

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS AUDIO VISUAL PADA MATERI SMASH BOLA VOLI

Ilham Rasyid¹, Nurhayati Simatupang², Novita Sari Harahap³.

^{1,1. 1,2. 1,3} Univeristas Negeri Medan, Jl. Willem Iskandar / Pasar V, Medan, Sumatera Utara,
Telp. (061) 6613365, Fax. (061) 6614002.

e-mail: ¹rasyidkocak17@gmail.com, ²butetupang@gmail.com, ³novitahrp74@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang kurang selama proses pembelajaran PJOK menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi Smash Bola Voli di kelas IX SMP Negeri 2 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah Model Sugiyono Level 3 yang dimana pada model pengembangan level 3 ini peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang telah ada, membuat produk revisi dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang akan dilakukan ini memiliki langkah-langkah yaitu terdiri dari 10 langkah yaitu 1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, dan (10) Produksi final, dan karena keterbatasan waktu dan alat jadi peneliti hanya melakukan pengembangan hanya sampai di langkah ke 8. Validasi pengembangan media pembelajaran ini yaitu uji validitas ahli isi/materi pembelajaran, uji validitas ahli desain media pembelajaran, dan uji validitas ahli media pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuesioner secara online melalui aplikasi Google Drive dan WhatsApp. Hasil analisis data berdasarkan tanggapan ahli isi/materi pembelajaran memperoleh presentase 94,6% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli media pembelajaran memperoleh presentasi 92% dengan kualifikasi sangat baik. Ahli desain media pembelajaran memperoleh presentase 93% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pembelajaran PJOK berbasis Audio Visual pada materi Smash Bola Voli kelas IX SMP Negeri 2 Medan Tahun Pelajaran 2022/2023 dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Bola Voli*

PENDAHULUAN

Pendekatan/model, Strategi, metode pembelajaran adalah komponen penting untuk menentukan keberhasilan terhadap proses pembelajaran (Budi et al., 2019). Pendekatan/model, Strategi, metode pembelajaran sangatlah berbeda satu dengan yang lainnya tetapi saling berkaitan. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang bersifat masih sangat umum. Oleh karena itu strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau bergantung pada pendekatan tertentu. Menurut Sanjaya (2013) dan Suherman (2009) menyatakan bahwa Terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa. Selain pendekatan, ada istilah lain yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang akan disajikan secara khusus oleh guru (Rahayu et al., 2020). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bingkai

dari penerapan suatu pendekatan pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Trianto (2007) menjelaskan bahwa Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalam buku-buku, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Dari kutipan di atas bahwa model pembelajaran adalah sebuah rencana yang akan dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Selanjutnya dijelaskan pula, bahwa model pembelajaran membahas tentang pemusatan proses pembelajaran yang dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada siswa (Budi, 2019). Lebih lanjut Husdarta (2019) menjelaskan Hasil observasi dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada empat kelompok model pembelajaran sebagai berikut: (1) kelompok model informasi (model kognitif, model pembelajaran inkuiri, dan model pembelajaran presentasi), (2) kelompok model personal, (3) kelompok model interaksi dan kelompok model perilaku. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas yang menjelaskan pendekatan dan model pembelajaran, maka penulis menarik kesimpulan bahwa terdapat banyak kesamaan antara pendekatan dan model pembelajaran diantaranya, yaitu di dalam pendekatan dan model pembelajaran terdapat sebuah strategi pembelajaran, terdapat dua pengelompokan pendekatan belajar (berpusat pada guru dan siswa), dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran menjelaskan tentang keterkaitan yang erat antara pendekatan dan model pembelajaran yang menghasilkan empat kelompok model pembelajaran seperti yang dijelaskan di atas. Strategi merupakan sebuah upaya untuk mencari perubahan dari sebuah tatanan yang ada. Suherman (2009) menyebutkan bahwa Strategi itu adalah suatu ketentuan yang ditetapkan secara lebih rinci dan berlandaskan pada tujuan. Sedangkan Menurut Juliantine dan Subroto (2001) menyebutkan bahwa Strategi merupakan suatu prosedur memilih, menetapkan dan memadukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Perumusan strategi adalah penentuan pilihan terbaik dari sejumlah pilihan yang berhasil diidentifikasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penyusunan suatu strategi merupakan kegiatan awal dari seluruh proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Tujuannya adalah untuk menciptakan kondisi dan kegiatan belajar yang memungkinkan siswa dapat belajar dan mencapai sasaran pembelajaran, atau dengan istilah lain tujuannya agar proses pembelajaran itu berhasil. Strategi mempunyai pengaruh sangat besar terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan, bahkan sangat menentukan. Oleh sebab itu seorang guru jika ingin tercapai tujuan pengajarannya, maka guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun strategi pembelajaran. (Sanjaya, 2013) menjelaskan metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, Metode adalah komponen yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan untuk mencapai

Keberhasilan tujuan pembelajaran. Metode juga cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode juga digunakan untuk merealisasikan sebuah strategi yang telah ditetapkan. Metode mengajar yang baik tergantung pada bermacam-macam seperti tujuan yang akan dicapai, kemampuan guru menggunakan metode tersebut, kemampuan siswa, besarnya kelompok, waktu dan fasilitas yang tersedia (Nurjanah & Adman, 2018). Kebaikan suatu metode dapat dilihat dari kesempatan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Setiap metode mempunyai nilai tersendiri tergantung kepada orang yang menggunakannya dan cara bagaimana mengambil manfaatnya. Dalam perencanaan dan persiapan mengajar tugas utama seorang guru adalah memilih dan menggunakan metode-metode mengajar yang tepat, disesuaikan dengan kekhususan masing-masing mata pelajaran tertentu agar proses pembelajaran berlangsung ating, baik dan efektif.

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Namun esensinya sama, jika yang disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Proses sosial dalam olahraga menghasilkan karakteristik perilaku dalam bersaing dan kerjasama membangun suatu permainan yang dinaungi oleh nilai, norma, dan pranata yang sudah melembaga (Harmianto, 2011)

Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim berjumlah 6 orang. Setiap pemain memiliki keterampilan khusus yakni sebagai pemukul, pengumpan, dan libero. Tujuan utama dalam permainan ini adalah memukul bola ke arah bidang lapangan lawan sedemikian rupa sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. Salah satu teknik yang sangat penting dalam permainan bola voli adalah smash. Smash adalah tindakan memukul bola ke bawah dengan tenaga penuh, biasanya meloncat ke atas, masuk ke bagian lapangan lawan (Robinson, 1993: 13). Teknik smash adalah teknik paling sulit dan memiliki gerakan yang kompleks sehingga teknik smash harus dilatihkan pada atlet sejak dini karena pada usia dini merupakan tahap yang rentan dengan kesalahan gerak. Dari ungkapan di atas diketahui bahwa keterampilan smash adalah keterampilan yang paling sulit dan paling penting dibandingkan keterampilan bola voli lainnya.

Peneliti melanjutkan pengamatan ke Seluruh siswa SMP kelas IX di SMP Negeri 2 Medan . Tetapi peneliti melihat dalam variasi pembelajaran latihan smash masih kurangnya variasi yang diberikan oleh Guru. Pernyataan guru PJOK yang ada di SMP tersebut, dari hasil wawancara guru dengan peneliti mendapatkan pernyataan bahwa variasi latihan smash yang selama ini digunakan hanya variasi latihan biasa, yaitu si pemukul memberi bola kepada pengumpan, lalu pengumpan memberi bola kepada pemain libero dan setelah itu memberi umpan ke pemukul untuk dipukul. Dari ungkapan-ungkapan di atas maka peneliti melakukan analisis kebutuhan. Setelah penulis melakukan analisis kebutuhan

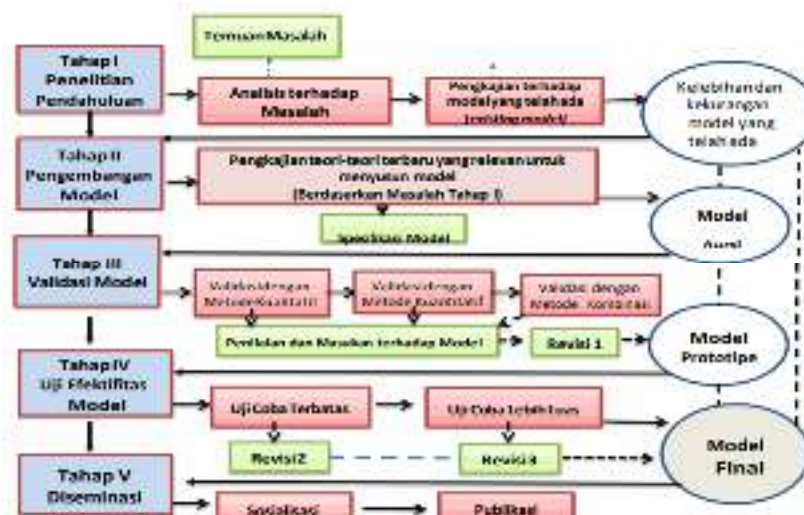
kepada seluruh siswa didapatkan informasi 100% siswa kelas IX memahami penguasaan latihan smash akan sangat mendukung pencapaian pembelajaran bola voli yang tinggi. 70% yang menyatakan kesulitan dalam melakukan latihan smash. Kemudian Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PJOK kelas IX di SMP Negeri 2 Medan beliau berpendapat bahwa proses pembelajaran selama ini masih melalui aplikasi *google classroom* membuat semangat dan minat belajar peserta didik menjadi menurun yang menyebabkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *Smash* dalam permainan bola voli menjadi menurun. Tidak hanya itu, beliau juga berpendapat bahwa aktivitas fisik dalam pembelajaran PJOK menjadi terbatas (Jalil, Ngabekti, & Susilowati, 2016). Selain itu masalah yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran bola voli yaitu karena jumlah peralatan yang minim serta pembelajaran berpusat pada guru karena kurangnya variasi model dan gaya mengajar yang diterapkan (Saputra, Kanca, & Lesmana, 2017). Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Rendahnya aktivitas belajar berpengaruh terhadap kemampuan pengetahuan siswa. Peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas IX di SMP Negeri 2 Medan, dia berkata bahwa dalam proses pembelajaran PJOK guru kurang menerapkan media pembelajaran yang kreatif, guru hanya memberikan tugas membuat video dan tugas esai, serta dalam penyampaian materi yang diberikan guru PJOK guru hanya memberikan link video yang diambil dari YouTube.

Penyelesaian masalah-masalah pembelajaran jasmani diperlukan adanya sebuah inovasi dan kreativitas dalam mengatasi berbagai permasalahan tersebut. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran PJOK menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yaitu media yang menyampaikan informasi perantara yang diperuntukan menyampaikan materi (Khozain & Mumaisaroh, 2020; Putra, Kanca, & Suwiwa, 2017). Media pembelajaran berdampak positif bagi guru dan peserta didik karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien karena mengarahkan konsentrasi peserta didik pada isi pelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan (Ashfahany, Adi, & Hariyanto, 2017; Fauzi & Rosliyah, 2020) (Fatoni, Suroto, & Indahwati, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis audio visual. Media pembelajaran berbasis audio visual menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan baik serta didalamnya terdapat tahapan belajar yang sistematis dan terperinci. Media pembelajaran audio visual adalah produk dan penggunaan materi pembelajaran yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang serupa (Hidayati, 2016:32). Keuntungan dari media pembelajaran berbasis audio visual ini adalah media pembelajaran ini mampu membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan desain yang menarik serta memberikan inovasi dalam pembelajaran yang bisa diputar berkali-kali untuk menjadikan peserta didik lebih memahami dan mengerti materi yang dipaparkan oleh guru. Peneliti mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *smash* bola voli ini dikarenakan: (1). Membantu

Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar di masa seperti sekarang. Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *smash* Bola Voli kelas IX SMP Negeri 2 Medan tahun pelajaran 2023/2024 dan untuk mengetahui tanggapan ahli isi materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi *Smash* Bola Voli IX SMP Negeri 2 Medan tahun pelajaran 2023/2024

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Peneliti memilih model penelitian Sugioyono yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu pengembangan Level 3 adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang telah ada, membuat produk revisi dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari penelitian dan pengembangan ini maka dapat dilakukan untuk mengembangkan yang telah ada, baik dari segi bentuk maupun fungsinya. Langkah-langkahnya hampir sama dengan penelitian dan pengembangan secara utuh ada lima tahap. Bedanya terletak pada model awal yang disusun yang mengacu atau menyempurnakan model atau produk yang telah ada. Adapun tahapan metode dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1. Tahapan Metode Pengembangan Sugiyono level 3

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengumpulkan data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket kuisioner dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk dapat memberikan keterangan dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
91 - 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
76 - 90	Baik	Tidak Perlu Direvisi
66 - 75	Cukup	Revisi Produk
56 - 65	Kurang	Revisi Produk
1 - 55	Sangat Kurang	Mengulang Kembali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual Pada Materi *smash* bola voli dilaksanakan sesuai dengan tahapan model penelitian pengembangan Sugiyono, yang dimulai dengan (1). tahap studi pendahuluan (pengumpulan data awal), (2). tahap perencanaan pengembangan, (3). tahap pengembangan produk media, (4). tahap uji validitas ahli dan revisi produk (Sutarti, T., & Irawan, 2017). Tahap pengumpulan data awal, kegiatan yang dilakukan pada tahap pertama adalah mengumpulkan data awal dengan cara melakukan observasi serta wawancara secara langsung. Agar peneliti mengetahui kebutuhan belajar dilakukan pada siswa agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Serta untuk mengetahui kendala-kendala yang ditemui guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perencanaan pengembangan, yang dilakukan adalah merancang naskah media audio visual pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan garis besar isi media video, penyusunan jabaran materi. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk. Tahap pengembangan yaitu tahap awal yang dilakukan untuk membuat media. Hal yang dilakukan dalam membuat media yaitu dengan menyusun KD, merumuskan indikator, menetapkan materi, mengumpulkan video-video, mengembangkan animasi-animasi yang berhubungan dengan materi *smash* pada olahraga bola voli untuk digunakan di dalam media. Tahap keempat adalah tahap validasi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut yang dilakukan oleh validator yang berjumlah 4 validator,

yaitu 2 ahli media dan 2 ahli materi. Adapaun hasil validasi oleh para ahli dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi smash bola voli yang ditujukan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Medan guna membantu

Tabel 2. Hasil Penilaian Para Ahli

Ahli	Kualifikasi	Presentase
Ahli Isi/Materi Pembelajaran	94,6%	Sangat Baik
Ahli Media Pembelajaran	92%	Sangat Baik
Ahli Desain Media Pembelajaran	93%	Sangat Baik

peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran Bola Voli disekolah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan ditinjau dari aspek ahli isi/materi pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan presentase sebesar 94,6%. Adapun beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh ahli isi/materi pembelajaran yaitu: 1) Pada tahap awalan gerakan, urutan pelaksanaan terbalik. Dimulai dari posisi lalu kebadan. Silahkan Perbaiki tahapan pelaksanaan gerakan sesuai urutan. (2) Pada tahap pelaksanaan: (a) Tambahkan penjelasan gerakan lecutan tangan saat smash bola. (b) Perbaiki penjelasan gerakan kedua tangan lurus kedepan menjadi satu tangan lurus kedepan. Hasil penilaian dari aspek ahli media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan perolehan presentase sebesar 92%. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran yaitu pada tahap pemanasan bisa ditambahkan nama gerakan pelaksanaan. Hasil penilaian dari aspek ahli desain media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan perolehan presentase sebesar 93%. Adapun beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran yaitu: (1) kualitas video bisa ditingkatkan diatas 720p. (2) Terkait teknis pengambilan gambar perlu stabilizier agar video tidak goyang. Tahap terakhir adalah tahap validasi dan penyebaran produk media pembelajaran. Tahap ini yang dilakukan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, untuk mengukur bagaimana tanggapan dan penilaian pengguna setelah menggunakan produk media pembelajaran audiovisual.

Media audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media pembelajaran audio visual sebagai salah satu produk multimedia dewasa ini begitu populer, karena mampu mempresentasikan informasi secara lebih menarik kepada siswa. Salah satu

kelebihan media audio visual yaitu memiliki penggambaran yang bersifat tiga dimensi sehingga peserta didik dapat melihat dengan jelas tanpa harus membayangkan (Wati, 2016). Media audiovisual digunakan sebagai media yang menyajikan pengalaman yang konkrit melalui visualisasi dengan tujuan antara lain untuk memperkenalkan, memperkaya atau memperjelas konsep yang abstrak dan mendorong timbulnya kegiatan sasaran didik yang lebih lanjut. Media audiovisual ini merupakan salah satu sarana alternatif dalam melakukan pembelajaran daring. Dikarenakan kondisi saat pembelajaran daring berbeda dengan pembelajaran tatap muka di kelas, memerlukan lebih banyak kreativitas guru dalam merancang dan menerapkan media yang digunakan selama pembelajaran. Media audiovisual diyakini dan terpercaya lebih mampu menggairahkan animo siswa, karena sifatnya sendiri yang mudah dikemas dan lebih menarik siswa untuk mengikuti dengan suasana senang (Salsabila, Sofia, Seviarica, & Hikmah, 2020).

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya 1) Penelitian oleh (Ramadhan, Yulianti, & Henjilito, 2020; Simbolon, 2016) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran olahraga bola basket menggunakan metode audio visual dapat memberikan kontribusi yang besar dan signifikan terhadap hasil belajar dribbling bolabasket. 2) Penelitian oleh (Suryani & Seto, 2021) yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan media audiovisual dalam hal ini penggunaan video sangat berperan dan mempengaruhi daya ingat anak menerapkan pola hidup sehat tentang bagaimana cara anak untuk peduli dengan lingkungannya. 3) Penelitian oleh (Sulfemi, W. B., & Mayasari, 2019) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Audio Visual menyimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Audio Visual dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar dan hasil belajar. 4) penelitian yang dilakukan oleh (Nosa & Farida, 2018) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual yang dihasilkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai motivasi guru untuk menggunakan dan menciptakan media pembelajaran, guna membantu dalam proses belajar-mengajar terutama untuk mata pelajaran Penjasorkes

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini yaitu penilaian dari ahli media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan presentase sebesar 92%. Hasil penilaian dari ahli desain media pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan presentase sebesar 93%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi smash bola voli kelas IX SMP Negeri 2 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan kepada berbagai pihak yang bersangkutan yakni Bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi smash bola voli ini peserta didik diharapkan dapat terus belajar secara mandiri, bagi guru hendaknya menciptakan proses pembelajaran PJOK secara lebih inovatif dalam mengembangkan media, bagi sekolah disarankan agar menyimpan media PJOK berbasis audio visual pada materi *smash* bola voli kelas IX ini dalam bentuk MP4 dengan baik agar dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar, bagi peneliti lain disarankan agar hasil penelitian pengembangan ini mampu di jadikan sebagai sumber yang relevan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adresta, R. A., & Candra, O. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Muara Olahraga*, 2(2), 259–269. Retrieved from <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pjkr/article/view/311>.
- [2] Arwanda, N. P., Kresnapati, P., & Widyatmoko, F. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Kelas Xi Sma Negeri 15 Semarang Tahun Ajaran 2020. *Journal of Physical Activity and Sports*, 2(1), 55–63. <https://doi.org/doi.org/10.53869/jpas.v2i1.82>.
- [3] Ashfahany, F. A., Adi, S., & Hariyanto, E. (2017). Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(2), 261 – 267. <https://doi.org/10.17977/jp.v2i2.8540>.
- [4] Budi, B. A. S., & Prihanto, J. B. (2014). Penggunaan Media Audiovisual Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3), 612–616.
- [5] Candra, O. (2017). Pengaruh Metode Kooperatif Terhadap Keterampilan Lay Up Shoot Bola Basket Pada Siswa Puteri Kelas VIII Di SMP Negeri 9 Pekanbaru. *Journal Sport Area*, 2(1), 45–52. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(1\).452](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(1).452).
- [6] Dewi, N. L. A. M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Teknik Dasar Bulutangkis Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja, 8(2).

- [7] Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- [8] Farman, & Chairuddin. (2020). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Teorema Pythagoras. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 872–882. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3114>.
- [9] Fatoni, R. A., Suroto, & Indahwati, N. (2017). Pengaruh aktivitas fisik program gross motor skill terhadap indeks massa tubuh dan tingkat kebugaran jasmani. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1–10).
- [10] Fauzi, H. N., & Rosliyah, Y. (2020). Persepsi Pembelajar terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web bagi Pembelajar Kosakata bahasa Jepang Tingkat Dasar. *CHI'E: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 8(1), 25–32. <https://doi.org/10.15294/chie.v8i1.35752>.
- [11] Febryanto, F. N. (2015). Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Lay Up Shoot Pada Siswa Kelas Viii Smp Kanisius Pati Tahun 2013/2014. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(1), 1509–1521. <https://doi.org/10.15294/active.v4i1.4548>.
- [12] Fikriyah. (2015). Media Berbasi Proyek Disertai Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA N 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(2), 181 – 184.
- Gregorius, R. M. (2017). Performance of Underprepared Students in Traditional Versus Animation -Based Flipped -Classroom Settings. *Chemistry Education Research and Practice*, 18(4), 841–848. <https://doi.org/10.1039/c7rp00130d>.
- [13] Hanief, Y. N., Mashuri, H., & Subekti, T. B. A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli melalui Permainan 3 on 3 pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga JPJO*, 3(2), 161–166. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i2.12414>.
- [14] Heri Rustanto. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75 – 86. <https://doi.org/10.31571/jpo.v6i2.668>.
- [15] Husmah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumaryono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [16] Iqbal, M. (2015). Hubungan Antara Daya Ledakototlengan, Kelentukan Pinggang Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Keterampilan Lempar Lembing. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 14(1), 21–35. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v14i1.2467.g2168>.

- [17] Jalil, M., Ngabekti, S., & Susilowati, S. M. E. (2016). Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 6(2), 130–137. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.604>.
- [18] Harmianto, D. S., Taniredja, P. D. H. T., & Miftah Faridli, M.Pd., E. (2011). Buku Model Pembelajaran.pdf. In *Model-model Pembelajaran Inovatif*.
- [19] Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. *Magelang: Graha Cendekia*, 120.
- [20] Mengajar, G., Pembelajaran, G. P., & Jasmani, P. (2016). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Higher Order Thinking Melalui Gaya Mengajar Guided-Discovery Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Higher Order Thinking Melalui Gaya Mengajar Guided-Discovery Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, 1(2), 34–42.
- [21] Nurjanah, S., & Adman, A. (2018). Analisis Gaya Mengajar Guru Korespondensi. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 18. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11760>
- [22] Paryanto, R., & Wati, I. D. P. (2013). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 2(5), 143–154.
- [23] Sampurno, H. W., & Suryadi, S. (2020). Perbandingan Gaya Mengajar Komando Dengan Gaya Mengajar Diskoveri Terhadap Hasil Belajar Menembak (Shooting) Dalam Pembelajaran Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1643>
- [24] Saputra, S. Y., Suarti, N. K. A., & Isnaini, I. (2019). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Hasil Menendang Bola Dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Putra Kelas VII SMPN 1 Gerung Lombok Barat. *Jurnal Porkes*, 2(1), 6–12. <https://doi.org/10.29408/porkes.v2i1.1449>
- [25] Wright, A., & Bandom, A. M. (2005). Learning to teach religious education in the secondary school: A companion to school experience. In *Learning to Teach RE in the Secondary School: A Companion to School Experience*. <https://doi.org/10.4324/9780203976326>