

## IMPLIKASI PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN GERAK ANAK MELALUI PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN

### IMPLICATIONS OF THE USE OF AUDIO VISUAL MEDIA IN IMPROVING THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S MOVEMENT THROUGH PHYSICAL EDUCATION OF SPORTS AND HEALTH

Adi Wijayanto<sup>1</sup>, Isatul Hasanah<sup>1</sup>

IAIN Tulungagung<sup>1</sup>

wijayantoadi@yahoo.com<sup>1</sup>, isatulhasanah@gmail.com

#### ABSTRAK

Perkembangan ilmu teknologi semakin hari semakin berkembang. Sumber daya manusia harus mampu merespon adanya perkembangan tersebut. Sistem pembelajaranpun mengalami perubahan dari sistem *luring* menjadi sistem *daring*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya media audio visual serta dampak penggunaan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuasi *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 320 siswa. Sampel yang digunakan berjumlah 36 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji t (*independent sample t-test*). Hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan media berbasis audio visual mempunyai peran yang sangat penting dalam memaksimalkan proses pembelajaran serta mampu memfasilitasi siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara luas. Siswa sangat tertarik dengan adanya tampilan gambar dan video yang disajikan pada setiap materi. Siswa juga dapat mempraktekkan materi dengan cara melihat contoh gerakan yang terdapat pada video yang telah disajikan. Berdasarkan hasil uji T (*Independent sample t-test*) diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,005$ . Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual memiliki dampak pengaruh yang cukup besar terhadap proses perkembangan gerak.

**Kata Kunci:** Media Audio Visual, Perkembangan Gerak, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

#### ABSTRACT

The development of technological science is growing more and more. Human resources should be able to respond to such developments. The learning system went from offline to online. It aims to describe the importance of visual media and the impact of use in the learning process. The research used a quantitative method with a non-invasive control group design type. The population in this study totaled 320 students. The sample used numbered 36 students. As for sample retrieval techniques using purposive sampling. Data collection exercises using interview, angket, and test instruments. Data analysis techniques using test t (*independent sample t-test*). Research has found that the use of visually based media has a crucial role in maximizing the learning process and being able to facilitate students in the widespread acquisition of science. The student was particularly interested in the display of pictures and videos presented on each material. Students can also practice the material by looking at examples of movement on the video that has been presented. Based on the results of test T (*independent sample t-test*) obtained sig (*2-tailed*) value of  $0,000 < 0.005$ . This indicates that audiovisual media has considerable impact on the progress process.

**Keyword:** Visual Audio Media, Movement Development, Physical Education Sport and Health

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan (Wayang Cong Sujana, 2019). Pembelajaran yang dilakukan saat ini yaitu melalui sistem *daring* atau disebut dengan sistem *online*. Artinya pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi atau media virtual. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tetap berjalan dan maksimal. Penggunaan teknologi saat ini terbuka secara jelas. Manusia dapat memanfaatkan teknologi kapanpun dan di manapun. Akan tetapi dalam proses pembelajaran diperlukan adanya umpan balik baik dari seorang guru maupun peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat bertukar ilmu pengetahuan dengan siswa yang lain. Pembelajaran yang dilakukan secara *daring* tidak menutup kemungkinan siswa tidak mendapatkan pengetahuan (Mohammed Ali Berawi, 2020). Melainkan siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan secara luas. Hal ini disebabkan teknologi sangat mumpuni dalam membantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang sangat disukai oleh peserta didik. Disebabkan pelajaran tersebut dapat menghibur siswa saat siswa merasakan kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran sebelumnya.

Membahas tentang kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu upaya keberhasilan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam membentuk pola hidup yang aktif. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral untuk mencapai keberhasilan yang di dalamnya mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Henry Joe Tucker, 2017). Namun pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih diutamakan pada ranah psikomotorik. Hal ini disebabkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan identik dengan adanya suatu gerakan yang melibatkan seluruh anggota tubuh. Mata pelajaran tersebut mempunyai keunikan tersendiri pada setiap materi yang akan dipelajari. Salah satu contohnya yaitu setiap materi yang hendak dipelajari oleh siswa tentu perlu adanya suatu praktek. Hal ini bertujuan agar siswa mampu memadupadankan antara teori

dengan praktek. Disebabkan dalam mempelajari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya cukup pada aspek mamahami saja. Melainkan perlu adanya praktek secara langsung. Tentu hal tersebut tidak sama dengan keunikan yang ada pada mata pelajaran yang lainnya. Keunikan tersebut terletak pada penggunaan gerak atau aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran secara komprehensif menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Rajarshi Kayal mengungkapkan bahwa, "*Movement is the keystone of Physical Education and Sport.*" Pernyataan tersebut mempertegas bahwa gerak merupakan kunci dari PJOK dan guru PJOK memiliki tugas dan tanggung jawab menyediakan tugas gerak yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rajarshi Kayal, 2016). Aktivitas fisik memerlukan adanya suatu gerakan yang tampak. Pada usia sekolah dasar cenderung dengan adanya jenis permainan. Aktivitas permainan tersebut terdiri dari berbagai ketrampilan gerak atau motorik. Idealnya hasil pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak terlepas dari adanya kemauan seorang guru dalam menghidupkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Ronaldo Mota David Scott, 2014). Meskipun pembelajaran yang dilakukan saat ini sifatnya terbatas. Artinya seorang guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Akan tetapi hal tersebut dapat ditunjang dengan adanya media yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018). Terlaksannya proses pembelajaran yang menyenangkan disebabkan adanya suatu kemauan seorang guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta menyusun strategi yang tepat. Kondisi saat ini peran media sangat penting dalam menunjang tercapainya proses pembelajaran secara maksimal. Guru dapat memanfaatkan segala jenis media yang ada baik berupa gambar maupun video. Akan tetapi pada pembelajaran gerak atau motorik media yang cocok yaitu media berbasis audio visual (Pongky Widyalaksono, 2020). Hal ini disebabkan dalam media tersebut selain adanya materi, gambar, juga terdapat video yang dapat ditampilkan sesuai materi yang akan dipelajari. Artikel ini bertujuan untuk mendiskripsikan

pentingnya media pembelajaran serta dampak penggunaan media dalam meningkatkan proses perkembangan gerak anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kuasi *nonequivalent control group design*. Tujuan dari menggunakan jenis penelitian tersebut untuk mengetahui dampak penggunaan media audio visual dalam meningkatkan perkembangan gerak. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung yang berjumlah 320 siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A sebanyak 20 siswa dan kelas B sebanyak 16 siswa. Adapun pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada teknik pengumpulan data peneliti menggunakan instrument wawancara, angket, dan tes berupa uraian. Teknik analisis datanya menggunakan uji t (*independent sample t-test*).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Efektivitas pembelajaran dapat tercapai salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi (Afifatu Rohmawati, 2015). Baik dari konten materi maupun keadaan lingkungan peserta didik. Pemanfaatan media pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Di sisi lain media digunakan untuk mencapai tujuan seperti memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal. Hal ini tentu juga akan berdampak pada pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Guru dapat menggunakan segala jenis media yang ada. Yaitu media visual, audio, dan audio visual. Namun pada kondisi pandemi saat ini media yang sangat cocok digunakan yaitu media audio visual. Hal ini disebabkan guru dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung. Sehingga pembelajaran dilakukan dengan sistem daring atau disebut sistem online. Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya. Artinya dalam media tersebut selain adanya materi, gambar juga disajikan video yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Themistoklis Semenderiadis mengungkapkan bahwa *Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations, experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thoughts.* Artinya bahwa media audio visual mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Terutama ketika seorang guru dan siswa melakukan interaksi secara virtual. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa (Themistoklis Semenderiadis, 2009). Salah satunya yaitu dapat merangsang pengetahuan siswa melalui tampilan gambar disajikan. Media audio visual identik dengan adanya gambar dan suara. Sehingga hal tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu ciri media pembelajaran adalah media yang digunakan dapat memberikan informasi kepada siswa. seperti halnya mengolah pesan dan respons yang telah diperoleh. Akan tetapi media digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa dalam berpartisipasi secara aktif. Sehingga media yang digunakan perlu dirancang semaksimal mungkin guna memenuhi kebutuhan belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis audio visual cenderung berpengaruh terhadap pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa. Hal ini disebabkan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan. Tujuannya yaitu untuk memaksimalkan proses pembelajaran serta meningkatkan partisipasi siswa. Perlu diketahui bahwa media audio visual dilengkapi dengan adanya gambar dan suara yang dapat di dengar oleh siswa. Tentu hal tersebut sangat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Terlebih saat ini, pembelajaran dapat dilakukan dengan adanya pemanfaatan teknologi. Guru dan siswa juga tidak dapat bertemu secara langsung. Sehingga media sebagai salah satu cara agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. Selama proses pembelajaran dilakukan dengan sistem *luring* tentu lebih banyak tergantung pada keberadaan guru. Sehingga media hanya digunakan sebatas alat bantu saja. Namun pada kondisi saat ini hal tersebut seakan-akan terbalik. Artinya pembelajaran saat ini dapat berlangsung tanpa perlu menuntut kehadiran seorang guru dalam melakukan

proses pembelajaran. Melainkan guru berfungsi sebagai fasilitator dalam memaksimalkan tujuan yang akan dicapai.

Penggunaan media audio visual tentu berdampak pada pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa (Unik Hanifah Salsabila, 2020). Hal ini didasarkan pada penggunaan media yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Dalam ilmu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentu tidak asing lagi di dalamnya mempelajari tentang aspek perkembangan gerak (Jasmeet Kaur, 2017). Disebabkan hal tersebut menjadi salah satu tujuan dari ilmu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pada setiap materi yang telah diajarkan oleh guru tentu membutuhkan adanya suatu praktek secara langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media audio visual. Contohnya yaitu guru dapat memberikan contoh gerakan sesuai dengan materi melalui tampilan video yang telah di desain semenarik mungkin. Tercapainya proses pembelajaran yang maksimal juga dilihat dari tujuan yang telah dirancang dapat tercapai. Akan tetapi di sisi lain tercapainya tujuan pembelajaran perlu adanya suatu perantara yang dapat mengantarkan pada tujuan tersebut. Penggunaan media audio visual ini sangat membantu seorang guru dalam memahami siswa tentang materi yang akan dipelajari. Bukan hanya itu saja, melainkan guru juga dapat melihat hasil praktek yang telah dilakukan oleh siswa melalui hasil video yang diberikan kepada guru.

Media dalam konteks pembelajaran mempunyai arti sebuah kemasan (Adelya Ika Yuliana, 2018). Di mana di dalamnya terdiri dari tujuan yang telah ditetapkan, petunjuk penggunaan, bahan atau material, serta alat evaluasi yang akan digunakan. Secara luas pemanfaatan media tidak hanya berpengaruh pada aspek psikomotorik saja, melainkan juga berpengaruh terhadap aspek kognitif dan afektif. Salah satu contohnya yaitu siswa dapat bertukar ilmu pengetahuan dengan siswa yang lain, berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mampu mempraktekkan materi yang telah dipelajari di rumah dengan baik. Pemanfaatan media audio visual secara tidak langsung dapat memfasilitasi siswa dalam melakukan gerakan (Muhamaad Rizal Bastomi, 2018). Yaitu siswa dapat mempraktekkan dengan adanya gambar serta contoh gerakan yang dapat dilihat oleh siswa. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa tidak hanya membutuhkan materi saja melainkan juga membutuhkan adanya contoh gerakan yang dapat ditiru

oleh siswa sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan gerak. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil data yang diperoleh dari peneliti dari perbandingan antara 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil uji signifikan dapat disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Perolehan Uji Signifikan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Posstest	Equal variances assumed	1.649	.208	4.970	34	.000	14.62500	2.94293	8.64424	20.60576	
	Equal variances not assumed			5.089	33.987	.000	14.62500	2.87405	8.78415	20.46585	

Hasil uji t (*independent sample t-test*) yang telah disajikan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut didasarkan bahwa nilai *sig tailed* yang diperoleh sebesar 0,000. Artinya nilai tersebut kurang dari 0,005. Sehingga dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah dalam memahami materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan adanya pemanfaatan media audio visual. Hal ini disebabkan dalam menyajikan materi menggunakan media yang berbasis audio visual dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Adapun hal yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan perkembangan gerak yaitu melalui adanya video yang dapat dilihat oleh siswa. Seringnya siswa melakukan praktek secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap perkembangan gerak. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Purnowo bahwa media audio visual memiliki kelebihan yaitu bisa menarik perhatian dari periode yang singkat pada rangsangan yang lainnya (Purwono, 2018). Peneliti juga mengamati berdasarkan fakta di lapangan bahwa media audio visual merupakan salah satu media yang

penyampaian pesannya dapat diterima dengan mudah oleh indera pendengaran dan penglihatan. Yaitu dengan adanya gambar dan video yang ditampilkan pada setiap slide yang sesuai dengan materi.

Hasil penerapan penggunaan media audio visual pada kelas eksperimen ternyata cukup memuaskan. Yaitu diketahui melalui keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta siswa sangat antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Yaitu tugas berupa mempraktekkan gerakan, menjawab soal, serta menjawab soal kuis yang terdapat pada media tersebut. Hal ini disebabkan media audio visual dapat memberikan kesan yang menarik kepada siswa dalam proses pembelajaran. Yaitu melalui adanya tampilan yang ditunjukkan dengan adanya efek suara yang sesuai dengan gerakan. Peserta didik juga merasakan bahwa apa yang dilihat dan dicermati merupakan pembelajaran yang disampaikan secara langsung.

Gamayanti berpendapat bahwa anak yang terbiasa bermain dengan audio visual akan terbiasa dengan stimulus 5 komponen yaitu gambar, suara, warna, gerakan dan cahaya. Artinya yaitu keleluasaan objek dan kecepatan gambar juga akan berpengaruh terhadap keseimbangan fungsi otak kanan dan kiri. Oleh sebab itu melalui penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempraktekkan gerakan secara tepat sesuai dengan materi. Mengingat fungsi media audio visual dalam proses pembelajaran menarik perhatian siswa serta mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran. Sehingga media audio visual tersebut dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Prayogo Dwi Santoso bahwa media audio visual mempunyai pengaruh peningkatan yang signifikan terhadap pengembangan afektif, kognitif dan psikomotorik (Santoso, 2016). Hal ini disebabkan media audio visual dapat membuat siswa merasa senang serta memudahkan siswa dalam melakukan aktivitas gerak melalui pengembangan aspek psikomotorik.

## **KESIMPULAN**

Media pada umumnya sebagai salah satu alat yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting. Hal ini disebabkan media dapat memfasilitasi



siswa untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Terlebih kondisi saat ini pembelajaran dilakukan secara *daring*. Sehingga dibutuhkan adanya pemanfaatan media di dalamnya. Banyak sekali jenis media yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Yaitu media yang berbasis audio, visual maupun audio visual. Tentu dalam pemilihan penggunaan media disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dampak dari penggunaan media audio visual ini secara langsung berdampak pada ketiga aspek. Yaitu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentu lebih cenderung pada aspek psikomotorik. Disebabkan identik dengan adanya gerakan atau yang disebut dengan perkembangan gerak. berdasarkan hasil uji signifikan yang dilakukan oleh peneliti melalui uji t (*independent sample t-test*) yaitu diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,005$ . Hal ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan gerak anak.

## REFERENSI

- Adelya Ika Yuliana. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *E\_Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 9(1).
- Afifatu Rohmawati. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 2015. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Henry Joe Tucker. (2017). Motor Skill Level of Children and Adolescents Motivation in Physical Activity: A Major Concern for Public Health and Physical Education. *International Journal of Science and Research.*, 6(12).
- Isran Rasyid Karo-Karo S, . Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1).
- Jasmeet Kaur. (2017). Effect of Fine Motor Skill Training on Decoding Skills in School Going Children. *International Journal of Science and Research*, 6(5), 470–473.
- Mohammed Ali Berawi. (2020). Accelerating Sustainable Energy Development Through Industry 4.0 Technologies. *International Journal of Technology*, 11(8).
- Muhamaad Rizal Bastomi. (2018). Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 5–9.
- Pongky Widyalaksono. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Pola Langkah Pencak Silat Sekolah Dasar. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 8–17.
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal*

*Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*

- Rajarshi Kayal. (2016). Movement education: Syllabus nn Health and Physical Education and Global Recommendations on Physical Activity for Health. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 3(6), 74–76.
- Ronaldo Mota David Scott. (2014). *Education for Innovation and Independent Learning*. 5th February.
- Santoso, P. D. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif dan Psikomotor Siswa dalam Pembelajaran Permainan Futsal di Smpn 1 Lembang. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3662>
- Themistoklis Semenderiadis. (2009). *Using Audiovisual Media in Nursery School Within the Framework of the Interdisciplinary Approach*. (2nd ed.). Européen.
- Unik Hanifah Salsabila. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Insania*, 25(2), 284–304.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wayang Cong Sujana. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Pendidikan Dasar*, 2(3). Retrieved from <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Yuliana, I. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *E\_Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 9(1).