

Global Journal Sport Science
https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss
Volume 2, Nomor 1 Januari 2024
e-ISSN: 3089-5405
DOI.10.35458

Media Pembelajaran Visual untuk Mendukung Motivasi Belajar Peserta Didik Tunarungu dalam PJOK

Hamsu Abdul Gani
Universitas Negeri Makassar
hamsuabdulgani@unm.ac.id

Andi Muhammad Fadlih
Universitas Negeri Makassar
a.muhammad.fadlih@unm.ac.id

Abstrak

Motivasi belajar dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) perlu dikaji bersama keteraksesan komunikasi dan kesempatan peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas gerak. Artikel ini bertujuan menganalisis peran media pembelajaran visual dalam mendukung motivasi belajar peserta didik tunarungu. Kajian literatur naratif dilakukan melalui penelusuran web ilmiah terarah dan verifikasi sumber pada laman jurnal. Empat penelitian primer dipilih secara purposif untuk menyandingkan bukti mengenai motif aktivitas fisik siswa tunarungu, penggunaan video dalam pembelajaran siswa tunarungu, media audiovisual dalam PJOK, dan pembelajaran keterampilan gerak di SLB. Kerangka self-determination theory digunakan untuk menafsirkan kemungkinan hubungan antara akses instruksi, persepsi kompetensi, pilihan belajar, dan interaksi sosial. Sintesis menunjukkan bahwa bukti yang tersedia mendukung alasan pedagogis penggunaan media visual, tetapi belum membuktikan pengaruh kausal yang seragam terhadap motivasi belajar PJOK siswa tunarungu. Perbedaan populasi, mata pelajaran, desain, dan instrumen membatasi generalisasi. Artikel mengusulkan penerapan media melalui demonstrasi bertahap, kesempatan mengulang informasi, praktik gerak, dan umpan balik yang aksesibel. Penilaian motivasi perlu memisahkan pengalaman kesenangan, ketekunan, pilihan untuk berpartisipasi, dan hasil keterampilan motorik. Media visual dapat diposisikan sebagai bagian dari lingkungan belajar yang mendukung motivasi, dengan efektivitas yang perlu diuji melalui penelitian lapangan dan instrumen yang sesuai kebutuhan komunikasi peserta didik.
Kata kunci: media visual; motivasi belajar; tunarungu; PJOK; pendidikan jasmani adaptif

PENDAHULUAN

Pembelajaran PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan, dan berpartisipasi bersama teman. Kesempatan tersebut memerlukan komunikasi yang dapat diakses. Ketika instruksi tidak dipahami, perilaku ragu, menunggu, atau tidak mengikuti tugas belum tentu menunjukkan rendahnya motivasi. Karena itu, pembahasan motivasi belajar peserta didik tunarungu perlu mempertimbangkan hubungan antara akses informasi, pengalaman menjalankan tugas, dan alasan untuk berpartisipasi.

Media visual dalam artikel ini mencakup gambar urutan gerak, kartu petunjuk, diagram, serta video demonstrasi dengan informasi visual yang dapat dipahami pengguna. Visual tidak selalu berarti digital; bahan cetak dan tampilan elektronik dapat digunakan sesuai kebutuhan. Demonstrasi langsung dan bahasa isyarat diposisikan sebagai strategi serta dukungan komunikasi yang dapat menyertai media, bukan sebagai unsur yang otomatis terkandung dalam setiap produk visual.

Pemanfaatan media perlu memperhatikan keragaman peserta didik. Tunarungu tidak identik dengan satu kemampuan bahasa, kemampuan membaca, atau preferensi komunikasi. Artikel ini juga tidak mendasarkan rekomendasi pada anggapan bahwa semua siswa memiliki gaya belajar visual

yang tetap. Persoalan utamanya ialah menyediakan informasi yang dapat dipersepsi dan dipahami, lalu memberi kesempatan untuk menggunakan informasi tersebut dalam praktik.

Ekawati et al. (2025) menemukan bahwa kesenangan, mempelajari gerak baru, dan persepsi kesejahteraan merupakan motif penting aktivitas fisik pada siswa Tuli. Temuan tersebut memberikan alasan untuk menelaah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, tetapi tidak menunjukkan bahwa media visual menyebabkan motivasi. Masih diperlukan penjelasan mengenai bagaimana penggunaan media berkaitan dengan pilihan berpartisipasi, ketekunan, dan pengalaman siswa dalam mengikuti PJOK.

Artikel ini bertujuan menganalisis kontribusi potensial media pembelajaran visual terhadap motivasi belajar peserta didik tunarungu pada PJOK, menilai batas bukti yang tersedia, serta merumuskan implikasi penerapan dan evaluasinya. Frasa dalam meningkatkan pada judul menunjukkan arah penggunaan media yang dianalisis; frasa tersebut bukan pernyataan bahwa artikel telah melakukan eksperimen atau membuktikan kenaikan motivasi pada suatu sekolah.

METODE

Artikel menggunakan kajian literatur naratif terarah. Snyder (2019) digunakan sebagai rujukan untuk menegaskan keterkaitan tujuan, pemilihan sumber, dan sintesis. Prinsip kejelasan pertanyaan, penelusuran, rujukan, penalaran, dan penyajian keluaran yang relevan pada SANRA digunakan sebagai panduan pelaporan, tanpa melakukan penilaian skor formal SANRA (Baethge et al., 2019).

Penelusuran dilakukan pada 1 November 2026 menggunakan pencarian web ilmiah dengan variasi kata kunci “deaf students physical education visual media learning motivation”, “tunarungu media visual motivasi belajar PJOK”, “motives physical activity deaf students”, dan “learning motivation deaf students learning video”. Laman jurnal dibuka untuk memeriksa identitas publikasi, populasi, desain, dan keluaran yang dilaporkan. Penelusuran tidak diklaim mencakup seluruh basis data atau seluruh publikasi relevan.

Empat penelitian primer dipilih secara purposif berdasarkan kontribusinya terhadap tiga unsur topik, yaitu peserta didik tunarungu, media visual, dan motivasi atau pembelajaran PJOK. Karena tidak seluruh penelitian mencakup ketiga unsur sekaligus, relevansi langsung dan pendukung dibedakan. Sumber empiris yang dipilih terbit pada 2020–2025. Satu publikasi teori motivasi dan dua publikasi metodologis digunakan secara terpisah, sehingga keseluruhan daftar pustaka memuat tujuh sumber. Rentang tahun tersebut mendeskripsikan sumber terpilih dan bukan pembatas pencarian yang ditetapkan sebelumnya.

Informasi diekstraksi secara deskriptif dari abstrak, metadata, dan bagian laman artikel yang tersedia. Kajian tidak melakukan pemeriksaan seluruh teks lengkap, penilaian risiko bias formal, atau penggabungan ukuran efek. Sintesis membandingkan konstruk yang diukur dan keteralihan konteks, kemudian mengembangkan implikasi pedagogis. Angka sampel dan hasil merupakan data penelitian asal. Artikel tidak mengumpulkan responden, wawancara, atau pengukuran motivasi baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PETA BUKTI DAN KETEPATAN INTERPRETASI

Penelitian yang dipilih menyumbangkan bukti yang saling melengkapi, tetapi tidak setara sebagai uji efektivitas. Bukti mengenai motif beraktivitas menjelaskan alasan partisipasi, bukti video menunjukkan pengalaman penggunaan media, sedangkan studi keterampilan motorik menunjukkan keluaran gerak. Memisahkan fungsi setiap sumber membantu mencegah penggunaan temuan hasil belajar sebagai pengganti bukti perubahan motivasi.

Ekawati et al. (2025) melibatkan 43 siswa Tuli usia 12–19 tahun dengan kuesioner MBAFD versi adaptasi dan desain deskriptif. Temuan motif intrinsik menjadi konteks untuk memahami partisipasi, bukan evaluasi intervensi visual. Karena itu, artikel ini memanfaatkan sumber tersebut sebagai dasar pemilihan pertanyaan motivasional dan tidak menafsirkan hasilnya sebagai pengaruh penggunaan media.

Kholis dan Kustiyono (2020) menelaah video Cycling is Fun pada enam siswa tunarungu melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penulis melaporkan indikator motivasi sebesar 96%. Angka itu tidak dibaca sebagai peningkatan 96% karena informasi abstrak tidak menyajikannya sebagai selisih sebelum–sesudah. Konteks mata pelajaran dan ukuran

sampel juga membatasi penerapannya pada PJOK. Temuan ini merupakan dukungan awal terhadap penerimaan pengalaman belajar melalui video, bukan estimasi dampak kausal.

Damanik et al. (2024) menggunakan penelitian tindakan kelas pada 20 siswa dalam materi bola basket. Laporan menunjukkan perubahan aktivitas belajar antarsiklus setelah penggunaan media audiovisual. Populasi dalam abstraknya tidak dinyatakan sebagai siswa tunarungu, sehingga relevansinya bersifat kontekstual untuk PJOK. Perubahan juga tidak dapat dipisahkan dari penyesuaian pembelajaran antarsiklus, dan indikator aktivitas tidak otomatis sama dengan motivasi intrinsik.

Faisal et al. (2025) melibatkan 10 siswa tunarungu dengan desain satu kelompok sebelum–sesudah dan 12 sesi video bertahap. Keluaran utamanya adalah keterampilan guling depan. Temuan perbaikan performa mendukung pembahasan keteraksesan contoh gerak, tetapi tidak boleh digunakan untuk menyatakan peningkatan motivasi karena variabel itu bukan keluaran utama yang dilaporkan. Ketiadaan kontrol juga membatasi atribusi perubahan kepada media saja.

MEMBEDAKAN MOTIVASI MINAT DAN KETERLIBATAN

Motivasi dalam kajian ini dianalisis melalui alasan memulai dan mempertahankan aktivitas belajar. Minat sesaat dapat muncul ketika melihat media baru, sedangkan keterlibatan merujuk pada tindakan mengikuti tugas. Ketiganya berkaitan, tetapi perlu diukur dan dijelaskan secara terpisah. Mengamati siswa memperhatikan video hanya memberikan informasi mengenai perhatian pada situasi tertentu, bukan bukti lengkap bahwa dorongan belajar telah meningkat.

Sebagai kerangka konseptual, self-determination theory menjelaskan pentingnya kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam lingkungan yang mendukung motivasi (Ryan & Deci, 2000). Kerangka tersebut digunakan untuk merumuskan kemungkinan mekanisme penerapan media visual. Hubungan khusus antara fitur media dan motivasi siswa tunarungu dalam PJOK tetap merupakan interpretasi yang memerlukan pengujian, bukan kesimpulan langsung dari teori.

KEJELASAN INSTRUKSI DAN PENGALAMAN MAMPU

Implikasi yang diusulkan adalah menempatkan gambar atau video sebagai acuan tindakan yang jelas. Guru dapat memilih satu sasaran gerak, menunjukkan urutannya, lalu memeriksa pemahaman sebelum praktik. Pengalaman menjalankan tugas yang sesuai kemampuan dapat menjadi pertanyaan penting dalam evaluasi motivasi: apakah siswa merasa mampu mencoba, memahami kesalahan, dan melihat kemajuan dirinya? Pertanyaan ini perlu dijawab melalui data siswa, bukan hanya dugaan pengamat.

Materi visual sebaiknya diperiksa bersama pengguna. Banyak gambar, teks panjang, dan gerakan bersamaan dapat menambah tuntutan perhatian. Sebagai usulan desain, informasi utama dapat dipisahkan ke segmen singkat dengan urutan yang konsisten. Perpindahan perhatian antara demonstrator, teks, dan penerjemahan bahasa isyarat perlu diatur. Keberadaan seluruh unsur dalam satu layar tidak menjamin bahwa siswa dapat mengikuti semuanya secara bersamaan.

PILIHAN BELAJAR DAN KESEMPATAN BERINTERAKSI

Sebagai usulan penerapan, siswa dapat diberi pilihan yang terarah, seperti mengulang segmen, menentukan urutan dua latihan setara, atau memilih waktu untuk meminta contoh tambahan. Tujuannya menyediakan kendali yang sesuai kemampuan dan tanggung jawab, bukan menyerahkan seluruh proses kepada perangkat. Guru tetap memeriksa pemahaman dan mengatur latihan sesuai tujuan, kondisi kelas, serta keselamatan.

Penggunaan media juga dapat diikuti kerja berpasangan atau kelompok kecil dengan peran yang bergantian. Seorang siswa dapat mempraktikkan tugas sementara teman mengamati indikator sederhana yang telah disepakati. Komunikasi antaranggota perlu dapat diakses. Guru perlu menghindari penempatan siswa tertentu sebagai pengamat terus-menerus ketika tujuan pelajaran menuntut pengalaman gerak seluruh peserta. Bentuk interaksi ini merupakan rekomendasi analitis yang belum diuji dalam artikel.

INTEGRASI MEDIA DAN PRAKTIK PJOK

Rangkaian pembelajaran yang diusulkan mencakup pemeriksaan kebutuhan komunikasi, pengenalan tujuan, penyajian contoh singkat, praktik gerak, umpan balik, dan refleksi. Media dipilih

berdasarkan tugas; kartu urutan mungkin cukup untuk aktivitas sederhana, sementara video dapat dipertimbangkan ketika perubahan posisi dari waktu ke waktu perlu diperlihatkan. Keputusan tidak perlu dimulai dari teknologi yang paling kompleks.

Contoh penerapan adalah pembelajaran lempar-tangkap dengan kartu tahap persiapan, pelepasan, dan penerimaan bola. Setelah memeriksa pemahaman, siswa mencoba tugas dengan tingkat kesulitan yang sesuai, kemudian menggunakan kartu untuk meninjau bagian yang ingin diperbaiki. Contoh ini bersifat ilustratif dan bukan prosedur yang telah dilaksanakan atau divalidasi. Rancangan aktual harus disesuaikan dengan usia, kemampuan, pengalaman, dan tujuan kurikulum.

Waktu menggunakan media perlu diseimbangkan dengan kesempatan bergerak. Ketertarikan pada tayangan tidak cukup bila siswa kehilangan waktu praktik. Evaluasi dapat mencatat waktu persiapan, waktu akses materi, waktu aktif, dan hambatan komunikasi. Temuan tersebut membantu membedakan masalah motivasi dengan persoalan pengelolaan pembelajaran atau alat yang sulit digunakan.

KERANGKA PENILAIAN MOTIVASI BELAJAR

Artikel mengusulkan empat domain penilaian: pengalaman senang dan berminat pada tugas; kemauan mencoba dan mengulang setelah kesulitan; persepsi kemampuan menjalankan tugas; serta alasan memilih untuk berpartisipasi. Domain tersebut merupakan rancangan konseptual, bukan skala motivasi tervalidasi. Instrumen perlu disesuaikan secara linguistik, diuji keterpahamannya, dan diperiksa kesesuaiannya dengan konstruk yang hendak diukur.

Data sebaiknya memuat suara peserta didik melalui pilihan respons, tulisan, atau bahasa isyarat sesuai kebutuhan. Observasi guru dapat melengkapi, tetapi tidak menggantikan penjelasan mengenai pengalaman dan alasan siswa. Kepatuhan karena ingin memperoleh hadiah, partisipasi karena menikmati aktivitas, dan keterlibatan karena merasa tugas bermanfaat merupakan alasan yang perlu dibedakan. Kemampuan bahasa tidak boleh menjadi sumber bias penilaian motivasi.

Jika tersedia pengukuran sebelum–sesudah, perubahan perlu disertai informasi instrumen, skala skor, jumlah data lengkap, dan kondisi pembelajaran. Desain pembanding atau pengukuran berulang dapat memperkuat penafsiran sesuai konteks. Pengamatan lanjutan diperlukan untuk memeriksa apakah ketertarikan bertahan setelah kebaruan media berkurang. Penilaian keterampilan gerak tetap dilaporkan terpisah agar peningkatan performa tidak dianggap otomatis sebagai peningkatan motivasi.

KETERBATASAN DAN ARAH PENELITIAN

Kajian ini menggunakan empat penelitian primer yang dipilih secara purposif dan tidak mewakili keseluruhan literatur. Penelaahan terutama menggunakan abstrak dan informasi laman jurnal sehingga pemeriksaan kualitas instrumen dan risiko bias masih terbatas. Bukti langsung yang sekaligus mencakup media visual, tunarungu, PJOK, dan ukuran motivasi belum memadai dalam himpunan sumber ini. Karena itu, artikel tidak menghasilkan besaran efektivitas atau kesimpulan bahwa suatu media lebih unggul untuk semua siswa.

Penelitian berikutnya perlu mendefinisikan motivasi secara eksplisit dan menjelaskan fitur media, dukungan bahasa, dosis penggunaan, serta kegiatan guru yang menyertainya. Pengujian perlu mempertimbangkan kondisi awal siswa dan perubahan strategi pembelajaran, agar kontribusi media tidak bercampur dengan perubahan bantuan atau intensitas latihan. Pendalaman teks lengkap dan perluasan penelusuran diperlukan sebelum mengajukan versi final ke jurnal yang mensyaratkan tinjauan lebih komprehensif.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran visual memiliki dasar pedagogis untuk mendukung motivasi belajar peserta didik tunarungu dalam PJOK melalui akses instruksi yang lebih jelas dan kesempatan berpartisipasi yang sesuai kebutuhan. Namun, sumber yang ditelaah belum cukup untuk menetapkan pengaruh kausal yang seragam. Bukti mengenai motif aktivitas fisik, pengalaman penggunaan video, keterlibatan, dan keterampilan motorik harus ditafsirkan menurut konstruk dan desain masing-masing.

Media visual sebaiknya diintegrasikan dengan praktik gerak, komunikasi yang aksesibel, pilihan belajar yang terarah, dan umpan balik guru. Evaluasi motivasi perlu mempertimbangkan

pengalaman siswa dan keberlanjutan keterlibatan, bukan hanya perhatian sesaat atau ketuntasan tugas. Kerangka penerapan dan penilaian dalam artikel ini merupakan usulan untuk pengembangan penelitian lapangan, bukan hasil pengujian pada suatu SLB.

DAFTAR PUSTAKA

Baethge, C., Goldbeck-Wood, S., & Mertens, S. (2019). SANRA—a scale for the quality assessment of narrative review articles. Research Integrity and Peer Review, 4, Article 5. https://doi.org/10.1186/s41073-019-0064-8

Damanik, F. F., Vai, A., & Agust, K. (2024). Media audiovisual untuk motivasi dan hasil belajar PJOK. Jurnal Porkes, 7(2), 731–743. https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.26941

Ekawati, F. F., Rahayu, T. W., Satyawan, B., Ismaryati, Kardiyanto, D. W., & Wijanarko, B. (2025). Motives for physical activity among Deaf students: A descriptive analysis. INKLUSI, 12(2), 156–167. https://doi.org/10.14421/ijds.120212

Faisal, A. Y. R., Lubay, L. H., Mukhlisin, & Gumilang, E. S. (2025). The effect of audio-visual media on the front roll floor exercise skills of phase B students with disabilities in adaptive PE learning. Journal of Physical Education Health and Sport, 12(1), 120–125. https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i1.29550

Kholis, K. U., & Kustiyono. (2020). Enhancing learning motivation of students with special needs using learning video. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 8(1), 49–56. https://doi.org/10.15294/ijcets.v8i1.16265

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. Journal of Business Research, 104, 333–339. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039