

MEDIA AUDIO-VISUAL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN PASSING BOLA VOLI DI SEKOLAH

Arshely Zahro Firdausi¹, Mochamad Ridwan²

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: arshely.23070@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh penggunaan bahan pembelajaran Audiovisual terhadap hasil belajar keterampilan *passing* bola voli pada siswa kelas VII MTs Sunan Giri. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *one group pretest-posttest*. Sebanyak 25 siswa mengikuti penelitian ini dan diberikan pretest sebelum perlakuan, kemudian posttest setelah empat kali pemberian treatment berupa media Audio-visual yang menggabungkan animasi dan gerakan realistik *slow-motion*. Karena data tidak terdistribusi secara normal, uji peringkat menggunakan *Wilcoxon Signed Rank-Test* dan uji normalitas Shapiro-Wilk digunakan untuk analisis. Hasil temuan menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Artinya, media pembelajaran Audio-visual berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dasar bola voli di sekolah.

Keywords: *Media Audio-visual, Passing bawah, Hasil belajar, Pembelajaran PJOK*

PENDAHULUAN

Penggunaan media Audio-visual merupakan strategi guru yang harus meningkatkan pengalaman belajar agar siswa lebih memiliki inisiatif dan terinspirasi untuk terus belajar (Ichsan et al., 2021). Ketidakaktifan siswa yang tampak, kesulitan berkonsentrasi, dan kesulitan memahami materi pelajaran berakar pada kurangnya pemanfaatan sumber daya pembelajaran, yang pada akhirnya menurunkan prestasi akademik; khususnya, di antara 21 siswa kelas VIII hanya 5 siswa yang berhasil mendapatkan nilai ≥ 70 , yang merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Parinduri et al., 2025). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa dengan adanya penggabungan media pembelajaran Audiovisual dapat menyebabkan peningkatan nilai rata-rata pembelajaran mereka, dari 75,03 mengalami peningkatan menjadi 80,83 (Kirani & Guntur, 2023). Penggunaan media visual harus memenuhi tujuan pendidikan, siswa yang merupakan pemangku kepentingan penting saat memutuskan media mana yang akan digunakan untuk pembelajaran (Kustandi et al., 2021). Dua dari lima indera manusia digunakan oleh media audiovisual: penglihatan untuk elemen visual dan pendengaran untuk elemen audio. Alat-alat ini juga dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep, berbagi informasi, dan mengubah perspektif mereka melalui penggunaan kata-kata dan visual. Media pembelajaran dapat memengaruhi keberhasilan belajar siswa jika digunakan dengan tepat. Media berperan sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Setiyawan, 2021). Salah satu elemen terpenting dalam menginspirasi siswa adalah penggunaan dan pemilihan media (Muslim, 2021).

Penelitian ini perlu dilakukan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa memahami pengalaman belajar PJOK. Berbagai alat bantu atau media latihan dapat digunakan untuk meningkatkan kemahiran dalam keterampilan teknis dasar (Pranata et al., 2021). Adanya media pembelajaran dapat berperan penting dalam proses belajar, membantu siswa memahami apa yang kurang jelas dan memungkinkan mereka untuk berfungsi sebagai sumber pendidikan dan bantuan. Penelitian ini memperkuat teori *Dual-coding*, yang menyatakan bahwa individu memproses dan menginternalisasi data

melalui dua jalur berbeda: satu berkaitan dengan penglihatan dan yang lainnya dengan pendengaran (Fitria & Muthi, 2024). Jadi dengan ini, penggunaan media pembelajaran Audiovisual efektif digunakan untuk pemahaman dan hasil belajar siswa. Media Audio-visual pada komponen visual memungkinkan siswa membuat pesan pembelajaran melalui visualisasi, sementara elemen audio memungkinkan mereka menyerap materi melalui pendengaran (Ramadhan et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran ini sangat tepat digunakan terutama pada guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK, pada hakikatnya merupakan komponen terpadu dari keseluruhan sistem pendidikan, dengan tujuan meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan setiap orang sehingga mereka dapat belajar penalaran, perilaku moral, keterampilan sosial, stabilitas emosi, dan berpikir kritis melalui olahraga dan aktivitas fisik (Supriyadi, 2018). PJOK merupakan komponen penting dari keseluruhan proses pendidikan, termasuk latihan fisik yang difokuskan untuk meningkatkan dan mengembangkan tiga bidang: kognitif, emosional, dan psikomotorik (Jumadi et al., 2021). PJOK, mempunyai keunikan sendiri yang terdapat perbedaan dari mata pelajaran lain, yaitu dalam proses pembelajaran siswa, penggunaan aktivitas gerak fisik sebagai sarana atau media membutuhkan banyak ruang dan perlengkapan (Sari et al., 2024). Keterampilan paling dasar dalam bola voli adalah *passing* bawah. Tanpanya, permainan akan cepat terhenti, sehingga mustahil untuk melakukan pukulan (Pamungkas, 2020). Pembelajaran PJOK materi *passing* bawah sangat krusial dalam bola voli, oleh karena itu siswa harus diajarkan dan ditanamkan gerakan dasar selama pembelajaran (Yono & Sodikin, 2020). Olahraga ini merupakan olahraga yang mudah dipelajari dan tidak memerlukan pelatihan yang mahal (Saputra & Aziz, 2020) dan dengan adanya bantuan media Audio-visual terutama pada materi untuk *passing* bawah dalam bola voli, siswa mampu dalam memahami materi dari apa yang dijelaskan guru.

Penelitian terdahulu telah membahas beberapa konteks mengenai efektivitas media pembelajaran Audiovisual. Penelitian (Febriani, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media ini secara substansial meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian lain menunjukkan bahwa variasi dalam desain dan implementasi media audio-visual dapat memengaruhi efektivitasnya, artinya dalam kondisi media tertentu, hasil pembelajaran tidak selalu meningkat secara signifikan karena bergantung pada metode penggunaan dan strategi pembelajarannya (Isnaeni et al., 2021). Para peneliti menemukan bahwa sejumlah besar siswa memiliki gaya belajar Audiovisual dan beberapa siswa kesulitan memahami informasi yang hanya disampaikan melalui ceramah (Kirani & Guntur, 2023). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual yang efektif bergantung pada teknologi dan kesiapan guru; tanpa hal-hal tersebut, media mungkin kurang efektif dan dapat berdampak negatif pada pencapaian kompetensi siswa (Aris, 2024). Meskipun mengetahui peran setiap modalitas sensorik sangat penting untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih akurat dan fleksibel berdasarkan ciri-ciri gaya belajar siswa, sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung menggunakan media pembelajaran Audiovisual secara terintegrasi tanpa membedakan antara komponen visual dan audio (Aziz et al., 2024).

Kebaruan pada penelitian ini yaitu upaya peneliti untuk memperkenalkan pendekatan baru pada proses pembelajaran melalui materi Audiovisual dengan hal yang membuat penelitian ini unik yaitu berupa (Nofriyadi et al., 2022) kombinasi antara gambar animasi dan gerakan realistik, dimana pada gambar animasi menjelaskan mengenai materi *passing* bawah sedangkan pada gerakan realistik dibuat *slowmotion* yang dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami atau bisa mempunyai gambaran gerakan sebelum siswa praktik ke lapangan. Metode ini diharapkan akan menawarkan alternatif baru yang dapat memenuhi kebutuhan kognitif dan gaya belajar siswa sebaik-baiknya (Putra, 2025). Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini diantaranya yaitu ; (1) Adanya media pembelajaran Audio-visual guru

lebih mudah memberikan materi apabila terdapat kesulitan dalam menjelaskan, (2) Siswa dapat lebih mudah memahami materi, (3) Siswa dapat lebih berminat dan termotivasi untuk melakukan pembelajaran karena penampilan pembelajaran yang menarik, (4) Siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran karena adanya gambaran gerakan yang dijelaskan oleh guru yang dibantu dengan adanya media Audio-visual. Penggunaan materi Audio-visual dalam pendidikan cukup bermanfaat karena menumbuhkan kecintaan belajar dan menghemat banyak energi guru. Penjelasan guru tentang teori belajar dapat didemonstrasikan menggunakan gambar atau video, yang membuat pengalaman belajar menjadi sangat menarik (Darihastining et al., 2020).

METODE

Metode penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini dimulai dengan memberikan *pretest* kepada partisipan penelitian untuk mengukur pemahaman mereka terhadap keterampilan yang dimiliki (Al Muhandis & Riyadi, 2023). Hal ini digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara kemampuan siswa saat tidak diberikan materi menggunakan media pembelajaran Audio-visual dan diberikan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan di salah satu Mts di Gresik yaitu sebanyak 25 siswa. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan dalam empat minggu dengan alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2×40 menit. Penelitian ini dengan desain pre-eksperimen *one group pretest-posttest* dengan populasi kelas VII akan dilakukan *pretest* saat siswa sebelum diberikan materi dengan media pembelajaran Audio-visual, kemudian siswa akan melakukan *posttest* setelah diberikan *treatment* sebanyak 4 kali. Data penelitian ini diperoleh dari hasil keterampilan siswa yang kemudian dilakukan uji statistik dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis dengan metode uji *Wilcoxon Signed Rank-Test*. Hal ini dilakukan karena data tidak lolos dalam uji normalitas sehingga menggunakan uji non-parametrik yaitu uji *Wilcoxon Signed Rank-Test*.

HASIL

Berdasarkan temuan penelitian, analisis data mengungkapkan bahwa pemberian perlakuan berupa materi pembelajaran Audiovisual kepada murid kelas VII di MTs Sunan Giri berdampak pada hasil belajar mereka dalam keterampilan passing bawah tangan dalam bola voli.

Tabel.1 Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	0,886	25	0,009
<i>Post-test</i>	0,849	25	0,002

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk diatas diperoleh nilai signifikansi pada uji *pre-test* adalah 0,009 sedangkan pada nilai *post-test* adalah 0,002 ($< 0,05$). Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa data tersebut tidak normal, dengan ini langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis menggunakan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank-Test*.

Tabel.2 Wilcoxon Signed Rank-Test

Test Statistics	
Post-test – Pre-test	
Z	-4,388 ^b
Asymp. Sig (2-tailed)	0,000

Tabel 2.2 menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Karena 0,000 kurang dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa "Ha diterima". Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Audiovisual terhadap hasil belajar keterampilan *passing* bawah tangan dalam bola voli pada siswa MTs Sunan Giri" karena terdapat perbedaan antara hasil belajar keterampilan *passing* bawah tangan dalam bola voli pada *pretest* dan *posttest*.

PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran Audio-visual terdapat pengaruh yang relevan terhadap hasil belajar keterampilan siswa. Hal ini dapat terlihat dari *pre-test* dan *post-test* siswa saat melakukan *passing* bawah (Bawah et al., 2022). Adanya media ini terdapat peningkatan hasil keterampilan siswa dalam *passing* bawah bola voli. Adanya media Audio-visual telah terbukti mampu memajukan pemahaman siswa dengan memberikan visualisasi yang jelas, dan memperluas inspirasi dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran (Dermawan, 2025). Media Audio-visual terbukti berhasil karena menyajikan kombinasi suara dan gambar yang menarik, melalui media pembelajaran ini siswa dapat melihat tayangan langsung prosedur olahraga dan dapat dilihat secara berulang-ulang, sehingga memudahkan mereka untuk mempraktikkannya dengan akurat (Silaban et al., 2025).

Kemampuan guru dalam memilih dan menciptakan materi visual yang menarik dan menginspirasi bagi siswa sangat penting bagi penggunaan media Audio-visual yang efektif. Berdasarkan hasil evaluasi, metode ini mendorong antusiasme terhadap topik dan sangat meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Naililmuna, 2025). Selain itu, siswa lebih bersemangat terlibat dalam proses pembelajaran dan keterampilan mereka meningkat setelah belajar melalui media Audio-visual (Fauzan & Rahmat, 2024). Berdasarkan pengamatan, memanfaatkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran (Suwanto, 2024). Studi ini memiliki implikasi penting bagi para pendidik, yang menekankan perlunya menggunakan media Audio-visual sebagai perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang kreatif dan efisien. Hal ini menunjukkan pentingnya mengaplikasikan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kemampuan keterampilan siswa dan berfungsi sebagai dasar untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih kreatif dan fleksibel (Telaumbanua et al., 2025).

Penggunaan media Audio-visual sangat efisien digunakan dalam menjelaskan materi ke siswa. Telah dibuktikan bahwa materi pembelajaran Audio-visual bermanfaat dalam meningkatkan kapasitas belajar (Alaimusalam & Simbolon, 2023). Adanya media ini, siswa lebih tertarik untuk mendengarkan dan memahami pembelajaran. Penggunaan media Audio-visual dapat membantu siswa dalam berkonsentrasi lebih baik, hal ini dikarenakan media tersebut dapat membantu siswa memahami ide-ide abstrak dengan lebih baik, yang akan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan, karena media video sudah mencakup teks, musik, gambar, dan video, menggunakannya sebagai alat bantu mengajar memberikan siswa pemahaman materi yang lebih beragam (Febriyanto, 2024). Ketika materi pembelajaran diberikan dalam bentuk gambar dan visual animasi, siswa yang terlibat menunjukkan minat yang jauh lebih tinggi dan perhatian yang lebih terfokus, hal ini berbeda dengan pendekatan pengajaran konvensional, yang seringkali tidak memenuhi

harapan mereka dan berdampak buruk pada proses pembelajaran (Putri et al., 2024). Keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran Audio-visual dalam pendidikan jasmani, oleh karena itu, pembelajaran Audio-visual cukup berhasil digunakan untuk mengajar pendidikan jasmani di sekolah (Fathurrohman et al., 2024).

Penggunaan media ini, siswa lebih mudah memahami konsep ketika informasi ditunjukkan dan diucapkan, yang membuat proses belajar lebih menarik dan tidak membosankan, serta meningkatkan semangat belajar mereka. Penggunaan metode ini terbukti sangat bermanfaat, terutama bagi siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi pelajaran (Angelie et al., 2025). Penting untuk diingat bahwa potensi media pembelajaran ini, bergantung pada penerapan dan modifikasi yang tepat agar sesuai dengan lingkungan dan tuntutan pendidikan tertentu. Mengintegrasikan media pembelajaran ini dengan strategi pengajaran alternatif, serta menerapkan modifikasi yang sesuai, dapat berperan penting dalam mengoptimalkan manfaatnya dalam dunia Pendidikan (Islam et al., 2023). Penggunaan media yang menggabungkan suara dan gambar dapat menciptakan rasa autentik dalam proses pembelajaran, selain itu pengajaran dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan media audiovisual, yang memberikan siswa beragam informasi linguistik dan memperluas kesempatan belajar mereka dalam lingkungan yang nyata dan autentik (Raisa & Safitri, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan temuan yang menggembirakan, yang menggambarkan bahwa penggunaan media ini, dapat menawarkan solusi dan metode dalam belajar (Rahmadani et al., 2022). Selain efektif bagi guru, media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Mengintegrasikan media ke dalam proses pendidikan sangat penting karena meningkatkan kejelasan dan pemahaman materi yang diajarkan, serta mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang didukung oleh media akan lebih berhasil, yang selanjutnya akan mendorong tercapainya hasil belajar yang diinginkan (Atminingsih et al., 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang dilakukan di sekolah MTs Sunan Giri sangat memiliki dampak yang positif dengan adanya penggunaan media pembelajaran Audio-visual. Adanya media ini, dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan lebih bersemangat untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest*, menunjukkan adanya kenaikan kemampuan *passing* bawah siswa dalam bola voli. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa di MTs Sunan Giri dipengaruhi oleh penggunaan media Audiovisual.

Penelitian ini memiliki beberapa saran untuk guru, siswa, sekolah maupun bagi peneliti lain. Pertama, bagi guru diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media Audio-visual ini untuk mengajar materi yang akan diberikan ke siswa. Selain pembelajaran yang menarik, siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran. Kedua, bagi siswa diharapkan lebih partisipatif dalam proses pembelajaran, dan dengan adanya media pembelajaran ini siswa dapat terus belajar apabila tidak memahami suatu materi yaitu dengan mengulang kembali video yang telah ditampilkan. Ketiga, bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi untuk pengembangan media berbasis teknologi supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Keempat, bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian dari materi atau jenjang Pendidikan yang berbeda supaya dapat melihat efektifitas penggunaan media Audio-visual di beberapa sekolah.

UCAPAN TERIMAH

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada pihak MTs Sunan Giri yang memberikan dukungan dan bantuan komprehensif selama berjalannya penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada siswa kelas VII dan guru PJOK atas partisipasi dan kerja sama, yang membuat penelitian ini berjalan lancar. Ucapan rasa terima kasih diberikan kepada pembimbing dan rekan-rekan atas kontribusi, dorongan, dan dukungan selama penelitian ini. Segala bantuan sangat penting untuk penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Muhandis, M. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98–106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Alaimusalam, J., & Simbolon, M. E. M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Service Pendek Bulu Tangkis Menggunakan Media Audio Visual Kelas IV pada Masa Pandemi Covid SD Negeri 20 Pangkalpinang. 6(1), 23–29.
- Angelie, A., Chumairoh, W., Fradana, A. N., & Sidoarjo, M. (2025). CJPE : Cokroaminoto *Juornal of Primary Education Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia*. 8, 955–966.
- Aris. (2024). PENGARUH EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. 2(2), 53–63. <https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.99>
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. 141–148.
- Aziz, I., Islam, U., Sultan, N., Muhammad, A., & Samarinda, I. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA VISUAL DAN AUDIO DALAM. 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.64093/nijess.v1i2.754>
- Bawah, P., Voli, B., & Belaja, H. (2022). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING BAWAH BERMAIN VOLI DENGAN PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMAIN VOLI SMA NEGERI Pendahuluan. 1(1), 17–21.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Dermawan, D. F. (2025). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN PASSING PADA PEMBELAJARAN SEPAK BOLAKELAS X IPA 2 DAN X IPA 3 DI SMAN 3 TAMBUN SELATAN. 10, 375–381.
- Fathurrohman, M. A., Subroto, T., & Rahmat, A. (2024). Efektivitas pembelajaran audiovisual terhadap teknik dasar permainan futsal di sekolah *systematic literature review*. 7(1), 303–311. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.25164>
- Fauzan, M. G., & Rahmat, A. (2024). PEMBELAJARAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENJAS *SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW*. 11(1), 30–43.
- Febriani, B. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Guppi Jambi. 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i1.82>
- Febriyanto, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk Video pada Pembelajaran

- PJOK materi Bolabasket SMP Islam Tirtayasa Kota Serang. 09(01), 81–88.*
- Fitria, G., & Muthi, I. (2024). *Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone. 2(8), 360–364. <https://doi.org/10.51849/ig.v2i1.82>*
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). *Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021), 183–188.*
- Islam, J. P., Subagiya, B., Humaira, H., Sukmawan, M., & Bilqis, M. (2023). *Tawazun Inovasi pembelajaran berwudhu di sekolah dasar melalui penggunaan media audio visual. 16(1), 155–160.*
- Isnaeni, R., Radia, E. H., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Meta-Analysis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar Abstrak. 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>*
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). *Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi, 7(2), 423–440.*
- Kirani, F., & Guntur, M. (2023). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 WALAHAR. 8. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9692>*
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). *Pemanfaatan Media Visual. Akademika, 10(02), h. 294.*
- Muslim, A. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Mapel PJOK pada Kelas IV SD Negeri 01 Banjarsari. Jurnal Kualita Pendidikan, 2(3), 187–191. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i3.143>*
- Naililmuna, L. (2025). *Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. 8(2), 549–563.*
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). *P2M STKIP Siliwangi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based. 9(2), 161–167.*
- Pamungkas, P. (2020). *Pendekatan bermain untuk meningkatkan kemampuan passing bawah permainan bola voli. 10(1), 26–32.*
- Parinduri, W. M., Rambe, T. R., Lubis, R. R., Alam, I. P., Maksum, S. Al, Dasar, G. S., & Maksum, S. Al. (2025). *Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia di Kelas VIII SMP The Effectiveness of Audio-Visual Media in Learning About The Human Digestive System in Grade VIII of Junior High School. 6(2), 130–136. <https://doi.org/10.34007/jonas.v6i2.921>*
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). *Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha, 9(2), 82. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>*
- Putra, R. E. (2025). *Science Learning Outcomes with Numbered Heads Together and Audiovisual Media : Hasil Pembelajaran Sains dengan Metode Numbered Heads Together dan Media Audiovisual. 10(2), 1–13. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11938>*
- Putri, V. D., Betty, J., Jusuf, K., & Santoso, J. A. (2024). *Pengaruh Metode Audio Visual terhadap Hasil Pembelajaran Guling Depan pada Siswa Sekolah Dasar. 14(4), 277–282.*
- Rahmadani, A., Candra, O., & Riau, U. I. (2022). *Penggunaan media audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar gerakan senam round off. 3, 278–285.*
- Raisa, S., & Safitri, R. (2017). *Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual. 5(2), 80–85. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>*
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. (2020). *The application of audio-visual media in*

- improving dribble learning outcomes for basketbal. *Edu Sportivo*, 1(1), 25–32.
- Saputra, N., & Aziz, I. (2020). Pelatihan Mental Training Atlet untuk Menghadapi Pertandingan Ma'arif Cup di SMK Ma'arif Sudimoro Tahun 2023. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 32–38.
- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Silaban, R. A., Lolowang, D., Pandaleke, T., & Dewi, F. R. (2025). *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan (JISBG) EFFECTIVENESS OF APLICATION OF AUDIOVISUAL MEDIA IN LEARNING*. 13, 16–27.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>
- Suwanto, W. (2024). *Media Audiovisual dalam Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis*. 4, 3309–3317.
- Telaumbanua, R., Hidayat, Y., & Rahmat, A. (2025). *SPRINTER : Jurnal Ilmu Olahraga Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bulutangkis : Systematic Literature Review*. 6(1).
- Yono, T., & Sodikin, F. A. (2020). Modifikasi Bola Plastik sebagai Media Pembelajaran Bola Voli. *Sparta*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.35438/sparta.v2i2.170>