



# Efektivitas Penggunaan Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 12 Kota Jambi



Afenriawan<sup>1</sup>, Maria Meliyana S<sup>2</sup>, Muhammad Teguh<sup>3</sup>, Romaya Dopitasari<sup>4</sup>, Yoki Wira Setya<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

\*Corresponding author: [Afenriawan09@gmail.com](mailto:Afenriawan09@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melalui penggunaan media audio visual. Observasi awal menunjukkan bahwa minat siswa terhadap materi senam irama rendah karena dianggap monoton dan kurang relevan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65 (pre-test) menjadi 75 (post-test) pada siklus pertama, dan meningkat lagi menjadi 85 pada siklus kedua setelah perbaikan kualitas media dan strategi pembelajaran. Penggunaan media audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Studi ini merekomendasikan peningkatan infrastruktur dan pelatihan guru untuk memaksimalkan pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Audio visual, hasil belajar, senam irama, pendidikan jasmani.*

## Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) through the use of audio-visual media. Initial observations revealed low student interest in rhythmic gymnastics material, which was perceived as monotonous and less relevant. The research was conducted in two cycles using the Classroom Action Research (CAR) method, with each cycle involving planning, action, observation, and reflection stages. The results indicated an increase in the students' average score from 65 (pre-test) to 75 (post-test) in the first cycle, and further improvement to 85 in the second cycle after enhancing the quality of media and instructional strategies. The use of audio-visual media proved effective in increasing student engagement, facilitating material comprehension, and providing a more engaging learning experience. This study recommends improving infrastructure and teacher training to maximize the use of audio-visual media in teaching.

**Keywords:** *Audio-visual, learning outcomes, rhythmic gymnastics, physical education.*

## 1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki keseimbangan fisik, mental, dan sosial. Cong dan Sujana (2019) menekankan pentingnya kemampuan adaptasi dalam menghadapi dunia yang terus berubah. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan, yang berperan penting dalam membentuk individu yang seimbang. Hal ini selaras dengan pendapat Rahmatullah (2019) bahwa PJOK mengajarkan siswa tentang pentingnya aktivitas fisik bagi kesehatan dan kesejahteraan. Dengan demikian, PJOK tidak hanya melengkapi aspek kognitif dalam pendidikan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter yang kuat dan berlandaskan nilai-nilai luhur.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sangat beragam. Hal ini dikarenakan banyaknya cabang olahraga yang dapat dipilih peserta didik sesuai minat dan bakat mereka. Seperti teknik dasar pertaining bola besar, permainan kecil, aktivitas melalui atletik, aktivitas

### History:

Received : Jan 15, 2025

Revised : July 18, 2025

Accepted : Dec 20, 2025

Published : Jan, 30 2026

Publisher: LPPM UNJA

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



teknik dasar beladiri, aktifitas fisik dan komponen kebugaran terkait kesehatan dan terkait keterampilan, aktivitas senam, aktivitas renang. Salah satu cabang olahraga yang umum diajarkan di sekolah menengah atas adalah senam. Senam irama adalah jenis olahraga yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan. Baik dengan atau tanpa alat, senam irama mampu menggabungkan gerakan tubuh dengan irama musik secara harmonis yang membutuhkan kelentukan dan koordinasi yang baik antara anggota tubuh Zidan, Abduloh et al. (2023). Selain menyehatkan tubuh, senam irama juga dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kepercayaan diri.

Observasi di SMAN 12 Kota Jambi menunjukkan bahwa minat siswa kelas X terhadap pembelajaran aktivitas ritmik, khususnya senam irama, masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan senam dan kecenderungan mereka lebih menyukai permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Akmal et al. (2018) yang menyatakan bahwa materi senam irama kurang diminati siswa. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru PJOK SMAN 12 Kota Jambi, kurang tertariknya terhadap materi aktivitas ritmik disebabkan karena beberapa faktor antara lain adalah: 1) Persepsi negatif, siswa sering kali menganggap kegiatan senam lebih cocok untuk perempuan dan kurang maskulin, sehingga siswa laki-laki cenderung kurang tertarik. Selain itu, banyaknya siswa menganggap senam irama sebagai kegiatan yang monoton dan repetitif, sehingga kurang menantang dan menyenangkan. 2) Kurangnya relevansi, siswa tidak melihat manfaat senam dan tidak sesuai minatnya yang cenderung lebih terarah pada kegiatan yang lebih modern dan populer, seperti olahraga ekstrem atau esports. 3) Faktor fisik, merasa kurang percaya diri dengan bentuk tubuh atau kemampuan fisik yang beberapa siswa mungkin memiliki masalah kesehatan yang membatasi partisipasi mereka dalam kegiatan fisik yang berat.

Anggapan bahwa senam irama merupakan mata pelajaran yang membosankan telah menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Sebagai pendidik, guru Penjas memiliki peran penting dalam mengubah persepsi ini. Guru perlu menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa lebih antusias dalam mempelajari senam irama dengan memanfaatkan perkembangan teknologi sekarang ini. Salah satu produk teknologi berupa media audio visual, yang menunjang kinerja guru dalam menyajikan materi pendidikan jasmani secara lebih menarik dan efektif.

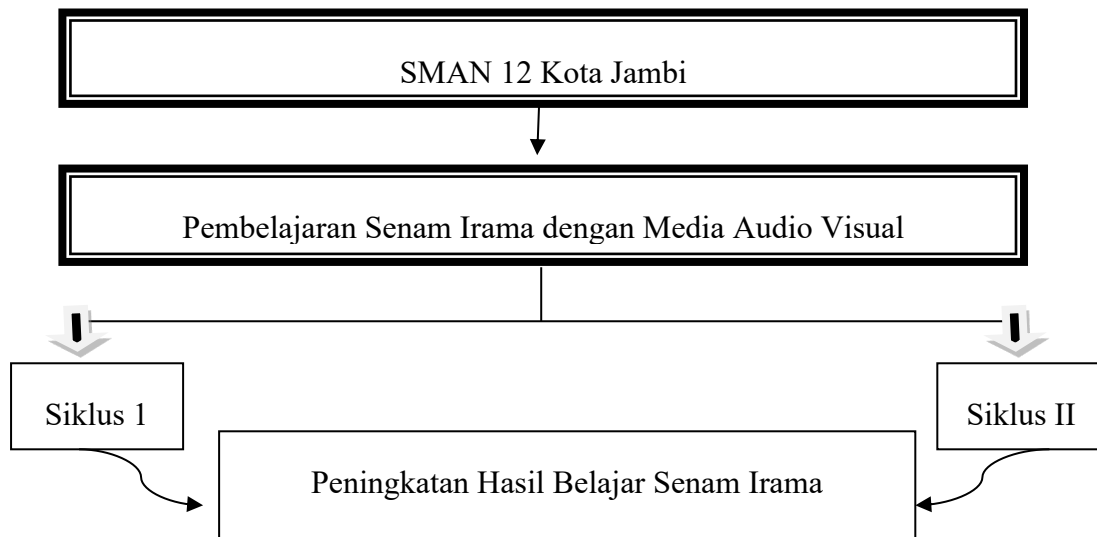
Media audio visual merangsang indera pendengaran dan penglihatan penonton secara simultan. Audio visual segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2010). Dengan memanfaatkan media audiovisual, guru dapat menciptakan pembelajaran aktivitas ritmik yang menarik dan efektif di SMA. Media ini juga memungkinkan guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kreatif, dan inovatif siswa. Penggunaan media audiovisual yang belum banyak dilakukan sebelumnya memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, terlihat adanya kebutuhan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui pembelajaran senam irama yang inovatif. Dengan menggunakan media audio visual, diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, seperti model 'sekawat' yang telah diusulkan oleh (Sendang Sri Widiastuti, 2022). Penelitian ini sejalan dengan pendapat (Sumiati dan Asra, 2009) yang menyatakan bahwa tugas guru adalah membangkitkan minat belajar siswa. Dengan minat belajar yang tinggi, diharapkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

## 2. METODE

Proses pembelajaran PJOK di SMAN 12 Kota Jambi masih berjalan monoton dan tidak ada variasi metode yang digunakan guru dalam setiap kegiatan pembelajaran dan hanya berpaku pada buku ajar serta materi yang sesungguhnya. (Salamah et al., 2022) mengungkap bahwa keterampilan variasi mengajar guru dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. Sehingga materi gerak dasar senam irama hanya disampaikan sesuai buku ajar tanpa variasi apapun yang mengakibatkan kejenuhan pada anak sehingga hasil belajar tidak tercapai. Melihat situasi yang demikian, perlu dilakukan pemecahan masalah untuk dapat meningkatkan hasil belajar materi gerak dasar senam irama. Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media audio visual di SMAN 12 Kota Jambi pada murid. Dengan penggunaan media audio visual pada materi senam irama diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi). Data penelitian diperoleh dengan mengamati perkembangan hasil belajar senam irama dengan menggunakan media audio visual. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar, nilai rata-rata kelas dan uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan setiap siklus. Untuk lebih jelasnya tentang alur penelitian ini akan digambarkan pada gambar berikut ini:



**Gambar 1. Skema Kerangka Konseptual**

Melihat skema kerangka di atas maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (classroom action research). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan atas dasar masalah dan tujuan penelitian yang menuntut adanya perbaikan/peningkatan (tindak lanjut) didalam kelas. (Wati, 2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas melalui paparan gabungan definisi dari tiga kata, penelitian, tindakan dan kelas. PTK merupakan suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, dan memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pelatihan tersebut dilakukan (Yusuf, 2005).

Penelitian adalah suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan sendiri mempunyai arti sesuatu gerakan kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang

dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk murid. Sedangkan kelas adalah sekelompok murid yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Siklus penelitian ini tergantung pada ketercapaian tujuan penelitian, apabila tujuan penelitian telah tercapai maka siklus selanjutnya tidak dilakukan. Setiap siklus akan terdiri dari empat tahap:

#### 1. Perencanaan Tindakan Pembelajaran

Perencanaan tindakan ini mengacu pada permasalahan kemampuan aktivitas ritmik sebagai fokus permasalahan. Pada perencanaan tindakan kelas ini melibatkan teman sejawat, yaitu memadukan hasil pengalaman serta persepsi peneliti terhadap murid selama proses kegiatan belajar- mengajar berlangsung.

##### a. Identifikasi masalah dan penyebabnya

Usaha meningkatkan kemampuan senam irama melalui media audio visual (video). Peningkatan aktivitas ritmik akan lebih berhasil jika peneliti menggunakan media audio visual (video). Peneliti memiliki pengalaman tentang penyebab rendahnya gerak dasar senam irama dalam aktivitas ritmik pada murid.

##### b. Perencanaan solusi masalah

Solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kemampuan senam irama pada murid adalah menggunakan media audio visual (video). Dengan menggunakan video sebagai media, murid dapat melihat secara langsung rangkaian gerakan senam irama. Murid usia SD/MI pada umumnya lebih mudah menangkap materi dengan melihat, terlebih melalui video sehingga jika murid kurang paham dapat diulang sampai seluruh murid paham serta penayangan video ini belum pernah dilakukan sebelumnya sehingga menjadi daya tarik bagi murid nantinya.

##### c. Penyusunan program tindakan pembelajaran

Solusi untuk mengatasi masalah peningkatan kemampuan senam irama perlu disusun kedalam suatu program tindakan pembelajaran. Program yang akan dilaksanakan adalah melakukan senam irama melalui media audio visual (video).

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh satu orang teman sejawat. Pada tahap pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti melaksanakan kegiatan senam irama melalui media audio visual (video). Suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai dengan kemampuan murid dalam memahami konsep gerak dasar senam irama dalam aktivitas ritmik melalui media audio visual (video).

#### 3. Observasi

Observasi adalah upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan itu berlangsung. Observasi itu harus bersifat terbuka pandangan dan pikirannya. Pada waktu observasi dilakukan, peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran. Baik yang terjadi pada peneliti, murid maupun situasi pembelajaran dan peneliti hanya mencatat apa yang dilihat dan didengar bukan memberikan penilaian.

Dalam penelitian ini yang menjadi observer adalah peneliti yang dibantu oleh teman sejawat, sedangkan yang melakukan tindakan pembelajaran adalah guru pendidikan jasmani selaku peneliti. Observer menggunakan lembar observasi untuk melakukan kegiatan observasi tersebut. Berdasarkan data yang ingin diperoleh, maka pengamat (peneliti, guru pendidikan jasmani yang bertindak mengajar kelas X dan Kepala Sekolah) melakukan observasi partisipasi pasif dengan pedoman observasi. Pedoman observasi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: a) observasi tindak mengajar yang disesuaikan dengan rencana pembelajaran, b) observasi tindak belajar yang berkaitan dengan inisiatif dan reaksi murid kelas X dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada materi subtema 3: hidup rukun di sekolah dan c) keterangan tambahan yang berkaitan dengan tindak mengajar maupun tidak belajar yang belum terjaring.

#### 4. Refleksi

Refleksi dalam PTK adalah upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi atau tidak terjadi. Apa yang telah dihasilkan atau yang belum berhasil dituntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Hasil refleksi itu digunakan untuk menetapkan langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan PTK. Dengan kata lain, Refleksi adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan sementara.

Keberhasilan penelitian ini didefinisikan sebagai tercapainya peningkatan yang signifikan pada indikator proses pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator tersebut meliputi keaktifan siswa, perhatian terhadap materi, kedisiplinan, dan ketaatan pada instruksi guru. Kriteria keberhasilan dinyatakan tercapai jika minimal 75% siswa memperoleh skor baik atau sangat baik pada penilaian proses pembelajaran. Indikator keberhasilan hasil penelitian ini juga mengacu pada peningkatan rata-rata nilai afektif, psikomotorik, dan kognitif siswa yang diperoleh dari hasil penilaian setelah mengikuti pembelajaran senam irama dengan media audio-visual. Kriteria keberhasilan secara klasikal dinyatakan tercapai jika minimal 76% siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan

Data untuk variabel penelitian diperoleh dari siswa kelas X SMA 12 Negeri SMA Kota Jambi yang berjumlah 30 orang, yang berperan sebagai sumber data utama. Menurut pendapat Hasanah & Muryanti (2019) subjek penelitian adalah benda atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 12 Kota Jambi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya dalam aktivitas ritmik berupa senam irama. Media audio visual digunakan sebagai intervensi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya minat siswa terhadap senam irama, yang selama ini dianggap monoton dan kurang menarik.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri atas empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah hasil yang dicapai:

#### 1. Hasil pada Siklus I

- **Rata-rata Nilai:** Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 65. Setelah pembelajaran menggunakan media audio visual, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 75 pada post-test.
- **Peningkatan Partisipasi Siswa:** Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar, meskipun masih ada kendala dalam penggunaan media. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami gerakan tertentu akibat kualitas video yang kurang optimal.
- **Kendala yang Ditemui:**
  - Kualitas media audio visual yang digunakan belum maksimal, seperti kurangnya kejelasan gambar dan alur video.
  - Waktu pembelajaran yang terbatas, sehingga siswa merasa terburu-buru dalam memahami gerakan.

#### 2. Hasil pada Siklus II

- **Rata-rata Nilai:** Setelah dilakukan perbaikan media dan strategi pembelajaran, nilai rata-rata siswa meningkat lebih signifikan menjadi 85 pada post-test.
- **Keterlibatan Siswa:** Perbaikan kualitas media, penambahan diskusi kelompok, serta metode pengajaran yang lebih interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi.
- **Kualitas Media yang Ditingkatkan:**

- Video diperbarui dengan kualitas visual yang lebih jelas dan durasi yang sesuai dengan kemampuan belajar siswa.
- Pendekatan berbasis simulasi dan diskusi interaktif diterapkan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

## **Pembahasan**

### **a. Peningkatan Hasil Belajar**

Hasil dari dua siklus penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, penggunaan media audio visual meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 65 (pre-test) menjadi 75 (post-test). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media audio visual dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks. Pada siklus kedua, dengan perbaikan kualitas media dan pendekatan yang lebih interaktif, rata-rata nilai siswa meningkat lagi menjadi 85. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian Mayer (2005), yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia yang menggabungkan audio dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Berdasarkan refleksi pada siklus pertama, guru melakukan perbaikan pada siklus kedua untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media audio visual.

Peningkatan kualitas media yang lebih interaktif dan pengajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa membantu meningkatkan pemahaman mereka. Dalam siklus kedua, guru juga lebih banyak memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi, serta menggunakan media yang lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan hasil post-test pada siklus kedua (dari 75 menjadi 85) menunjukkan bahwa dengan perbaikan kualitas media dan strategi pengajaran yang lebih adaptif, hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Puspitasari (2017), yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang bervariasi dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar mereka.

### **b. Keterlibatan Siswa**

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus pertama, meskipun media audio visual meningkatkan perhatian siswa, ada beberapa siswa yang merasa kurang terlibat, terutama karena keterbatasan kualitas media. Namun, pada siklus kedua, dengan perbaikan media dan adanya diskusi kelompok, keterlibatan siswa meningkat. Mereka merasa lebih percaya diri dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, seperti yang juga ditemukan dalam penelitian Puspitasari (2017).

Siswa yang lebih aktif dalam diskusi dan pembelajaran menunjukkan hasil yang lebih baik. Dalam siklus kedua, keterlibatan siswa lebih diperhatikan, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan. Pada siklus dua, siswa telah menunjukkan perkembangan yang positif baik dalam hal kerjasama maupun kedisiplinan. Mereka tidak hanya aktif berlatih bersama pasangan, tetapi juga telah terbiasa mengatur waktu, bersiap sebelum kegiatan, dan mengikuti tata tertib selama pembelajaran senam irama. Sejalan juga dengan Sulistyaningsih & Nugraha (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dan minat siswa. Sehingga dari hasil pengamatan terhadap keterampilan murid dalam melaksanakan kegiatan senam berirama menunjukan peningkatan dari pengamatan siklus satu dan siklus dua.

### **c. Kendala dan Solusi**

Meskipun ada peningkatan yang signifikan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti masalah teknis dengan perangkat, durasi video yang terlalu panjang, dan tingkat kesulitan beberapa konsep. Dalam refleksi siklus pertama, guru menyadari bahwa kualitas media dan interaksi siswa perlu diperbaiki. Oleh karena itu, pada siklus kedua, video yang digunakan diperbaiki dan disertai dengan lebih banyak diskusi interaktif.

### **d. Peran Guru dalam Mengoptimalkan Penggunaan Media**

Pentingnya keterampilan guru dalam menggunakan media audio visual juga menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pembelajaran. Pada siklus pertama, guru masih beradaptasi dengan penggunaan media audio visual, namun pada siklus kedua, guru lebih terampil dalam mengelola diskusi dan menggunakan media untuk menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Arsyad (2011), yang menyatakan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat mempengaruhi efektivitasnya.

Selain itu guru yang berkualitas dituntut agar bias menjadi fasilitator pembelajaran, sehingga mampu merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, sehingga menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan masa depan. Hal ini selaras dengan pendapat Nurtanto (2016) bahwa guru yang berkualitas dan profesional harus mampu menyelenggarakan mata kuliah untuk berinteraksi dengan peserta didik guna meningkatkan mutu pendidikan yang diharapkan sehingga guru dapat menciptakan sumber daya manusia yang handal, potensial dan mandiri, yang penting untuk semua perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ke depan .

## **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian dengan menggunakan metode siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 12 Kota Jambi. Peningkatan kualitas media dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah faktor kunci yang mendukung keberhasilan ini. Meskipun demikian, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti kualitas media dan perangkat yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian lebih dalam hal penyediaan infrastruktur dan pelatihan untuk guru guna memaksimalkan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran.

## **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cong Sujana, Wayan. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1). 29-39.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7.

- Mayer, R.E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438.
- Nurtanto, M. (2016). Mengembangkan kompetensi profesionalisme guru dalam menyiapkan pembelajaran yang bermutu. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 553–565
- Puspitasari, D. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 24-31.
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media ELearning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*. 1(2). 56–65.
- Sari, Anggun Permata & Handayani Sri Gusti. 2018. Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Masyarakat Dalam Mengelola Sanggar Senam Aerobik Dan Pusat Latihan Senam Lansia Di Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Stamina*. 1(1). 474-481.
- Schiff, Nancy Trisari, Andy Supriady, & Yasifa Wardiansyah. 2022. Studi Minat Masyarakat Terhadap Olahraga Senam : Faktor Intrinsik Dan Ekstrinsik *Study of Public Interest in Gymnastics : Intrinsic and Extrinsic Factors*. 4(2):140–52
- Sendang Sri Widiastuti. 2022. Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Senam Irama Dengan Media “Sekawat“ Siswa Smp. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. Vol. 6, No. 2.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Sulistyaningsih, I., & Nugraha, J. (2022). Analisis Penerimaan Pengguna Platform Pembelajaran Virtual Learning Unesa (Vinesa) Menggunakan Task Technology Fit (TTF) Dan Technology Acceptance Model (TAM) Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 107–123.
- Tefa, M. Z. S. I., Abduloh, A., & Kurniawan, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Intruccion Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Senam Lantai di SMAN 1 Klari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 9 (25), 587-594.