

PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATERI SEPAK BOLA DI KECAMATAN CIKAUM

Naelul Fadly¹, Dikdik Fauzi Dermawan², Rustam Effendi³

¹PJKR FKIP Universitas singaperbangsa karawang

²PJKR FKIP Universitas singaperbangsa karawang

³PJKR FKIP Universitas singaperbangsa karawang

1910631070105@student.unsika.ac.id

dfauzi.dermawan@fkip.unsika.ac.id

Rustam.effendi@fkip.unsika.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using audiovisual media on students' learning motivation in soccer material in Cikaum District. The background of this research is based on the low level of students' learning motivation in physical education due to monotonous teaching methods, which lead to boredom. Therefore, innovation in learning is needed, one of which is through the use of audiovisual media. This study employed a quantitative approach with an experimental method. The research design used was a one-group pretest-posttest design. The population of this study consisted of 10th-grade TBSM students from several schools in Cikaum District, with a sample of 55 students selected using simple random sampling technique. The research instrument was a learning motivation questionnaire administered before and after the treatment. Data were analyzed using normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (paired sample t-test) with the help of SPSS software. The results of the study indicate that there is a significant effect of using audiovisual media on students' learning motivation in soccer material. This is evidenced by an increase in students' motivation scores after being given treatment using audiovisual media. Thus, audiovisual media can be an effective alternative to enhance students' learning motivation in physical education, especially in soccer material.

Keywords: audiovisual media, learning motivation, physical education, soccer.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa dalam materi sepak bola di Kecamatan Cikaum. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton sehingga menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media audio visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas

X TBSM di beberapa sekolah di Kecamatan Cikaum dengan jumlah sampel sebanyak 55 siswa yang diambil menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disebarakan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (paired sample t-test) dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa dalam materi sepak bola. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media audio visual. Dengan demikian, media audio visual dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi sepak bola.

Kata kunci: media audio visual, motivasi belajar, pendidikan jasmani, sepak bola.

A. Pendahuluan

Pendidikan berasal dari kata dasar didik. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses “memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi. Sedangkan dalam bahasa romawi pendidikan diistilahkan sebagai educate yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Banyak pendapat yang berlainan tentang pendidikan. Walaupun demikian, pendidikan berjalan terus tanpa menunggu keseragaman arti (Yusuf, 2013)

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai: Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Yusuf, 2013).

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Sebagaimana yang kita ketahui, tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak

mendapatkan pendidikan". Jadi, sudah jelas bahwa pendidikan itu merupakan hak setiap individu untuk mendapatkannya. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa dengan pribadi yang cerdas dan berkualitas yang artinya generasi yang mampu memanfaatkan kemajuan yang ada dengan sebaik mungkin. Dan juga tercipta generasi yang memiliki sifat nasionalisme yang tinggi. Tanpa adanya pendidikan, tidak akan ada yang namanya kemajuan. Maka dari itu, pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini. Pendidikan juga merupakan suatu hal penting bagi sebuah negara agar dapat berkembang pesat. Negara-negara yang maju biasanya negara yang memprioritaskan pendidikan bagi warga negaranya. Dengan harapan dengan adanya pendidikan, maka kesejahteraan warga negaranya akan terjamin. Tetapi, pendidikan juga tidak akan berbuah kemajuan apabila sistem dari pendidikan tersebut tidak tepat. Sama halnya seperti di Indonesia (Fitri, 2021).

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan masyarakat. Karena dengan adanya pendidikan seorang individu mampu untuk mengaktualisasikan dirinya. Menurut UU No. 2 Tahun 1989 "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan/atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang".

Mengingat pendidikan merupakan hal yang mutlak dan penting bagi kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, lebih-lebih masyarakat pedesaan, maka pendidikan di pedesaan perlu dilakukan secara intensif dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada mereka. Jika ingin dikaitkan dengan konteks sosial masyarakat, sesungguhnya pendidikan dapat menjadi jalan keluar untuk menurunkan angka kemiskinan (Indy, 2019).

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran yang berusaha meningkatkan pengetahuan dan gerak itu ada pada pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi). Sebagai pedoman operasional definisi tersebut didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat (1) disebutkan bahwa bahan kajian pendidikan jasmani dan olahraga dimaksudkan

untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani dan menumbuhkan rasa sportivitas.

Pendidikan jasmani memiliki misi untuk menghasilkan insan yang terdidik jasmaniahnya. Artinya, melalui pendidikan jasmani selayaknya mampu mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Widodo, 2018).

Pendidikan jasmani adalah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitasaktivitas jasmani/physical activities seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, cultur, emosional, dan etika (Iyakrus, 2019).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat, meningkatkan pertumbuhan dan pengembangan psikis, meningkatkan kemampuan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral, mengembangkan

keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan serta memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan bersih untuk mencapai pertumbuhan fisik sempurna, pola hidup sehat dan kesegaran, keterampilan serta memiliki sikap yang positif (Fikri, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan kegiatan fisik atau hal yang berkaitan dengan aktivitas gerak tubuh manusia dalam aktivitas jasmani yang telah terencana secara sistematis dan bertujuan untuk meningkatkan potensi individu baik secara psikomotor, kognitif, afektif, dan emosional.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa cabang olahraga, salah satunya adalah sepak bola. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat populer di dunia dan olahraga ini sangat mudah dipahami. Alasan daya tarik sepak bola terletak pada kealamian permainan tersebut. Sepak bola adalah permainan yang

menantang secara fisik dan mental, kita harus melakukan gerakan yang terampil dibawah kondisi permainan yang waktunya terbatas (Azidman, 2017).

Menurut Muhajir (2004: 22) bahwa sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Di dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badannya kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan. Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2 X 45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit diantara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang lawan merupakan sasaran dari setiap kesebelasan. Suatu kesebelasan dinyatakan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut dapat memasukan bola ke gawang lebih banyak dan kemasukan bola lebih

sedikit jika dibandingkan dengan lawannya.

Berbicara sepak bola tidak akan lepas dari skenario pertandingan. Nilai yang sesungguhnya didapat dalam permainan sepak bola adalah adanya pada pertandingan. Begitu banyak cerita yang didapat dalam sebuah pertandingan sepak bola. Pertandingan sepak bola terkadang memberikan pesan drama yang begitu penting bagi sekelompok orang yang terlibat didalamnya. Situasi pertandingan yang kadang mungkin jarang terlihat pada olahraga lainnya adalah ketika semua orang memadati setiap pertandingan sepak bola yang diselenggarakan dimanamana. Euphoria pertandingan sepak bola membuat beragam cerita, tentang kebugaran fisik, ketenaran, industrialisasi dan penyatuan berbagai umat di semua kalangan tanpa memandang suku, ras, golongan dan agama. Semua berkumpul dalam sebuah tempat yaitu tempat pertandingan sepak bola di gelar (KUMBARA et al., 2019).

Permainan sepakbola memiliki tujuan untuk memasukkan bola sebanyak mungkin ke gawang lawan

dan menjaga agar gawang tidak kemasukan bola. Permainan sepakbola memerlukan kerjasama yang baik antar pemain dan harus didukung dengan teknik dan fisik yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik akan cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik seperti yang diharapkan. Beberapa teknik dasar yang perlu dikuasai adalah menendang, menghentikan, menggiring, menyundul, dan merebut (Mahfud et al., 2020).

Dengan perkembangan teknologi digital yang berkembang sangat pesat, pembelajaran bisa memanfaatkan hal tersebut. Contohnya adalah memanfaatkan media. Secara umum media pembelajaran memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah media berbasis audio, visual, audio-visual, komputer dan lainnya. Media adalah segala sesuatu yang dapat dilihat yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat/untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) dan alat/bahan yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajarn kepada siswa agar

nantinya siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Fungsi utama dari adanya media pembelajaran adalah untuk memperlihatkan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar untuk dilihat sehingga tampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau dapat meningkatkan persepsi seseorang.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Arsyad A, 2011)

Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar (Agustien, 2018) . Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran

yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar sejarah. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah media audio visual. Di dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk seorang guru agar mampu menggunakan media yang bertujuan untuk membantu siswa lebih cepat memahami konsep suatu materi. Namun dalam penelitian ini penulis akan fokus terhadap media audio visual.

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Sulfemi, 2018).

Media audio visual yaitu media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media

audio visual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, tape recorder dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video, film, DVD dan VCD. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran siswa, memudahkan pemakaian materi dan menarik minat siswa untuk belajar. Terdapat alat yang membantu fungsi dalam menampilkan gambar, alat tersebut berupa LCD projector yang akan menampilkan gambar melalui layar. Alat yang membantu fungsi untuk mendengarkan suara agar terdengar jelas adalah penguat suara (Speaker Active).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan ke layar monitor melalui arus listrik atau non listrik dalam bentuk gambar dan suara, misalnya televisi, video, film, DVD, dan VCD. Dalam penelitian ini media audio visual yang dimaksud adalah media video rekaman

pembacaan berita oleh pembaca berita televisi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk menentukan beberapa topik sertapenentuan judul dalam suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Creawll (2012), menyatakan bahwa pengertian metode penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcomekecuali variabel independen (treatment) telah ditetapkan. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh treatment (perlakuan) yang digunakan.

Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya populasi untuk mengetahui siapakah yang akan menjadi responden dan untuk memperoleh data dalam penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (1997).

Berdasarkan penelitian ini populasi yang digunakan sebagai objek penelitian tersebut adalah :

Tabel 1

Populasi kelas X TBSM
 SMKN 1 Cikaum, Tri Mitra
 2 Cikaum, Budi Utomo

No	Sekolah	Kelas	Jml
1	SMKN 1 Cikaum	X TBSM 1	30
		X TBSM 2	30
		X TBSM 3	30
2	SMK Tri Mitra 2 Cikaum	X TBSM 1	30
		X TBSM 2	30
		X TBSM 3	29
3	SMK Budi Utomo Cikaum	X TBSM 1	30
Total			209

Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan cara untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah dengan teknik *simple random sampling*. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2013:81). Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili) (Sugiyono, 2015:117).

Sample kelas X TBSM SMKN 1 Cikaum, SMK Tri Mitra 2 Cikaum, SMK Budi Utomo :

1. SMKN 1 Cikaum
 - X TBSM 1 ($30 \times 25\%$) = 7,5 = 8
 - X TBSM 2 ($30 \times 25\%$) = 7,5 = 8
 - X TBSM 3 ($30 \times 25\%$) = 7,5 = 8

2. SMK Tri Mitra 2 Cikaum
X TBSM 1 (30 x 25%) =7,5 = 8
X TBSM 2 (30 x 25%) =7,5 = 8
X TBSM 3 (29 x 25%) =7,25 = 7
3. SMK Budi Utomo
X TBSM 1 (30 x 25%) =7,5 = 8

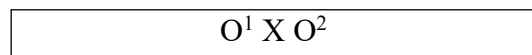
Variabel Penelitian

Kerlinger (1973) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya, tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktivitas kerja, dan lain-lain. Di bagian lain Kerlinger menyatakan bahwa variabel dapat dikatakan sebagai suatu sifat. Sifat tersebut diambil dari suatu nilai yang berbeda (different values) . Dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi. Menurut Hatch dan Farhady (1981), variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Di dalam penelitian ini yang menjadi variable adalah “ Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Materi Sepak Bola di

Kecamatan Cikaum”. Jadi, yang menjadi variable X disini adalah media audio visual dan yang menjadi variable Y adalah motivasi belajar siswa.

Desain Penelitian

Pada desain eksperimen ini digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test eksperimental design* dengan bentuk *one-group petest design*.



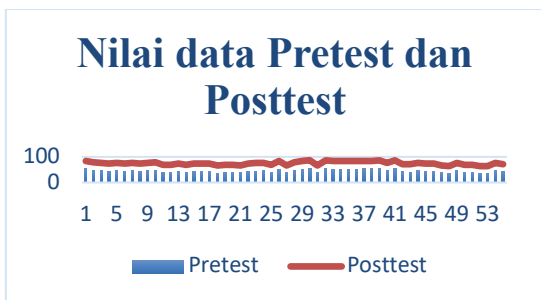
Gambar 1 Desain Penelitian

Sumber: Sugiyono, 2017

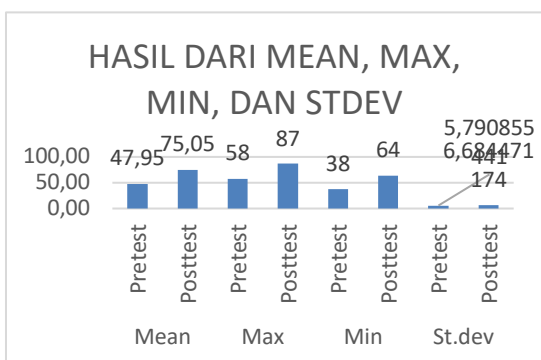
Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2013), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti adalah eksperimen, karena digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh treatment (perlakuan) yang digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambar 2 Nilai Data Angket Pretest dan Posstest



Gambar 3 Hasil Dari Mean, Max, Min, dan Stdev (Pretest Dn Posttest)

Kelompok Penelitian	N	Maximum	Minimum	Mean	Standar Deviasi
Pretest	55	58	38	47.95	5.790
Posstest	55	87	64	75.05	6.684

Berdasarkan data diatas skor pretest motivasi belajar terhadap pembelajaran sepak bola mempunyai rata-rata 47,95 sedangkan posttest mempunyai rata-rata 75,05. Apabila dilihat dari perbandingan skor rata-rata pada setiap hasil pretest dan posttest maka terjadi peningkatan.

Tes Uji Normalitas Motivasi Belajar

Test of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
PRETEST	.115	55	.065
POSSTEST	.119	55	.050

a. Lilliefors Significance Correction

Tes of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances					
Hasil		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
	Based on Mean	.234	1	108	.269
	Based on Median	.234	1	108	.269
	Based on Median and with adjusted df	.234	1	105.723	.269
	Based on trimmed mean	.229	1	108	.270

Paired Samples Statistic

Statistic Deskriptif Pretest Posttest

Paired Samples Statistics					
Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
		PRETEST	47.88	55	5.768
	POSSTEST	75.05	55	6.684	.901

Paired Samples Correlation

Huungan Data Pretest dan Posttest

Paired Samples Correlations				
Pair 1		N	Correlation	Sig.
		PRETEST & POSSTEST	55	-.999

Paired Sample Test

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			
PRETEST-POSSTEST	-27.1725	9.50	.128	-26.915	-212.042	54	.000

Pembahasan

Temuan dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar siswa di kecamatan cikaum dengan fakta dan data hasil koesioner mengenai motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penemuan secara praktis dari hasil penelitian

serta didukung oleh beberapa penemuan hasil penelitian yang sebelumnya, ternyata motivasi siswa yang diberikan perlakuan oleh pembelajaran media audio visual lebih baik memiliki perubahan dari sebelum diberikan perlakuan.

Dengan demikian, upaya untuk peningkatan motivasi belajar siswa melalui media audio visual dalam pembelajaran sepak bola seharusnya dikemas dengan menyajikan suatu modul yang harus dipelajari oleh siswa. Disamping bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, model pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat mengantarkan siswa berpikir dengan sistematis sehingga tujuan pembelajarannya bisa tercapai.

Untuk pemberian *feedback* yang positif penting diberikan pada setiap siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dibutuhkan keahlian dan keuletan guru agar bisa mengemas pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media yang lainnya.

E. Kesimpulan

Merujuk dari hasil penelitian serta pembahasan sebagaimana

telah diuraikan terhadap bab sebelumnya maka penulis bisa memperoleh jawaban.

Berikut adalah jawaban sekaligus kesimpulan dari penelitian tentang Pengaruh Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sepak Bola Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kecamatan Cikaum : Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sepak Bkla berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di Kecamatan Cikaum.

Selain itu adapula kesimpulan teori, antara lain:

1. Media merupakan sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dari pembelajaran.
2. Media audio visual merupakan media yang menampilkan informasi dalam bentuk gambar dan juga suara yang mempunyai kemampuan memperluas wawasan dalam pengetahuanyang sulit diperoleh secara langsung.
3. Ketika Latihan, pembelajaran sepak bola merupakan bentuk dari aktivitas yang mempunyai paduan antara berbagai bentuk

dengan irama sebagai iringannya. Pembelajaran sepak bola juga ada yang menggunakan alat dan juga tanpa alat.

4. Motivasi belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Dimana belajar merupakan perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari penguatan.
5. Karakteristik siswa tidak berbeda jauh dengan sekolah pada umumnya jenjang sekolah SMA atau SMK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, P. B., Sumantri, A., & Martiani, M. (2022). Survei Minat Siswa Dalam Permainan Sepak Bola Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 140 Seluma. *Educative Sportive*, 3(01), 62–66. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/edusport/article/view/2431>
- ARIANTI, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- Azidman, L. (2017). Permainan Sepak Bola SMA Negeri 1 Kaur Beserta Profil Kondisi Fisik Pemain. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 35–39.
- Azzuhri, M., & Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 6(3), 348–445.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ernanida, E., & Yusra, R. Al. (2019). Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 101–112. <https://doi.org/10.15548/mrb.v2i1.333>
- Fikri, A. (2017). Meningkatkan

- Kebugaran Jasmani Melalui Metode Latihan Sirkuit Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma Negeri 1 Lubuklinggau. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 89–102.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- KUMBARA, H., METRA, Y., & ILHAM, Z. (2019). Analisis Tingkat Kecemasan (Anxiety) Dalam Menghadapi Pertandingan Atlet Sepak Bola Kabupaten Banyuasin Pada Porprov 2017. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 28. <https://doi.org/10.24114/jik.v17i2.12299>
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia Sma. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.823>
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Mesnan, M., Supriadi, A., & Siregar, I. (2019). Pengembangan Log Book Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Taktis. *Jurnal Prestasi*, 3(6), 68. <https://doi.org/10.24114/jp.v3i6.15895>
- Mubarok, R. R. S., Narlan, A., & Millah, H. (2019). Pengaruh Latihan Long Passing Menggunakan Sasaran Berurutan Terhadap Ketepatan Long Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 98–103. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1150>
-

- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nusufi, M. (2016). Hubungan Kemampuan Montor Ability dengan Keterampilan Bermain Sepak Bola pada Klub Himadirga Unsyiah. *Jurnal Pedagogik Keolahragaan*, 02(01), 4–10.
- Priyo Utomo, N., & Indarto, P. (2021). Analisis Keterampilan Teknik Dasar Passing dalam Sepak Bola. *Jurnal Porkes*, 4(2), 87–94. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4578>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289–302.
- Sadiman, A. S. dk. (2009). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, V(1), 5.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1910–1917. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/690>
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhshf>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 5–6.
- Widodo, A. (2018). *Agung Widodo; Dosen PJKR FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi* 53. IX(1), 53–60.
- Yusuf, M. (2013). Pendidikan holistik menurut para ahli. In *Encephale* (Vol. 53, Issue 1, pp. 59–65). <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>