LITERA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Volume 2, Nomor 1, (2024) 88-95
ISSN 3031-3635 (Online)

https://journal.mediazayna.org/index.php/literaabdi/index
DOI: 10.59734

Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Bagi Guru PJOK Kabupaten Polman.

Muh. Ilham Aksir [1]*, Hasyim[2], Hasmyati[3], Harnita Rosalia[4], Muhammad Akbar Syafruddin[5]

[1] *Universitas Negeri Makassar, Indonesia, email: muh.ilham.aksir@unm.ac.id*
[2] *Universitas Negeri Makassar, Indonesia, email: hasyim.dikdas@unm.ac.id*
[3] *Universitas Negeri Makassar, Indonesia, email: hasmyati@unm.ac.id*
[4] *Universitas Negeri Makassar, Indonesia, email: harnita.rosalia@unm.ac.id*
[5] *Universitas Negeri Makassar, Indonesia, email: akbar.syafruddin@unm.ac.id*
**Koresponden penulis*

Info Artikel

Diajukan: 01 November 2024
Diterima: 10 November 2024
Diterbitkan: 06 Desember 2024

Keyword:
Learning, Audio, Visual, Teacher

Kata Kunci:
Pembelajaran; Audio; Visual; Guru

Abstract

Teaching is a systematic and efficient method of making the right decisions. This includes decision making regarding content, methodology, duration, student grouping, questioning techniques, follow-up questions, and the review process in the context of teaching. Community service activities aim to conduct audio-visual-based learning media training for physical education, sports, and health (PJOK) teachers in Polewali Mandar Regency. The audio-visual-based learning media training activity uses a mentoring method. Participants in this activity were 50 Physical Education and Sports teachers in Polewali Mandar Regency. To solve the problem of the lack of teacher understanding in creating effective learning media for improving student learning outcomes, the team provided a solution by providing audio-visual-based teaching material training which was carried out through stages of activities consisting of socialization stages, training stages, and evaluation stages. The targeted outputs after the implementation of this activity were that PJOK teachers in Polewali Mandar understood the appropriate learning media given according to student needs, understood the benefits of audio-visual media, and understood how to compile audio-visual-based teaching materials.

Abstrak

Mengajar adalah metode yang sistematis dan efisien dalam mengambil keputusan yang tepat. Hal ini mencakup pengambilan keputusan mengenai isi, metodologi, durasi, pengelompokan siswa, teknik bertanya, pertanyaan tindak lanjut, dan proses peninjauan dalam konteks pengajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk melakukan pelatihan media pembelajaran berbasis audio visual pada guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di Kabupaten Polewali Mandar. Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan metode pendampingan. Peserta dalam kegiatan ini yaitu guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Kabupaten Polewali Mandar sebanyak 50 orang. Untuk menyelesaikan permasalahan mengenai kurangya pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif bagi peningkatan hasil belajar siswa, maka tim memberikan solusi dengan memberikan pelatihan bahan ajar berbasis audio visual yang dilakukan melalui tahapan kegiatan yang terdiri dari, tahapan sosialisasi, tahapan pelatihan, dan tahapan evaluasi. Adapun luaran yang ditargetkan setelah pelaksanaan kegiatan ini yaitu Guru PJOK di Polewali Mandar memahami media pembelajaran yang tepat diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa, memahami manfaat media audio visual, dan memahami cara menyusun bahan ajar berbasis audio visual.

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

PENDAHULUAN

Strategi pembelajaran mengacu pada pendekatan atau metode tertentu yang harus diterapkan baik oleh guru maupun siswa agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Mengajar adalah metode yang sistematis dan efisien dalam mengambil keputusan yang tepat (Hidayat, 2022). Hal ini mencakup pengambilan keputusan mengenai isi, metodologi, durasi, pengelompokan siswa, teknik bertanya, pertanyaan tindak lanjut, dan proses peninjauan dalam konteks pengajaran (Djalal, 2017). Oleh karena itu, penting untuk memiliki sumber belajar yang sesuai untuk melengkapi metodologi pembelajaran. Ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti saat ini, proses pembelajaran hanya bergantung pada waktu dan tempat tertentu (Budiman, 2017). Kemanjuran proses pembelajaran sangat bergantung pada guru sebagai sumber pengetahuan dan bimbingan yang berharga (Latif, 2020). Media pendidikan mencakup berbagai sumber dan materi, termasuk radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan media serupa, yang digunakan untuk tujuan pendidikan (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Pemanfaatan media pendidikan memerlukan lebih dari sekedar memasukkan media ke dalam proses pembelajaran tanpa pemikiran yang disengaja atau desain strategis. Prinsip inti dari penggunaan media ini adalah kesederhanaan, mengutamakan penjelasan, dan memastikan keterbacaan (Rachmad et al., 2024).

Prinsip dalam penggunaan media mencakup kesesuaian, kemanjuran, efisiensi, dan keterjangkauan. Gagasan kesesuaian mencakup penyesuaian penggunaan media agar selaras dengan tujuan pembelajaran, isi, minat, kebutuhan, dan keadaan siswa. Fungsi teknologi dan media dalam pembelajaran sangat penting dan berbeda-beda berdasarkan kebutuhan tertentu (Ekayani, 2017). Media dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran, bahkan kadang-kadang, media dapat berfungsi sebagai pengganti guru. Media visual yang sering disebut dengan media penglihatan memungkinkan individu memahami konten yang ditawarkan melalui indra penglihatan (Marjuni & Harun, 2019).

Pemanfaatan media visual dalam pendidikan memberikan beberapa manfaat. Hal ini termasuk menangkap minat siswa, memfasilitasi pemahaman dan retensi, menjelaskan konsep-konsep penting, dan memadatkan penjelasan yang panjang (Mulyadi et al., 2018) mengartikan media audio sebagai suatu bentuk media yang hanya terdiri dari aspek pendengaran, tanpa ada komponen visual. Contoh teknologi tersebut termasuk radio, kaset, telepon, dan rekaman suara. Media audiovisual mencakup serangkaian perangkat yang mampu menampilkan gambar bergerak disertai suara. Perangkat tersebut antara lain televisi, speaker aktif PC, pemutar VCD, dan media slide suara (Oka, 2022). Proses pembelajaran di kelas bertumpu pada empat variabel interaksi: variabel

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

tanda yang diwakili oleh pendidik, variabel konteks yang diwakili oleh siswa, sekolah, dan masyarakat, variabel proses yang diwakili oleh interaksi antara siswa dan pendidik, dan variabel produk yang diwakili oleh interaksi antara siswa dan pendidik. perkembangan peserta didik dalam jangka pendek dan jangka panjang.

Pendekatan pendidikan pada satuan pendidikan berpusat pada pembelajaran khusus mata pelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PJOK). (Fajar, 2017) mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai perolehan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, perilaku sehat, sportivitas, kecerdasan emosional, dan pengembangan keterampilan motorik. (Susanto, 2021) menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan disiplin ilmu wajib yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar, menengah, dan atas.

Untuk secara efektif mencapai hasil pendidikan yang diinginkan, seorang guru harus memiliki kerangka pengajaran yang jelas. Berdasarkan (Ananda & Amiruddin, 2019), guru dapat memutuskan model pembelajaran dengan mempertimbangkan secara matang tujuan dan sumber pembelajaran, serta menilai keadaan dan kondisi yang ada di sekolah. (Ananda & Banurea, 2017) menyarankan bahwa untuk membuat pembelajaran audio visual yang meningkatkan motivasi dan bermanfaat bagi pengguna, penting untuk mempertimbangkan kualitas dan kriteria yang terlibat dalam konstruksinya.

Strategi pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan video pembelajaran. Penerapan model pembelajaran PJOK berbasis audio visual merupakan salah satu aspek penting yang menunjang proses pembelajaran (Cahyaningtias & Ridwan, 2022). Hal ini mencakup penggunaan media visual, media audio visual, CD pembelajaran, dan materi pendidikan lainnya. Kerangka konseptual yang mewakili pemahaman siswa terhadap konten pendidikan. Penggabungan film komputer dengan kemampuan kontrol dan penilaian multimedia telah menghasilkan peningkatan keterlibatan siswa (Banggur et al., 2018). (Syahabudin, 2023) menerapkan beragam strategi pembelajaran berbasis audio visual untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Melalui pengamatan yang cermat, diketahui bahwa guru pendidikan jasmani kurang mahir dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis audio visual. Hambatan pengembangan model pembelajaran berbasis audio visual adalah terbatasnya pemahaman guru tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Mukaromah, 2020). Cara guru dalam menyampaikan isi pembelajaran hanya sebatas penjelasan verbal dan alat bantu visual, tanpa memanfaatkan media atau instrumen apa pun untuk menyempurnakan bahan ajar (Rohani, 2020). Akibatnya, pengalaman belajar menjadi membosankan dan berulang-ulang. Siswa menunjukkan kepasifan dan

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

berkurangnya minat terhadap konten ketika guru menggunakan pendekatan verbal langsung dan tampak terburu-buru. Masih banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pendidikan jasmani. Tujuan dari sosialisasi pengembangan model pembelajaran berbasis audio visual kepada guru PJOK di kabupaten Polewali Mandar adalah untuk memberikan pengetahuan kepada guru PJOK mengenai pembuatan model pembelajaran berbasis audio visual, menginspirasi guru dalam membuat model pembelajaran berbasis video, dan menghasilkan bahan ajar. disesuaikan dengan guru PJOK untuk kemajuan model pembelajaran berbasis video.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini fokus menggalakkan integrasi model pembelajaran berbasis audio visual sebagai pendekatan pendampingan kepada guru-guru. Pendampingan dan kolaborasi ini menumbuhkan sinergi yang bermanfaat antara perguruan tinggi dan guru PJOK di wilayah Kabupaten Polewali Mandar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemahiran dalam membuat desain awal model pembelajaran berbasis audi visual. Anggota tim memiliki tanggung jawab dan peran khusus yang berhubungan langsung dengan materi pelatihan, dan dosen selalu siap memberikan dukungan dan bimbingan. Kegiatan pelatihan ini berfungsi sebagai penyedia sumber daya, pemandu, dan sistem pendukung dalam memberikan bantuan teknis pengembangan model pembelajaran berbasis audio visual bagi guru PJOK di wilayah Polewali Mandar.

Platform internet Zoom dimanfaatkan untuk melakukan upaya sosialisasi yang bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis audio visual bagi guru Pendidikan Jasmani (PJOK). Setelah pemberian pelatihan, guru diinstruksikan untuk menerapkan hasil pelatihan untuk meningkatkan kemahiran mereka dalam kegiatan teknis melalui pemanfaatan model pembelajaran berbasis audio visual. Penyiapan materi pelatihan meliputi pembuatan makalah dan modul kegiatan pelatihan model pembelajaran berbasis audio visual. Sesi pelatihan ini bertujuan untuk memberikan petunjuk rinci tentang bagaimana memotivasi guru olahraga untuk menciptakan model pembelajaran yang efektif. Pertemuan kedua akan fokus pada keterampilan yang diperlukan untuk melakukan kegiatan seperti mengidentifikasi dan merumuskan suatu topik. Pada pertemuan ketiga, peserta akan mempelajari cara mengembangkan kerangka model pembelajaran berbasis audi visual, serta cara mengumpulkan, menyusun, dan membuat konsep bahan ajar.

Metode ceramah dipilih untuk memotivasi guru olahraga untuk mengembangkan bahan ajar berbasis media audio visual. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menekankan pentingnya memberikan pengetahuan teknis tentang bahan ajar berbasis media audio visual untuk meningkatkan penguasaan peserta didik. Metode tanya jawab sangat penting bagi peserta pelatihan, baik

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

dalam memperoleh penjelasan dalam mengkonstruksi model pembelajaran berbasis audio visual maupun dalam mempraktekkannya. Pendekatan ini memungkinkan guru PJOK mendapatkan pengetahuan luas tentang pengembangan model pembelajaran berbasis audio visual dan memperoleh pengalaman praktis melalui penerapan langsung. Metode Simulasi juga dipilih karena peranannya yang signifikan terhadap peserta pelatihan, khususnya dalam memberikan mereka kesempatan untuk berlatih dan menerapkan informasi pelatihan yang telah mereka peroleh. Tujuannya agar peserta pelatihan memahami secara utuh dan menguasai konten pelatihan yang diterimanya. Mereka harus memiliki pemahaman yang jelas tentang kemampuan teknis mereka dalam menerapkan kegiatan pelatihan pengembangan model pembelajaran berbasis audio visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pengabdian kepada masyarakat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar yang beranggotakan tiga orang melakukan sosialisasi pemanfaatan media audio, visual, dan audiovisual kepada 35 orang guru PJOK di Kabupaten Polewali Mandar. Sosialisasi ini dilakukan kepada para pendidik secara serentak melalui media daring dan luring. Sosialisasi diawali dengan pengamatan mitra untuk mengumpulkan informasi, menganalisis permasalahan, dan mengidentifikasi segala hal yang berkaitan dengan guru dan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya audio, visual, dan audiovisual. Selanjutnya, tim mengumpulkan berbagai sumber daya pendidikan untuk mendukung kegiatan sosialisasi kepada guru. Kemudian, melakukan sosialisasi kepada guru tentang pemanfaatan media audio, visual, dan audiovisual dengan pendekatan diskusi. Hasil sosialisasi kepada guru menunjukkan bahwa belum semua guru memiliki kemampuan dalam pemanfaatan media audiovisual, dan sarana serta prasarana di sekolah yang belum memadai membuat media audiovisual kurang kondusif. Guru memanfaatkan sumber daya visual yang tersedia secara mudah dan murah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan sosialisasi yang telah dilakukan, maka luaran yang dicapai adalah sebagai berikut: 1) Guru berminat untuk memanfaatkan materi ajar dalam media audio, visual, dan audiovisual; 2) Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memanipulasi media audio, visual, dan audiovisual; 3) Guru memperoleh sumber belajar tambahan yang dapat dipadukan dengan media audio, visual, dan audiovisual dalam proses pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat berjalan dengan baik karena adanya faktor-faktor pendukung sebagai berikut :

1) Antusiasme mitra selaku peserta dalam pelatihan yang sangat tinggi memberikan motivasi tersendiri kepada tim dalam memberikan dan mempersiapkan setiap tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

2) Keseriuasan peserta pelatihan dalam mengikuti setiap materi penyusunan modul ajar berbasis kampus merdeka ini, memberikan kemudahan bagi tim dalam mentransfer pengetahuan dan memberikan materi kepada mereka, sehingga pelaksanaan PKM ini dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Sambutan dari pihak mitra yang sangat baik juga memberikan kemudahan tersendiri bagi tim dalam melaksanakan kegiatan ini, hal tersebut dapat dilihat dari bantuan pihak mitra dalam menyediakan ruang kelas serta berbagai fasilitas lainnya demi kelancaran kegiatan PKM ini.

Meskipun kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar, tetapi tidak dapat terlepas dari beberapa kendala. Banyak guru yang masih belum familiar dengan pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani, yang dapat mempermudah pencapaian hasil belajar peserta didik khususnya dalam penggunaan media audio visual. Karena selama ini guru masih menerapkan model pembelajaran konservatif dalam meaksanakan tugasnya sehari-hari. Tanpa mengetahui media pembelajaran dalam memberikan materi yang tepat bagi perkembangan peserta didik, guru dapat menghadapi kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Meskipun banyak manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan jasmani, tapi pelaksanaan pelatihan untuk guru tidak selalu berjalan mulus. Salah satu tantangan yang sering kali dihadapi adalah keterbatasan waktu. Guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengajar, mempersiapkan materi, dan mengevaluasi siswa. Jadwal yang padat sering kali membuat mereka sulit menyisihkan waktu untuk mengikuti pelatihan tambahan seperti pelatihan penggunaan media pembelajaran audio visua ini.

Selain itu, tingkat literasi digital yang berbeda-beda di kalangan guru juga menjadi kendala. Tidak semua guru merasa nyaman menggunakan teknologi baru, apalagi perangkat lunak yang sebenarnya dapat memudahkan pelaksanaan kegiatan ini. Beberapa guru mungkin merasa cemas atau terbebani oleh gagasan harus belajar menggunakan aplikasi baru yang pada awalnya terlihat rumit seperti penggunaan teknologi berupa pembelajaran audio visual. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pelatihan, penting untuk memperhatikan perbedaan tingkat literasi digital di kalangan peserta, serta memberikan panduan yang jelas dan mudah dipahami.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, strategi pelaksanaan pelatihan yang efektif sangat dibutuhkan. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah pembagian pelatihan dalam beberapa sesi yang lebih singkat. Dengan demikian, guru tidak perlu menghabiskan waktu yang lama dalam satu kali pertemuan, dan mereka dapat lebih mudah mengatur jadwal mereka untuk mengikuti pelatihan.

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

KESIMPULAN

Sosialisasi program kemitraan masyarakat yang dilaksanakan pada guru PJOK di Kabupaten Polman menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran audio visual telah meningkatkan kesadaran dan pemahaman guru terhadap berbagai aplikasi dan media pembelajaran, beserta kelebihan dan kekurangannya. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran audio visual, meliputi keterampilan penggunaan media pembelajaran baik melalui peran guru maupun peran siswa. Melalui sosialisasi dan pelatihan ini, para pendidik memahami bahwa diperlukan strategi baru untuk melibatkan generasi Z secara efektif dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Guru PJOK di Kabupaten Polewali Mandar harus berani memanfaatkan media dan teknologi, khususnya media audio visual untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Ananda, R., & Amiruddin, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran*.

Ananda, R., & Banurea, O. K. (2017). *Manajemen sarana dan prasarana pendidikan*.

Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis blended learning pada mata pelajaran etimologi multimedia. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, *20*(2), 152–165.

Budiman, H. (2017). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(2), 171–182.

Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, *4*(2), 55–62.

Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, *2*(1).

Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, *2*(1), 1–11.

Fajar, M. (2017). Peranan intelegensi terhadap perkembangan keterampilan fisik motorik peserta didik dalam pendidikan jasmani. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *16*(1).

Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, *8*(2), 356–371.

Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). ANALISIS Model-model pembelajaran. *Fondatia*, *4*(1), 1–27.

Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *4*(3).

Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran.

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License

Jurnal Idaarah, *3*(2), 194–204.

Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management \& Administration Review*, *4*(1), 175–182.

Mulyadi, M., Fahreza, F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Langung. *Visipena Journal*, *9*(1).

Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.

Rachmad, Y. E., Wardani, K. K., Andhini, G. K., & Basiroen, V. J. (2024). *Buku Ajar Manajemen Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.

Susanto, S. (2021). Upaya pengembangan karakter pesertadidik melalui pendidikan jasmani dan olahraga. *Doi Https://Doi. Org/10.31219/Osf. Io/9sn8v*.

Syahabudin, S. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL PADA KELAS 12 IPA 1 MAN BULUNGAN. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, *3*(2), 382–389.

Is licensed under a
Creative Commons Attributions-Share Artikel 4.0 International License