

PERBANDINGAN DAMPAK MEDIA AUDIO-VISUAL DAN NON-AUDIO-VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK

COMPARISON OF THE IMPACT OF AUDIO-VISUAL AND NON-AUDIO-VISUAL MEDIA ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN PJOK LEARNING

^{1*}Hengky Supraja, ²Gumilar Mulya, ³Dicky Tri Juniar

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi

Kontak koresponden: hsupraja99@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan motivasi belajar siswa antara penggunaan media audio-visual dan media non-audio-visual dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Latar belakang penelitian berangkat dari kebutuhan optimalisasi media pembelajaran sejalan dengan program digitalisasi pendidikan yang mendorong pemanfaatan perangkat teknologi seperti Smart TV dan *Interactive Flat Panel*. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*, dilaksanakan di SDN 4 Gununglipung dengan populasi seluruh siswa berjumlah 342 orang. Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa yang belajar menggunakan media audio-visual dan 27 siswa yang menggunakan media non-audio-visual. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dengan 21 butir pernyataan. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t melalui SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok audio-visual berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelompok non-audio-visual, dan uji t mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media audio-visual mampu memberikan stimulasi lebih efektif dalam meningkatkan perhatian, minat, ketekunan, dan dorongan belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pendidik dan pemangku kebijakan untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: media; audio visual; motivasi; pendidikan jasmani

ABSTRACT

This study investigates the difference in learning motivation between students taught using audio-visual media and those taught using non-audio-visual media in Physical Education (PE). The use of instructional media is recognized as one of the key factors influencing students' motivation, especially in PE, where visual demonstrations and interactive content can enhance engagement. This research aims to determine whether audio-visual media provides a more significant motivational impact compared to traditional non-audio-visual media. The study employed an ex post facto design and was conducted at SDN 4 Gununglipung, involving a sample of 54 fifth-grade students divided equally into an audio-visual group and a non-audio-visual group. Data were collected using a 21-item motivation questionnaire developed based on indicators of attention, interest, persistence, and learning drive. The data were analyzed using

an independent samples t-test through SPSS version 26. The results indicate a significant difference in learning motivation between the two groups, with the audio-visual group demonstrating higher motivation scores. These findings suggest that audio-visual media is more effective in enhancing students' motivation in PE learning. The study provides valuable implications for schools and educators in optimizing digital media utilization, especially amidst current educational digitalization initiatives.

Keywords: *media; audio-visual; motivation; physical education*

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) (Rozi et al., 2023; Tumuloto, 2022). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang melibatkan ranah psikomotor, kognitif, dan afektif, penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan besar dalam menumbuhkan minat serta mendorong partisipasi aktif siswa (Merma-Molina et al., 2023; Mulyana et al., 2025). Media audio-visual seperti video, animasi, dan simulasi interaktif semakin sering digunakan karena mampu menampilkan representasi gerak, teknik, dan strategi permainan secara dinamis dan realistis (H'mida et al., 2020; Nababan et al., 2024). Media non-audio-visual disisi lain seperti buku teks, penjelasan lisan, dan ilustrasi statis tetap banyak digunakan di sekolah karena keterbatasan sarana maupun preferensi guru (Ginting et al., 2024; Yuniarti et al., 2023). Meskipun kedua jenis media tersebut sama-sama digunakan, perbedaan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK masih perlu ditelaah secara mendalam.

Pemerintah melalui program prioritas Presiden Prabowo Subianto saat ini sedang mendistribusikan Smart TV atau *Interactive Flat Panel* (IFP) ke sekolah-sekolah hingga akhir tahun 2025 sebagai bagian dari percepatan digitalisasi pendidikan. Program ini bertujuan meningkatkan kualitas dan pemerataan akses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital, penggunaan media interaktif, serta integrasi konten-konten edukatif dari platform Merdeka Mengajar (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025). Kehadiran perangkat tersebut mencerminkan komitmen pemerintah dalam memperkuat transformasi pedagogi berbasis teknologi dan membuka peluang bagi guru PJOK untuk mengoptimalkan penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran (Laili, 2025). Kesimpulannya, kebijakan ini menjadi landasan penting bagi perlunya penelitian yang dapat menguji efektivitas media berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa jika dibandingkan dengan media non-audio-visual yang selama ini digunakan.

Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat siswa melalui penyajian informasi secara multimodal (Hasan et al., 2025; Manulang et al., 2024; Wulandari & Krismiyati, 2024). Penelitian lain menemukan bahwa demonstrasi berbasis video mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam melakukan keterampilan motorik karena contoh gerakan dapat diamati lebih jelas sebelum praktik (Faihah et al., 2024). Meskipun demikian, beberapa penelitian juga menegaskan bahwa media non-audio-visual memiliki peran penting dalam mendorong imajinasi, meningkatkan

kemampuan verbal, dan memfasilitasi diskusi kelas (Maharani, 2020). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya meneliti media ini secara terpisah, bukan melalui perbandingan langsung dalam konteks PJOK.

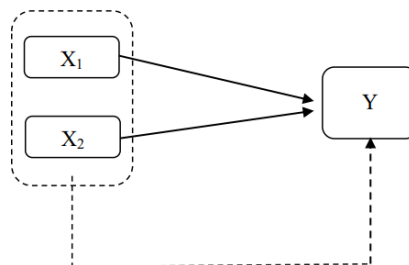
Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan pada mata pelajaran umum, sehingga bukti empiris dalam konteks PJOK masih terbatas. Karakteristik unik PJOK, seperti kebutuhan aktivitas fisik, interaksi sosial, serta ketergantungan pada demonstrasi keterampilan, menjadikan media pembelajaran memiliki pengaruh yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lain (Casey & Kirk, 2020). Beberapa penelitian juga belum mempertimbangkan kendala nyata di sekolah, seperti akses teknologi, kesiapan guru, dan keragaman kemampuan siswa. Ditambah dengan adanya kebijakan distribusi Smart TV/IFP, kebutuhan penelitian komparatif yang mampu mengevaluasi efektivitas media berbasis teknologi dalam pembelajaran PJOK menjadi semakin relevan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan dampak penggunaan media audio-visual dan non-audio-visual terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Identifikasi masalah ini penting untuk mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya, memberikan rekomendasi berbasis bukti bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif, serta menghasilkan kontribusi ilmiah baru terkait pemanfaatan teknologi digital di sekolah-sekolah. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan mampu mendukung optimalisasi implementasi kebijakan digitalisasi pendidikan di Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain *ex post facto*, yaitu desain penelitian yang menelaah hubungan sebab-akibat pada variabel yang telah terjadi tanpa adanya manipulasi langsung oleh peneliti. Desain ini digunakan karena kelompok siswa yang menggunakan media audio-visual dan non-audio-visual telah terbentuk secara alami berdasarkan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pendekatan *ex post facto* dianggap tepat ketika peneliti tidak memiliki kendali terhadap variabel bebas, sehingga penelitian difokuskan pada pengamatan konsekuensi atau dampaknya. Dengan demikian, penelitian ini menelusuri perbedaan motivasi belajar pada dua kelompok berdasarkan kondisi pembelajaran yang sudah berjalan.

Desain hubungan antar variabel pada penelitian ini divisualisasikan melalui bagan berikut untuk menggambarkan alur logis penelitian *ex post facto*:



Gambar 1. Alur logis penelitian *ex post facto*

Dalam rancangan desain penelitian ini digunakan dua variabel bebas, yaitu media audio-visual (X_1) dan media non-audio-visual (X_2), serta satu variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa (Y). Desain *ex post facto* ini menggambarkan bahwa variabel bebas tidak dimanipulasi secara langsung oleh peneliti, melainkan diamati berdasarkan kondisi pembelajaran yang telah berlangsung. Pengaruh masing-masing variabel bebas (X_1 dan X_2) terhadap variabel terikat (Y) dianalisis untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi belajar antara dua kelompok siswa, sedangkan pengaruh kedua variabel bebas secara bersama-sama dianalisis untuk melihat kontribusi keseluruhan jenis media pembelajaran terhadap motivasi belajar PJOK secara menyeluruh.

Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Gununglipung yang beralamat di Jl. Ampera No. 181, Kelurahan Panglayungan, Kecamatan Cipedes, Kota Tasikmalaya. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran berjalan dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran PJOK serta ketersediaan peserta didik untuk pengisian instrumen penelitian.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa SDN 4 Gununglipung yang berjumlah 342 peserta didik dari kelas I sampai kelas VI. Sampel penelitian diperoleh melalui teknik purposive sampling, karena sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai tujuan penelitian. Teknik ini lazim digunakan dalam penelitian kuantitatif ketika peneliti membutuhkan kelompok yang relevan dengan variabel penelitian. Sampel penelitian terdiri dari 54 peserta didik kelas V, dengan pembagian 27 siswa pada kelompok yang menggunakan media audio-visual dan 27 siswa pada kelompok non-audio-visual. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan kognitif dan pemahaman prosedural yang memadai untuk mengisi instrumen motivasi belajar secara mandiri.

Instrumen penelitian menggunakan angket motivasi belajar yang terdiri dari 21 item berbasis skala Likert. Penyusunan instrumen mengikuti langkah sistematis yang dianjurkan dalam penelitian kuantitatif, mulai dari menentukan indikator, menyusun pernyataan, hingga melakukan validasi isi (*content validity*) melalui penilaian ahli. Instrumen mencakup indikator: perhatian, ketekunan, minat, dan dorongan belajar, yang dipetakan dalam kisi-kisi instrumen berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar (21 Item)

Varibel	Indikator	Sub Indikator
Motivasi Belajar	Perhatian dalam belajar	Fokus mengikuti pembelajaran
		Memahami penjelasan
	Minat belajar	Ketertarikan pada materi PJOK
		Ketertarikan pada media pembelajaran
	Ketekunan dalam belajar	Semangat menyelesaikan tugas
		Konsistensi mengikuti kegiatan
Dorongan belajar		Keinginan berprestasi
		Usaha meningkatkan kemampuan

Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket secara langsung kepada peserta didik pada kedua kelompok setelah mereka menyelesaikan pembelajaran dengan media masing-masing. Pengumpulan data dilakukan di lingkungan sekolah dengan pendampingan guru PJOK untuk memastikan instrumen diisi sesuai prosedur.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Tahap awal analisis meliputi uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat analisis parametrik. Setelah prasyarat terpenuhi, analisis dilanjutkan menggunakan uji *t*-independen (*independent samples t-test*) untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelompok media audio-visual dan non-audio-visual.

Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan data motivasi belajar siswa pada kelompok yang menggunakan media audio-visual dan kelompok yang menggunakan media non-audio-visual, beserta hasil analisis statistik yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok tersebut.

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

	Kelompok	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Metode	Audio visual	27	85.81	11.819	2.275
	Non audio visual	27	55.63	8.477	1.631

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, motivasi belajar siswa pada kelompok yang menggunakan media audio-visual menunjukkan nilai rata-rata sebesar 85,81 dengan standar deviasi 11,819 dan standar error mean 2,275, sedangkan pada kelompok yang menggunakan media non-audio-visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 55,63 dengan standar deviasi 8,477 dan standar error mean 1,631. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif tingkat motivasi belajar siswa pada kelompok yang belajar menggunakan media audio-visual berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media non-audio-visual.

Tabel 2. Uji Normalitas Kelompok Media Audio Visual

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Audiovisual	.163	27	.063	.934	27	.089

a. *Lilliefors Significance Correction*

Hasil uji normalitas pada kelompok audiovisual menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,063 dan nilai signifikansi uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,089. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pada kelompok audiovisual dinyatakan berdistribusi normal. Temuan ini menunjukkan bahwa sebaran data motivasi belajar pada kelompok yang menggunakan media audio-visual memenuhi asumsi normalitas sehingga layak digunakan dalam analisis statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Normalitas Kelompok Media Non Audio Visual

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Nonaudiovisual	.140	27	.185	.957	27	.307

a. *Lilliefors Significance Correction*

Hasil uji normalitas pada kelompok non-audio-visual menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,185 dan pada uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,307. Kedua nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga data pada kelompok non-audio-visual dinyatakan berdistribusi normal. Temuan ini mengindikasikan bahwa variabel motivasi belajar dalam kelompok non-audio-visual memenuhi asumsi normalitas untuk dilanjutkan pada analisis statistik parametrik.

Tabel 4. Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Me	<i>Based on Mean</i>	5.995	1	52	.018
tod	<i>Based on Median</i>	4.234	1	52	.045
e	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	4.234	1	50.940	.045
	<i>Based on trimmed mean</i>	5.956	1	52	.018

Hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan mean adalah 0,018, berdasarkan median 0,045, berdasarkan median dengan penyesuaian derajat bebas 0,045, dan berdasarkan trimmed mean 0,018. Seluruh nilai signifikansi berada di bawah 0,05, sehingga varians antara kelompok audio-visual dan non-audio-visual dinyatakan tidak homogen. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok pada data motivasi belajar.

Tabel 5. Uji Hipotesis

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
Metode									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
	<i>Equal variances assumed</i>	5.995	.018	10.784	52	.000	30.185	2.799	24.568	35.802
	<i>Equal variances not assumed</i>			10.784	47.152	.000	30.185	2.799	24.554	35.816

Hasil uji *Independent Samples Test* menunjukkan bahwa pada uji Levene diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,018 yang mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen. Namun, hasil uji *t-test for Equality of Means* tetap menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media audio-visual dan kelompok yang menggunakan media non-audio-visual. Nilai t yang diperoleh adalah 10,784 dengan derajat kebebasan 47,152 dan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kedua kelompok dinyatakan signifikan. Perbedaan mean antara kedua kelompok

sebesar 30,185 dengan standard error sebesar 2,799, sementara interval kepercayaan 95% berada pada rentang 24,554 hingga 35,816. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar pada kelompok audio-visual secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelompok non-audio-visual berdasarkan hasil analisis statistik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK dengan media audio-visual dan siswa yang menggunakan media non-audio-visual. Rata-rata skor motivasi belajar kelompok audio-visual jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok non-audio-visual, sebagaimana terlihat dari hasil analisis statistik menggunakan uji *independent samples t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media audio-visual memberikan dampak positif yang lebih kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Hal ini sejalan dengan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia dapat meningkatkan atensi dan pemahaman melalui penyajian informasi secara simultan melalui teks, suara, dan gambar gerak, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna (Mayer, 2009). Jika dikaitkan dengan indikator motivasi belajar yang meliputi perhatian, minat, ketekunan, dan dorongan belajar hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan video, animasi, dan demonstrasi visual lebih mampu mempertahankan fokus, memahami materi gerak, dan menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi.

Hasil penelitian ini memperkuat beberapa temuan terdahulu yang mengungkapkan bahwa media audio-visual memiliki kemampuan untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar karena mampu menyajikan materi dengan lebih konkret dan kontekstual (Höffler & Leutner, 2007). Pada aspek perhatian dalam belajar, siswa kelompok audio-visual terlihat lebih mudah mempertahankan fokus selama pembelajaran karena materi gerak yang ditampilkan secara visual membantu mereka memahami instruksi teknik dengan lebih jelas. Pernyataan ini sejalan dengan teori pembelajaran visual yang menyebutkan bahwa visualisasi gerak memberikan representasi kognitif yang lebih mudah dipahami (Paivio, 1991), terutama dalam pembelajaran aktivitas fisik seperti PJOK. Selain itu, indikator minat belajar terkait dengan ketertarikan pada materi PJOK dan ketertarikan pada media pembelajaran juga menunjukkan peningkatan. Media audio-visual memicu rasa ingin tahu dan membantu siswa memahami materi praktik tanpa membutuhkan banyak repetisi penjelasan verbal. Hasil ini sejalan dengan penelitian Faihah et al., (2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan minat serta mengurangi kejenuhan belajar. Sebaliknya, kelompok non-audio-visual cenderung mengalami keterbatasan dalam memahami materi yang bersifat gerak karena hanya mengandalkan penjelasan lisan atau gambar statis, sehingga minat belajar lebih rendah.

Pada indikator ketekunan dalam belajar, siswa yang diberikan media audio-visual menunjukkan semangat yang lebih besar dalam menyelesaikan tugas serta konsistensi yang lebih baik dalam mengikuti kegiatan PJOK. Visualisasi langsung teknik gerak memudahkan siswa

dalam menirukan, mempraktikkan, dan memperbaiki gerakan yang dilakukan, sehingga meningkatkan kepercayaan diri mereka. Ketika pemahaman meningkat, ketekunan pun terbentuk karena siswa merasa mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Hal ini didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa demonstrasi video dalam pembelajaran keterampilan fisik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam praktik motorik (Xia et al., 2022). Media non-audio-visual, meskipun tetap efektif dalam beberapa konteks, tidak memberikan stimulasi visual yang cukup untuk memperkuat pemahaman gerak sehingga siswa cenderung kurang bersemangat dan lebih cepat kehilangan minat. Hasil ini juga konsisten dengan karakteristik pembelajaran PJOK, yang menuntut kemampuan mengamati gerakan secara langsung, dan penjelasan verbal saja sering kali dianggap kurang memadai untuk memandu siswa dalam memahami teknik secara akurat.

Indikator terakhir, yaitu dorongan belajar yang meliputi keinginan berprestasi dan usaha meningkatkan kemampuan, juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Siswa kelompok audio-visual tampak lebih termotivasi untuk berprestasi dan memperbaiki kemampuan geraknya karena mereka dapat membandingkan hasil praktiknya dengan contoh visual yang ditayangkan. Media audio-visual menyediakan standar gerak ideal yang dapat dijadikan acuan, sehingga memunculkan dorongan intrinsik untuk mencapai kemampuan yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa keberhasilan dalam memahami tugas serta tersedianya model yang jelas dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa (Kurnaz, 2025). Di sisi lain, siswa yang belajar menggunakan media non-audio-visual cenderung memiliki dorongan belajar yang lebih rendah, karena tidak mendapatkan gambaran visual mengenai standar gerak yang harus dicapai, sehingga usaha mereka dalam meningkatkan kemampuan tidak seoptimal kelompok audio-visual. Meskipun demikian, media non-audio-visual tetap memiliki manfaat dalam mendorong interaksi verbal dan diskusi kelompok, walaupun efeknya terhadap motivasi tidak sekuat media audio-visual.

Temuan penelitian ini tidak hanya memperkuat teori-teori terdahulu, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran PJOK di era digital. Keunggulan media audio-visual dalam meningkatkan motivasi belajar merupakan implikasi penting bagi guru, terutama dalam menghadapi tuntutan implementasi digitalisasi pendidikan melalui distribusi perangkat *Interactive Flat Panel* (IFP) oleh pemerintah. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran PJOK yang selama ini dianggap lebih sulit disampaikan secara teoretis. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti cakupan sampel yang terbatas pada satu sekolah dan belum mempertimbangkan variabel eksternal seperti kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi. Meski demikian, hasil penelitian ini tetap memberikan pesan penting bahwa integrasi media audio-visual merupakan strategi pembelajaran yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam PJOK dan layak diadopsi secara lebih luas melalui kebijakan pendidikan nasional.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual memberikan dampak yang lebih positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK dibandingkan penggunaan media non-audio-visual. Media audio-visual mampu meningkatkan perhatian, minat, ketekunan, dan dorongan belajar siswa secara lebih efektif karena penyajiannya yang lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Temuan ini menguatkan teori bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, sekaligus mendukung arah kebijakan digitalisasi pendidikan yang mendorong pemanfaatan perangkat teknologi di sekolah. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PJOK perlu mempertimbangkan penggunaan media audio-visual secara lebih intensif untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Namun demikian, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel, menambahkan variabel lain seperti gaya belajar atau lingkungan belajar, serta menggunakan metode penelitian yang berbeda guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terkait pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Referensi

- Casey, A., & Kirk, D. (2020). *Models-based practice in physical education*. Routledge.
- Faihah, G., Wulandari, R. E., Wahyuni, S., & Kusumaningtyas, D. A. (2024). Penggabungan PJBL, Demonstrasi, Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i01.478>
- Ginting, G. E. B., Sitepu, A. W. B., & Tarigan, M. B. (2024). Evaluasi Ketersediaan dan Pemanfaatan Sarana Prasarana Olahraga di SMA N 1 Binjai. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(3), 145–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jphr.v5i3.4671>
- H'mida, C., Degrenne, O., Souissi, N., Rekik, G., Trabelsi, K., Jarraya, M., Bragazzi, N. L., & Khacharem, A. (2020). Learning a Motor Skill from Video and Static Pictures in Physical Education Students—effects on Technical Performances, Motivation and Cognitive Load. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 9067. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239067>
- Hasan, F., Mukhlis, M., & Harahap, S. D. (2025). The Development of Audio-Visual Media on the Memory Retention of Early Childhood at RA Darussalam. *Edutechnium Journal of Educational Technology*, 3(1), 641–648. <https://doi.org/10.71365/edujet.v3i1.88>
- Höffler, T. N., & Leutner, D. (2007). Instructional animation versus static pictures: A meta-analysis. *Learning and Instruction*, 17(6). <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2007.09.013>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Percepat Transformasi Pendidikan, Presiden Luncurkan Program Digitalisasi Pembelajaran untuk Indonesia Cerdas*. Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia. https://www.kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/14151-percepat-transformasi-pendidikan-presiden-luncurkan-digitali?utm_source=chatgpt.com
- Kurnaz, E. (2025). Effectiveness of Video Self-Modeling in Teaching Unplugged Coding Skills to Children with Autism Spectrum Disorders †. *Behavioral Sciences*, 15(3), 272. <https://doi.org/10.3390/bs15030272>

- Laili, A. Z. (2025). *Implementasi Pembelajaran Inklusi dalam Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VII di MTS Muhammadiyah 1 Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Maharani, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta State University.
- Manulang, W., Haifaturrahmah, Linda Sekar Utami, Syaharuddin, & Siti Ala. (2024). The Audio-Visual Media on Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 13–20. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.61138>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Merma-Molina, G., Urrea-Solano, M., González-Villora, S., & Baena-Morales, S. (2023). Future Physical Education Teachers' Perceptions of Sustainability. *Teaching and Teacher Education*, 132, 104254. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104254>
- Mulyana, F. R., Suherman, A., & Juliantine, T. (2025). *Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter Generasi Masa Kini*. Langgam Pustaka.
- Nababan, R. F., Mendrofa, I. L., & Nasution, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Bulutangkis di MAN 1 Medan. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(6), 6470–6481. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jceki.v3i6.5524>
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology / Revue Canadienne de Psychologie*, 45(3). <https://doi.org/10.1037/h0084295>
- Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, S., & Arsil, A. (2023). Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 143–153.
- Tumaloto, E. H. (2022). Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Selama Pandemi Covid 19. *Jambura Health and Sport Journal*, 4(1), 60–68. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v4i1.13602>
- Wulandari, K., & Krismiyati. (2024). Eksplorasi Atensi Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Informatika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 152–163. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.1926>
- Xia, Q., Ke, L., & Zheng, Z. (2022). Is video creation more effective than self-exercise in motor skill learning? *Frontiers in Psychology*, 13, 1032680. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1032680>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.