Aspa, A. P. (2023). Memperkuat Rasa Tanggung Jawab Siswa dalam Pembelajaran PJOK Melalui Model TPSR. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 10(2), 105–111. <https://doi.org/10.15294/jpehs.v10i2.47523>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Handayani, N. N. L., & Muliastri, N. K. E. (2020). Era Pembelajaran Disruptif Menuju Era Society 5.0 (Telaah Perspektif Pendidikan Dasar). *Prosiding Webinar Nasional IAHN-Tampung Panyang Palangka Raya*, 1, 1–14. <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/32>
- Hulinggi, M., & Mohamad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 913–920. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.899>
- Kafi, M. K. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik pada Materi Akhlak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Epistemic*, 2(1), 131–152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v2i1.174>
- Karso, K. (2019). Keteladanan Guru dalam Proses Pendidikan di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 384. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2549>
- Laili, N., & Ashari, M. Y. (2024). Kajian Historis Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia : Tunjauan Komprehensif terhadap Dimensi Formal, Informal dan Non Formal. *Jurnal J-MPI: Jurnal Manajemen Pendidikan, Penelitian dan Kajian Keislaman*, 3(1), 5–14. <https://www.ejournal.stitmuhngawi.ac.id/index.php/J-MPI/article/view/216>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyadi, M., Fahreza, F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.428>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa. *Jurnal OSF*, 1(1), 1–12. <https://osf.io/preprints/osf/acxe2>
- Salsabila, U. H. A., Ilmi, M. U., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Jurnal on Education*, 3(1), 79–87. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Satriadin, S. (2017). Landasan Sosiologis dalam Pendidikan. *JISIP : Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(2), 101–107. <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.171>
- Sitorus, J. P. (2019). Literasi Digital: Kontribusi dan Tantangan dalam Keterampilan Menulis. *Jurnal Alfabet*, 2(2), 75–85. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v2i2.612>
- Takdir, T. (2019). Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Pendekatan Quantum). *Naskhi Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v1i1.65>
- Utomo, B. S. (2017). Revolusi Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Mentransformasi

- Kehidupan Siswa. *Jurnal Dunamis*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.30648/dun.v1i2.111>
- Wahyudin, A., & Zohriah, A. (2023). Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan. *Jurnal on Education*, 6(1), 3822–3835. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3492>
- Wahyuni, S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 13404–13408. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12696>
- Yigibalom, L. (2013). Peranan Interaksi Anggota Keluarga dalam Upaya Mempertahankan Harmonisasi Kehidupan Keluarga di Desa Kumuluk Kecamatan Tiom Kabupaten Lanny Jaya. *Jurnal Acta Komunikasi Diurna*, 2(4), 1–19. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/2974>
- Yulianti, M., Irsyanty, N. P., & Irham, Y. (2018). Tingkat Kesegaran Jasmani Mahasiswi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Tahun Akademik 2017/2018 Universitas Islam Riau. *Journal Sport Area*, 3(1), 55–69. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1571](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1571)