



Pengaruh Penggunaan Audio Visual Dalam PJOK Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar IT Raudhaturrahmah Pekanbaru

Surya Alhadi¹, Agus Prima Aspa², Siti Maesaroh³.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP Universitas Riau¹²

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, FKIP Universitas Riau³

surya.alhadi4933@student.unri.ac.id¹, agus.prima@lecturer.unri.ac.id²,

sitimaesaroh@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di SD IT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK yang masih bersifat monoton, konvensional, dan kurang menarik. Penggunaan media audio visual diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen lemah (*weak experiment*) dengan pendekatan kuantitatif, tanpa melibatkan kelompok kontrol. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SD IT Raudhaturrahmah yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media audio visual dalam pembelajaran PJOK. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, serta dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif bagi guru PJOK untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Audio Visual, PJOK, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze the effect of using audiovisual media in Physical Education learning on improving students' learning motivation at SD IT Raudhaturrahmah Pekanbaru. The background of this research stems from the low level of student motivation in PJOK learning, which tends to be monotonous, conventional, and less engaging. The use of audiovisual media is expected to serve as an innovative solution to create a more interactive and enjoyable learning environment, thereby increasing students' interest and participation in learning activities. The research employed a weak experimental design with a quantitative approach, without involving a control group. The sample consisted of fifth-grade students at SD IT Raudhaturrahmah selected through purposive sampling. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation. The data were analyzed quantitatively and descriptively to observe changes in learning motivation before and after the implementation of audiovisual media. The results showed a significant increase in students' learning motivation after the use of audiovisual media in PJOK learning. Students appeared more enthusiastic, actively participated, and demonstrated greater interest in the learning materials. Therefore, it can be concluded that the use of audiovisual media has a positive effect on increasing students' learning motivation. Furthermore, it can serve as an innovative instructional strategy for PJOK teachers to enhance the quality of the teaching and learning process in elementary schools.

Keyword: Audio Visual, Physical Education, Learning Motivation, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam perkembangan jasmani, kesehatan, dan pemahaman konsep olahraga siswa. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar dan koordinasi tubuh, serta mengajarkan konsep dasar tentang pentingnya aktivitas jasmani, kebugaran, dan pola hidup sehat. Perencanaan pembelajaran jasmani dan olahraga yang baik serta terstruktur, penggunaan bahan ajar menarik berbasis digital pun dapat mendukung pembelajaran daring lebih efektif. Tetapi pembelajaran yang efektif memerlukan pemahaman menyeluruh tentang proses pembelajaran, perkembangan karakteristik siswa, perbedaan individu, faktor yang mempengaruhi motivasi peserta didik (Sari et al., 2023).

Audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Sesuai dengan namanya, media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sudah barang tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar (Fitria, 2014).

Pemanfaatan materi berbasis digital merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Terutama dalam hal pengetahuan dasar tentang gerak tubuh yang benar. Membantu untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan olahraga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Baik alur belajar, karakteristik siswa, perbedaan individu, maupun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Salah satu bahan ajar berbasis digital yang sesuai dengan komponen-komponen yang telah diuraikan dan dapat dijadikan sumber belajar peserta didik adalah *book creator digital* yaitu aplikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang

dapat dibaca di komputer *android*, *smartphone*, atau *tablet* (Ismaniati, 2013).

Penelitian yang menyelidiki dampak teknologi terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang konsep pendidikan jasmani di sekolah dasar sangat penting untuk memahami peluang dan tantangan yang terkait dengan pengintegrasian teknologi ke dalam kurikulum pendidikan jasmani. Sekolah dasar merupakan tahap awal untuk memahami konsep olahraga. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dampak penggunaan teknologi pada tingkat atletik untuk membantu siswa memahami konsep latihan yang penting bagi kesehatan dan kebugaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat, oleh karena itu maka dunia pendidikan dituntut harus dapat beradaptasi untuk meningkatkan mutu pelayanan dan mutu lulusan yang berkualitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis *weak experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini dipilih untuk menguji pengaruh penggunaan audio visual dalam pembelajaran PJOK terhadap motivasi belajar siswa tanpa menggunakan kelompok kontrol. Dalam penelitian eksperimen lemah, perlakuan diberikan pada satu kelompok tanpa perbandingan dengan kelompok lain, sehingga lebih sesuai untuk melihat efek langsung dari perlakuan pada kelompok yang sama. *weak experiment* tetap memungkinkan pengumpulan data numerik dan analisis statistik, tetapi hasilnya terbatas pada kesimpulan mengenai hubungan antarvariabel tanpa generalisasi yang luas.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar IT Raudhaturrahmah Pekanbaru yang berjumlah 24 Orang. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu *pre- test*, perlakuan (*treatment*), dan *post-test*. Data dikumpulkan melalui Kuisioner, Observasi dan Wawancara, kemudian data yang di peroleh di olah melalui progras *SPSS Statistic*. Analisis data terdiri dari uji pra syarat dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru PJOK, kondisi awal yang ada belum cukup untuk dijadikan sebagai dasar penilaian motivasi peserta didik, sehingga perlu dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal mereka. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu *pre- test*, perlakuan (*treatment*), dan *post-test*. Pre test dilaksanakan pada tanggal 14 februari 2025 pada pembelajaran PJOK di kelas 5 A1 - Fattah SDIT RaudaturRahmah Pekanbaru. Data pre – test ini didapatkan dengan

memberikan lembar kuisioner yang akan diisi oleh seluruh peserta didik kelas 5 Al – Fattah yang bertujuan untuk melihat hasil awal pada keterampilan gerak dasar motorik peserta didik sebelum dilakukan perlakuan (treatment) pada peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari hasil pre – test keterampilan gerak dasar motorik peserta didik kelas 5 Al - Fattah yang berjumlah 24 peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. *Descriptive Statistic* (Pre test)

	Statistic
N	24
Range	19
Minimum	29
Maximum	48
Sum	951
Mean	39,63
Std. Deviation	5,578
Variance	31,114

Deskripsi data pretes diatas yang diambil dari kuisioner yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik, dari 24 peserta didik didapat range sebesar 19, nilai keseluruhan sebesar 951, nilai rata - rata 39.63, standar deviasi 5,578, variance 31,114 dengan nilai minimum 29 dan nilai maksimum 48. Hasil dari deskripsi jumlah keseluruhan point dari setiap anak, maka dapat disimpulkan pada pre – test didapati hasil rata – rata sebesar 46,38 yang apabila dibagi dengan banyak jumlah soal yaitu 16 soal didapati hasil yaitu 2,47 yang apabila dibulatkan menjadi 2. Dengan demikian rata – rata peserta didik memilih tidak setuju pada pre – test.

Post test dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2025 dilakukan pada pembelajaran PJOK di kelas 5 Al - Fattah SDIT RaudaturRahmah Pekanbaru. Data post – test ini didapatkan setelah peserta didik kelas 5 Al – Fattah SDIT RaudaturRahmah Pekanbaru diberikan perlakuan (treatment) dengan melakukan pembelajaran dengan media audio visual dan setelahnya memberikan kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau dampak dari pemberian perlakuan (treatment) menggunakan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik kelas 5 Al - Fattah SDIT RaudaturRahmah Pekanbaru yang berjumlah 24 peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari hasil post – test dibawah ini:

Tabel 2. *Descriptive Statistic* (Post test)

	Statistic
N	24
Range	14
Minimum	49
Maximum	63
Sum	1342
Mean	55,92
Std. Deviation	2,962
Variance	8,775

Deskripsi data post – test diatas yang diambil dari kuisioner yang diberikan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik, dari 24 peserta didik didapat range sebesar 14, nilai keseluruhan sebesar 1342, nilai rata - rata 55,92, standar deviasi 2,962, variance 8,775 dengan nilai minimum 49 dan nilai maksimum 63. Hasil dari deskripsi jumlah keseluruhan point dari setiap anak, maka dapat disimpulkan pada pre – test didapat hasil rata – rata sebesar 55,92 yang apabila dibagi dengan banyak jumlah soal yaitu 16 soal didapat hasil yaitu 3,495 yang apabila dibulatkan menjadi 3. Dengan demikian rata – rata peserta didik memilih setuju pada post – test.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Sampel Paired T Test. Paired Sampel T-Test pada nilai pretest - post test dengan taraf signifikansi 0,05. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan treatment, (pre-tes) dengan rata-rata nilai setelah diberikan treatment (pos-tes) dengan menggunakan metode pembelajaran audio visual. Hipotesis yang digunakan adalah: H0: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan metode pembelajaran audio visual Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan audio visual. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel Berikut ini:

Tabel 3. *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-16,292	5,312	1,084	-18,535	-14,049	-15,025	23	<,001

Pada pengajuan hipotesis sebelumnya yakni “terdapat pengaruh dari penggunaan audio visual dalam PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di SD IT RaudaturRahmah Pekanbaru”. Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh nilai berdasarkan kolom terakhir pada tabel Paired Sample Test yaitu kolom Sig. (2 – tailed) terlihat bahwa Sig. (2 - tailed) < alpha ($0,001 < 0,05$). Jadi dapat diambil H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi siswa peserta didik sebelum dan setelah penerapan pembelajaran melalui audio visual. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan audio visual dalam PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di SD IT Raudatur Rahmah Pekanbaru.

Berdasarkan rekapitulasi data *pre-test* dan *post-test*, diperoleh hasil bahwa penerapan metode menggunakan audio visual kepada peserta didik dapat meningkatkan keterampilan motorik mereka. Hasil penelitian ini juga terlihat saat peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar, di mana mereka menunjukkan peningkatan motivasi belajar karena pembelajaran dengan audio visual yang menggabungkan aktivitas belajar dengan melihat dan mendengar. Dalam pembelajaran ini, pengajar menggunakan media – media informatif dan juga ramah bagi peserta didik, yang membuat peserta didik lebih bersemangat dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum pembelajaran dimulai, dilakukan *pre-test* memberikan kuisioner kepada peserta didik. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa keterampilan motorik peserta didik masih kurang. Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan pada 24 peserta didik didapat range sebesar 19, nilai keseluruhan sebesar 951, nilai rata - rata 39.63, standar deviasi 5,578, variance 31,114 dengan nilai minimum 29 dan nilai maksimum 48. Hasil dari deskripsi jumlah keseluruhan point dari setiap anak, maka dapat disimpulkan pada *pre – test* didapati hasil rata – rata sebesar 46,38 yang apabila dibagi dengan banyak jumlah soal

yaitu 16 soal didapati hasil yaitu 2,47 yang apabila dibulatkan menjadi 2. Dengan demikian rata – rata peserta didik memilih tidak setuju pada *pre – test*.

Setelah *pre-test*, dilakukan perlakuan (*treatment*) selama 4 pertemuan. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi, karena perlakuan yang diberikan melibatkan audio visual, yang membuat mereka lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran, peserta didik juga mampu mendeskripsikan secara rinci tentang apa yang dilihat dan didengarkan selama proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas positif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan skor penilaian pada *post-test* meningkat.

Pada saat *post – test* yang dilakukan dengan menggunakan kuisioner setelah diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 4 kali, hal ini yang menjadi tolak ukur untuk keberhasilan metode pembelajaran audio visual yang diterapkan pada saat proses pembelajaran atau pada saat melakukan perlakuan tersebut yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil dari nilai *pre – test*. Diperoleh hasil dari tabel terakhir atau tabel paired sampel T *test* didapatkan hasil didapatkan hasil sig (2 - *tailed*) < alpha yaitu ($0,001 < 0,05$). maka dapat disimpulkan pada *pre – test* didapati hasil rata – rata sebesar 55,92 yang apabila dibagi dengan banyak jumlah soal yaitu 16 soal didapati hasil yaitu 3,495 yang apabila dibulatkan menjadi 3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan pada penelitian ini terdapat terdapat pengaruh dari penggunaan audio visual dalam PJOK terhadap peningkatan motivasi siswa di SD IT RaudaturRahmah Pekanbaru.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan dapat bab sebelumnya yaitu diperoleh nilai berdasarkan tabel Paired Sampel T Test pada kolom sig (2 – *tailed*) dimana terlihat hasil sebesar 0,001 jika dilihat berdasarkan dasar pengambilan keputusan dimana apabila hasil t test < 0,05 maka H_a diterima maka dengan demikian terdapat pengaruh metode pembelajaran menggunakan audio visual terhadap motivasi peserta didik kelas V AI - Fattah SDIT RaudaturRahmah Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

Dharma Sanjaya, P. M., & Rediani, N. N. (2022). Pembelajaran Berbantuan Video Model Latihan Renang Gaya Bebas Terhadap Penguasaan Gaya Bebas dan Kecepatan

- Renang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 295–303. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.50248>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Ismanianti, C. (2013). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. 15. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr. Christina Ismanianti, M.Pd./Penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr._Christina_Ismanianti,_M.Pd./Penggunaan_Teknologi_Informasi_dan_komunikasi_dalam_peningkatan_kualitas_pembelajaran.pdf)
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Pascasarjana Univearsitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 978-623– 98(November), 1–7.
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Meta-Analisis. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1155>
- Purwanto, S. K. (2018). Statistika untuk ekonomi dan keuangan modern.
- Rabbani, S., Tussa'adah, M. M., & Novriyanti, R. B. (2021). Pembelajaran Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Menggunakan Media Ular Tangga Berkartu Di Masa Pandemic COVID-19 Melalui Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 46–57.
- Sanita, S., & Saparia, A. (2023). Peran teknologi pendidikan dalam inovasi pembelajaran di MTSN 1 poso. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 69.<https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16587>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., Sukiri, S., Susanti, D., & Umar, F. (2023). Sosialisasi Aplikasi Android sebagai Materi Ajar Gerak Dasar Lokomotor bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6613>
- Sarie, F. N. (2022). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar Kelas VI. *Tunas Nusantara*, 4(2), 492–498. <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i2.3782>
- Saputra, D. D., Tahir, M., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Metode Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Di Sdn 12 Ampenan Tahun Ajaran 2021. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Educational Journal*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.29303/Pendas.V3i1.84>
- Shinta, M., & Ain, S. Q. (2021). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa di

Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4045–4052.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1507>

Shofiyah, N., Nisak Aulina, C., & Efendi, N. (2021). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Pembuatan Video Pembelajaran Sains Berbasis Smartphone. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 23–33.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.29>

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabet

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.