

## Pembelajaran media audio visual dalam Pendidikan Jasmani: Systematic literatur review

Muhammad Ghani Fauzan<sup>\*1</sup>, Alit Rahmat<sup>1</sup>, Carsiwan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

\*Corresponding author: [ghanifauzan22@upi.edu](mailto:ghanifauzan22@upi.edu)

### Abstrak

Pembelajaran Media Audio Visual telah menjadi komponen integral dalam pengembangan metode pembelajaran, terutama dalam konteks Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjas). Penelitian ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*) yang terkait dengan pemanfaatan media audio visual dalam konteks pembelajaran Penjas. Kajian ini memaparkan tinjauan terhadap artikel-artikel ilmiah, jurnal, serta publikasi terkait yang menggambarkan peran, efektivitas, dan implementasi media audio visual dalam pembelajaran Penjas. Analisis ini melibatkan aspek-aspek seperti jenis media yang digunakan, teknik penerapan, reaksi siswa, pencapaian tujuan pembelajaran, serta perbandingan dengan metode konvensional. Hasil kajian menyoroti bahwa pemanfaatan media audio visual secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran Penjas. Beragam teknik, mulai dari video pembelajaran, animasi, hingga simulasi, telah menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, partisipasi siswa, dan motivasi belajar. Namun, kajian ini juga menyoroti kebutuhan akan penelitian lebih lanjut untuk memahami konteks-konteks spesifik di mana penggunaan media ini paling efektif. Dengan demikian, kajian ini memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan media audio visual dalam lingkup Pembelajaran Penjas. Implikasi praktisnya menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang ini.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual; Pendidikan Jasmani; Pembelajaran; Systematic Literature Review

### Abstract

*Audio Visual Media Learning has become an integral component in the development of learning methods, especially in the context of Physical Education and Health (Penjas). This research uses the SLR (Systematic Literature Review) method which is related to the use of audio-visual media in the context of Physical Education learning. This study presents a review of scientific articles, journals and related publications that describe the role, effectiveness, and implementation of audio-visual media in Physical Education learning. This analysis involves aspects such as the type of media used, application techniques, student reactions, achievement of learning objectives, as well as comparisons with conventional methods. The results of the study highlight that the use of audio-visual media consistently makes a positive contribution to the effectiveness of Physical Education learning. Various techniques, ranging from learning videos, animations, to simulations, have shown improvements in material understanding, student participation, and learning motivation. However, this study also highlights the need for further research to understand the specific contexts in which the use of this medium is most effective. Thus, this study provides a strong foundation for further development in the use of audio-visual media within the scope of Physical Education Learning. The practical implications emphasize the importance of integrating technology in the learning process to improve the quality of education in this field.*

**Keywords:** Media Audio Visual; Physical Education; Learning; Systematic Literature Review

Received: 20 April 2024

Revised: 20 Mei 2024

Accepted: 1 Juni 2024

Published: 28 Juni 2024

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani secara prinsipnya merupakan pendekatan pengajaran yang menggunakan kegiatan fisik menjadikan perubah holistik di individu kualitas. termasuk perubahan mental, emosional, dan fisik (Bin & Hashim, 2021). Salah satu bidang studi pada tingkat pendidikan tersebut yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). PJOK adalah jenis pendidikan yang menekankan hidup sehat untuk membantu siswa menjadi lebih kuat dan berkembang secara mental, emosional, dan spiritual dengan cara yang lembut, tenang,

dan harmonis (Rismayanthi, 2011). Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan dalam jenjang pendidikan tersebut adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) (Sau et al., 2022). Pendidikan jasmani merupakan proses Pendidikan yang bersifat menyeluruh karena di dalamnya membahas tentang domain kognitif, psikomotor dan afektif. Pada kenyataannya pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran pada setiap individu baik secara fisik, mental ataupun emosional (Fefrian et al., 2020).

Pembelajaran merupakan aktivitas interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya (peserta didik, guru, atau materi pelajaran) seseorang dianggap telah belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan dalam dirinya yang berupa perilaku. Aktifitas fisik merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Aktifitas fisik dapat dilakukan dengan melakukan olahraga, Karena sudah terbukti dapat menyehatkan badan. Dengan berolahraga akan melancarkan peredaran darah yang berguna untuk kesehatan jantung serta dapat meningkatkan konsentrasi (Packham & Street, 2019). Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan kepada keselarasan antara tubuhnya badan dan perkembangan jiwa, dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia yang sehat lahir dan batin, diberikan kepada segala jenis sekolah. (UU No. 4 tahun 1950, tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran di sekolah bab IV pasal 9) (Bangun, 2016).

Pendidikan Jasmani ini mencakup memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui berbagai aktivitas fisik yang terorganisir. Melalui pendekatan ini, tujuan utamanya adalah merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, kognitif, emosional, sosial, dan moral siswa. Dalam konteks ini, pentingnya aspek jasmani sangat terkait dengan proses belajar-mengajar. Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah cara pengajaran yang membantu tubuh dan pikiran kita menjadi lebih kuat dan sehat. Ini semua tentang menggerakkan tubuh kita dan melakukan aktivitas untuk membuat kita merasa nyaman luar dan dalam, Namun, sejumlah besar siswa, terutama siswa perempuan, tidak tertarik dengan pelajaran ini. Berdasarkan pengamatan para peneliti selama program magang, beberapa dari mereka gelisah dan menunjukkan tanda-tanda kelemahan dan kelesuan ketika mereka berada di lapangan. Namun, dalam hal ini, ada juga risiko kesehatan yang terkait dengan penjas kes, tidak hanya pengurangan aktivitas jasmani saja (Sudirjo et al., 2019).

Olahraga yang dikembangkan di semua tingkat sekolah meliputi: (1) permainan Bola Besar Cabang olah raga ini meliputi sepak bola, bola basket, dan bola voli; (2) permainan Bola Kecil Antara lain: Rounders, Badminton, Tenis Meja, Tenis Lapangan. Sofbol; (3) cabang

olahraga lari, lari, lempar, lompat, dan jalan; (4) Pencak silat; (5) Kebugaran Jasmani; (6) Senam Lantai; (7) Aktivitas Senam Ritmik; (8) Aktivitas Air; dan (9) Pola Hidup Sehat.

Implementasi pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah yang ditata secara formal – struktural untuk mencapai tujuan pendidikan, didalamnya melibatkan komponen manusia, sarana prasarana, fasilitas, suasana, ruang, waktu, dana, dan berbagai regulasi. Tugas kepala sekolah adalah memimpin, mengarahkan dan mengendalikan seluruh aktivitas di sekolah. Sedangkan tugas guru adalah mendidik, melakukan pembelajaran dan menilai hasil belajar siswa. Selain itu, tugas siswa untuk aktif belajar, Tenaga kependidikan mendorong seluruh proses pembelajaran, mengelola sejumlah dana secara benar dan bertanggung jawab, Komponen lain yaitu orang tua dan masyarakat yang memiliki kekuatan potensial untuk mendukung seluruh program sekolah, pengendalian dan kontrol dari pihak penyelenggara pendidikan, mulai dari pusat, provinsi hingga pada kabupaten dan kota. Semua komponen dan unsur pendukung pembelajaran tersebut harus dikelola secara baik dan efektif agar hasil pembelajaran yang diraih oleh setiap sekolah benar-benar berada pada tingkat maksimal, baik pada aspek akademik maupun non akademik (Gemnafle & Batlolona, 2021).

Saat kita sedang belajar, guru dan peserta didik saling berbicara. Pengajar mengasih materi kepada siswa, dan siswa mendengarkan serta mencoba memahami. Jika semuanya berjalan dengan baik, guru dapat menjelaskan dengan jelas, dan siswa dapat memahami apa yang diajarkan. Untuk memastikan informasi tersampaikan dengan baik, kami menggunakan alat atau cara berkomunikasi (Hasan et al., 2021). Setiap bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan pengirim kepada penerimanya disebut sebagai media pendidikan. Hal ini memungkinkan penerimanya merasa terdorong, terbujuk, terkesan, dan termotivasi untuk belajar (Tafonao, 2018). Ketika media pendidikan tersedia, siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi di kelas, yang akan membantu guru mencapai tujuan pengajaran. Sebagai alat yang dapat diandalkan untuk mengajarkan ilmu pengetahuan, termasuk mata pelajaran lainnya, media pendidikan di Jawa juga telah digunakan di sekolah selama beberapa waktu sekarang. Penggunaan media dalam pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan minat dan motivasi baru, serta memberikan dukungan dan dorongan psikologis (Fauziah Hermawan et al., 2022).

Penggunaan media audio visual tidak hanya membantu guru meningkatkan pemahaman membaca siswa, tetapi juga membantu siswa menjadi lebih kreatif dalam membaca. Meskipun media audiovisual tentunya cocok untuk guru dan bukan sekedar alat bantu bagi guru, namun diharapkan muncul kesadaran baru bahwa media pembelajaran merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan dan dapat digunakan secara maksimal. ,

untuk memudahkan penyelesaian tugas yang diberikan dan meningkatkan kualitas siswa. Media audiovisual mempunyai keunggulan karena dapat diterima sebagai bahan ajar dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui komunikasi bahasa melalui cerita guru, proses belajar mengajar menjadi lebih beragam. Media audiovisual dapat meminimalisir kecenderungan siswa menjadi jenuh dan bosan akibat pembelajaran yang monoton. Media audiovisual dapat membuat suasana pembelajaran membaca menjadi lebih nyaman dan lebih meningkatkan keterampilan membaca pemahaman (Saputro et al., 2021). Media audio visual sangat membantu karena dapat membantu kita memahami sesuatu dengan lebih baik, terutama jika kita belajar secara perlahan. Mereka juga dapat membantu kita belajar lebih banyak jika kita belajar dengan cepat (Kuswara, 2020).

## **METODE**

Systematic Literature Review (SLR) adalah istilah untuk metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tinjauan sistematis adalah metode yang dirancang untuk membantu mencapai hasil terbaik dengan melakukan tinjauan literatur sistematis (Perry & Hammond, 2002), Setelah itu dilakukan pembacaan literatur, seluruh data yang ada dianalisis, dan berdasarkan hasil analisis data yang ada diambil suatu kesimpulan untuk menggambarkan keadaan secara akurat, jelas, dan relevan (Andriani, 2022). Tinjauan literatur sistematis adalah ketika kita melihat banyak makalah penelitian yang berbeda untuk menemukan jawaban atas pertanyaan kita. Kami mengatur dan mempelajari semua informasi yang kami temukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu. (Latifah & Ritonga, 2020).

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan sistematis dengan bentuk review literatur yang sistematis. *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan istilah suatu cara identifikasi, evaluasi, dan interpretasi semua ketersediaan penelitian yang relevan terhadap rumusan masalah atau area topik yang diteliti. Penelitian ini juga dipandu menggunakan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic review and Meta- Analyses*) melalui beberapa proses tinjauan sistematis yaitu: pencarian data (*identification*); skrining data (*screening*); penilaian kelayakan data (*eligibility*); hasil penilaian data (*included*) (Fazari et al., 2023). Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil melalui *Google Scholar*. *Google Scholar* adalah layanan yang memungkinkan pengguna melakukan pencarian artikel ilmiah atau jurnal berupa teks berbagai format publikasi, salah satunya berupa PDF, yang bertujuan agar pengguna lebih mudah mendapatkan ide atau gagasan untuk membuat karya ilmiah yang berkualitas (Rafika et al., 2017). Objek pada penelitian ini adalah Permainan olahraga *bocce* pada siswa tunagrahita. Pada indentifikasi melibatkan kata kunci

untuk tujuan informasi pencarian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui topik apa yang kita tuju. Setelah melakukan pencarian ditemukan 150 dokumen dari google scholar.

Tabel 1. *The search used in collecting data process*

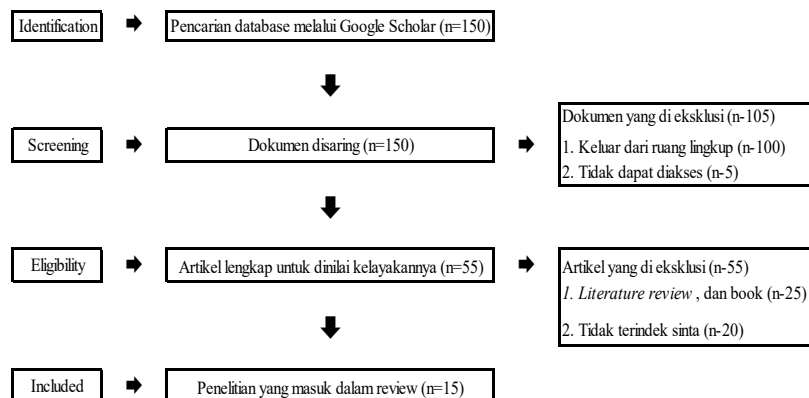
Database	Keywords
Google Scholar	“Pembelajaran media audio visual olahraga ” OR “Pembelajaran media audio visual dalam permainan olahraga” OR “Pembelajaran media audio visual dalam Permainan Penjas di sekolah”

Tahap selanjutnya yaitu tahap penyaringan atau *screening*. Pada tahap ini mengecualikan 100 dokumen yang keluar dari ruang lingkup dan juga 1 dokumen yang tidak bisa di buka pada *Google Scholar* . Jadi pada tahap ini hanya 55 artikel yang dinyatakan lolos dan dapat masuk kedalam tahap selanjutnya. Tahap ketiga yakni tahapan *eligibility*. Pada tahapan ini terdapat proses inklusi dan eksklusi secara manual sesuai dengan kriteria yang sudah di tetapkan. Artikel yang lolos pada tahapan ini akan masuk kepada tahap akhir review atau masuk kedalam proses review sistematis. Pada tahapan ini terdapat 2 pengurangan dokumen yang masuk ke ruang lingkup namun tidak berbentuk artikel penelitian dan 20 dokumen yang tidak terindeks sinta.

Tabel 2. *Inclusion and Exclusion Criterion*

Criterion	Inclusion	Exclusion
Rentang waktu	Antara tahun 2010 sampai 2023	Dibawah tahun 2010
Tipe dokumen	Reseach articles	Review articles, books, conference proceedings, and reports
Indeks	Sinta 1-6	Non-Sinta

Setelah melalui tahap *screening* diperoleh 25 dokumen. Maka selanjutnya masuk kepada tahapan *eligibility* sebanyak 20 dokumen terhapus pada tahapan ini. Dari tahapan *eligibility* terdapat 15 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi yang telah ditentukan penulis. Berikut merupakan PRISMA *flowchart* (Gambar 1) yang memandu penelitian ini.



Gambar 1. PRISMA *Flowchart*

## HASIL

Berdasarkan hasil pencarian yang dilakukan dengan menggunakan kajian literature sistematis terdapat 150 dokumen yang kemudian diperoleh menjadi 15 artikel yang masuk pada proses akhir review. Di bawah ini merupakan data dari 15 artikel yang masuk kepada kriteria penelitian. Kemudian 15 artikel yang masuk kepada proses akhir akan masuk kedalam tahap review. Hasil review pada penelitian ini dimaksudkan untuk memberi gambaran tentang Pembelajaran media audio visual dalam penjas.

Tabel 3. Selected Primary Study dan Results of the Article Review

Judul artikel	Study Design / Method	Study Result	Penulis
Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Passing Chest Pass dalam Ekstrakulikuler Bola Basket SMP Negeri 1 Lemahabang	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan adanya perlakuan (treatment) yang diberikan kepada siswa	Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa metode media audio visual dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan keterampilan passing chest pass dalam ekstrakulikuler bola basket SMP Negeri 1 Lamahabang.	Dea Ayu Safitri, Saepul Ma'mun, Rham a Nurwansyah Sumarsono. (2022)
Pembelajaran On-Line Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Digital terhadap Penguasaan Gerak Dasar Lay Up	Menggunakan metode penelitian ex-post facto	Pencapaian keberhasilan belajar gerak dasar lay up dengan persentase beragam yang rata-rata tingkat kriterianya baik dihubungkan dengan penggunaan media audio visual bisa dikatakan cukup berhasil walaupun tidak maksimal seperti pembelajaran langsung, karena karakteristik media audio visual bersifat mencontoh saja tidak ada kontrol dan koreksi dari guru.	Didin Bernhardin, Alghifari Rizkia Rahmani. (2020)
Pembelajaran lay up shoot menggunakan media audio visual basic lay up shoot untuk meningkatkan hasil belajar lay up shoot pada siswa kelas VIIIA SMP Kanisius pati Tahun 2013/2014	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media audiovisual dalam pembelajaran teknik lay up shoot bola basket memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.	(Febryanto, 2015)
Pengaruh Media Audio Visual	Metode penelitian eksperimen.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang	Muhammad Al Hidayatullah,

Judul artikel	Study Design / Method	Study Result	Penulis
Terhadap Hasil Pembelajaran Under Ring Permainan Bola Basket di SMAN 3 Karawang Barat	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik.	signifikan media audio visual terhadap hasil belajar permainan bola basket under ring pada siswa SMAN 3 Karawang..	Muhammad Mury Syafei,Akhmad Dimiyati (2023)
Penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar dribble bolabasket	Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dribbling bola basket secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.	Faizan Ramadhan,Mimi Yulianti,Raffly Henjilito.(2020)
Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.	Hasil pengujian hipotesis diperoleh hasil hipotesis diterima, yaitu ada pengaruh latihan selftalk positif terhadap ketepatan shooting pada peserta ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 2 Jawai 2019.	(Fauziah Hermawan et al., 2022)
Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan servis bola voli siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) .	Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa pemahaman siswa terhadap teknik servis bola voli meningkat setelah penerapan alat bantu media audio visual dalam proses pembelajaran.	(Kuswara, 2020)
Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Pada Siswa Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Rappokalling I Kota Makassar	Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran passing bawah bola voli siswa kelas IV memberikan dampak positif terhadap hasil belajarnya.	(Nawir et al., 2023)

<b>Judul artikel</b>	<b>Study Design / Method</b>	<b>Study Result</b>	<b>Penulis</b>
Meningkatkan hasil belajar passing atas bola voli melalui pendekatan gaya mengajar lathan dengan menggunakan audio visual	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gaya mengajar latihan menggunakan audio visual dalam pembelajaran set-up bola voli secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.	Ugi Nugraha, Ely Yuliawan. Pendidikan Olahraga dan Kesehatan,FKI P,Universitas Jambi (2021)
Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap ketepatan hasil shooting permainan futsal	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimental, khususnya One-Group Pretest-Posttest Design.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan akurasi shooting yang signifikan pada siswa ekstrakurikuler futsal setelah diberikan intervensi menggunakan media audiovisual.	Lalan Ruslandi, Rhama Nurwansyah Sumarsono, Ruslan Abdul Gani.(2022)
Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV Mi Ma'arif Mangunranan Mirit Kebumen Tahun 2020	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis desain one group pretest and posttest design.	Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif mangunranan sebelum dan sesudah menerima pembelajaran melalui media audio visual.	Ibnu Prasetyo Widiyono, Nurudin.(2021 )
Pengembangan model latihan teknik dasar ball feeling sepakbola menggunakan media audio visual untuk mahasiswa	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.	Hasil evaluasi dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan bahwa model latihan ini memiliki tingkat validitas yang tinggi, yaitu 85% dan 91,25% secara berturut-turut.	Joan Rhobi Andrianto, Yully Wahyu Sulistyو.(2018)
Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Dribbling Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK)	Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat menjadi alat pengajaran yang efektif bagi siswa pendidikan jasmani. Penelitian ini juga menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Mc.	Ricky Alfredo silaban, Jan Lengkong, Marnex Berhimpong.(2023)
Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Teknik Dasar Smash Permainan Bulu Tangkis	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test dengan menggunakan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar bulu tangkis, khususnya teknik	(Windary & Rahayu, 2022)



Judul artikel	Study Design / Method	Study Result	Penulis
Siswa Sekolah Menengah Kejuruan	media pembelajaran audio visual.	pukulan smash, pada siswa SMK Negeri 3 Karawang.	
Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Servis Forehand Panjang Dalam Pembelajaran Bulu Tangkis di SMPN 2 Bungursari	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian the one group pretest posttest design.	Hasil pengujian hipotesis model pembelajaran inquiry menunjukkan bahwa nilai tes awal rata-rata adalah 14.76, dengan standar deviasi 1.85, nilai minimum 12, dan nilai maksimum 18. Sedangkan nilai tes akhir rata-rata adalah 24.58, dengan standar deviasi 1.12, nilai minimum 23, dan nilai maksimum 27.	Muhamad Rhaditya, Rizki Amudin, Rahmat Iqbal.(2022)

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis artikel, peneliti mampu menganalisis permasalahan sebagai berikut: (1) menurunnya semangat belajar siswa pada saat peer education; (2) meningkatnya pendekatan inovatif dan kreatif yang dilakukan pendidik sebaya dalam melaksanakan pembelajaran berbasis media; (3) pengajaran di kelas yang kurang memadai; dan (4) menurunnya pengetahuan siswa baik guru maupun siswa mengenai pembelajaran berbasis media audio visual.

Pembahasan artikel ini menyoroti relevansi dan urgensi dari Systematic Literature Review (SLR) dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjas), khususnya ketika disajikan melalui media audio visual. Dalam era di mana teknologi berperan besar dalam menyebarkan informasi, SLR menjadi alat yang sangat efektif dalam mengkonsolidasikan pengetahuan yang ada, membantu menyoroti tren, temuan, dan kesenjangan penelitian. Dengan menggali literatur secara sistematis, artikel ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana media audio visual dapat mempengaruhi pemahaman, motivasi, dan efektivitas pembelajaran di bidang Penjas. Selain itu, dengan memberikan landasan yang kuat melalui SLR, artikel ini juga merangsang pertimbangan lebih lanjut untuk pengembangan kurikulum, pengajaran, dan penelitian di masa depan dalam upaya meningkatkan pendidikan Penjas melalui pemanfaatan media audio visual dengan lebih efektif.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya yang berfokus pada media pembelajaran audiovisual di kelas, media pembelajaran audiovisual memberikan manfaat yang signifikan terhadap pembelajaran siswa. Menurut kepercayaan umum, anak-anak yang senang bermain video game akan lebih semangat belajar jika dipadukan dengan bermain game. Dengan cara

ini, anak tidak akan merasa bosan dan menjadi lebih asyik dalam beraktivitas. Semua anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dapat memperoleh manfaat besar dari jenis pengajaran audiovisual yang efektif dan efisien ini, dan juga pada setiap cabang olahraga yang di pelajari seperti bola basket, bola voli, sepakbola, dll pasti ada peningkatannya sebelum pembelajaran menggunakan pembelajaran media audio visual dan setelah menggunakan pembelajaran media audio visual siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajarannya dan meningkatkan kemampuan pada siswa tersebut yang sudah saya jelaskan di atas banyak sekali hampir semua artikel artikel yang sudah saya review siswa siswanya setelah menggunakan pembelajaran media audio visual meningkat pesat pada pembelajarannya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran media audiovisual di lapangan telah memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pembelajaran siswa, khususnya pada bidang keterampilan belajar. Selain itu, penggunaan materi-materi ini di luar kelas telah terbukti sangat efektif dalam pengajaran bahasa pendidikan jasmani. Sebelumnya, materi media audiovisual jenis ini sering digunakan oleh guru dan siswa untuk membantu siswa menyesuaikan diri dengan peralihan dari suasana kelas tradisional ke lingkungan kelas yang lebih maju atau modern. Kemudian karena siswa dapat melihat referensi dalam video youtube atau sebagainya dan dapat meningkatkan proses pembelajaran itu sendiri, pembelajaran audiovisual ini mungkin dapat membuat mereka lebih memperhatikan dan lebih menarik untuk belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTKA**

- Andriani, W. (2022). Penggunaan Metode Sistemik Literatur Review dalam Penelitian Ilmu Sosiologi. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5632>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Bin, J., & Hashim, M. (2021). *Asas pendidikan jasmani pjms 1084. September*, 1–48.
- Fauziah Hermawan, R., Susianti<sup>2</sup>, E., Rahayu<sup>3</sup>, E. T., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 80–88. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6791685>
- Fazari, B. S., Komariyah, L., Rahmat, A., & Carsiwan, C. (2023). Efektivitas Penggunaan Permainan Olahraga Bocce dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa Tunagrahita: Systematic Literature Review. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 135–144. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.8085>
- Febryanto, F. N. (2015). Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lay Up Shoot Pada Siswa Kelas VIIA SMP Kanisius Pati Tahun 2013/2014. *Journal Of Physical Education, Sport, Health and*

*Recreations*, 4(1), 1509–1521.

- Fefrian, Y., Mardhika, R., RH, S., & Sumardi, S. (2020). Penjas Adaptif Bagi Guru Sekolah Luar Biasa (SLB) Siswa Budhi Surabaya. *SPEED Journal : Journal of Special Education*, 3(2), 101–106. <https://doi.org/10.31537/speed.v3i2.288>
- Gemnafle, M., & Batlolona, J. R. (2021). Manajemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi)*, 1(1), 28–42. <https://doi.org/10.30598/jppgivol1issue1page28-42>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrin, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kuswara, E. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Servis Bola Voli Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga Dan Kesehatan. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 215–221.
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.31000/almaal.v2i1.2763>
- 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>
- Perry, A., & Hammond, N. (2002). Systematic Reviews: The Experiences of a PhD Student. *Psychology Learning & Teaching*, 2(1), 32–35. <https://doi.org/10.2304/plat.2002.2.1.32>
- Rafika, A. S., Putri, H. Y., & Widiarti, F. D. (2017). Analisis Mesin Pencarian Google Scholar Sebagai Sumber Baru Untuk Kutipan. *Journal CERITA*, 3(2), 193–205. <https://doi.org/10.33050/cerita.v3i2.657>
- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi Pembentukan Karakter Dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 10–17.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- Sau, R. A., Bili, L. D., & Lengo, M. D. (2022). Permainan Tradisional Hadang Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Sport & Science* 45, 4(2), 29–36.
- Sudirjo, E., Susilawati, D., Setia Lengkana, A., & Nur Alif, M. (2019). Pendampingan Dan Pelatihan Keseimbangan Tubuh Pada Guru Pjok Sekolah Dasar. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18(2), 93–101. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7619>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Windary, W., & Rahayu, E. T. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Teknik Dasar Smash Permainan Bulu Tangkis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 208–214. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3614>