

Pengaruh Media Audio Visual dalam Pembelajaran *Rhythmic Activity* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri

Fanny Nilna El-Fadillah^{*1}, Citra Resita², Ega Trisna Rahayu³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang. JL. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Kec. Telukjambe, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361

*Email : felfadilah@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 27 Oktober 2021

Direvisi: 28 November 2021

Dipublikasikan: Desember 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.5773977

Abstract:

This study aims to find out the truth about the effect of audio visual media in learning rhythmic activity on the motivation of students at Madrasah Aliyah Negeri which was carried out at MAN 1 Subang class XI Science. This research was carried out using a quantitative approach with experimental methods. The population in this study amounted to 134 students from four science classes. For the sample itself using cluster random sampling, for the sample taken in this study amounted to 57 students who were divided into four classes. The instrument used in this research is a questionnaire sheet that has been validated with a reliability coefficient. The reliability of the questionnaire is 0.712. This research uses SPSS22 media. There are three stages in this research, namely pretest, treatment, and posttest. The pretest was carried out to determine the initial motivation of students' learning before the treatment was carried out. After the pretest, the researcher then gave treatment, namely eight meetings. To analyze the data used, namely the calculation of the hypothesis that there is a significance value of $0.000 < 0.05$ so that there can be a relationship between pretest and posttest. Then the significance value (2 tailed) is 0.037 which means that there is a significant effect from the results of the pretest and also the posttest. If $t_{count} < t_{table}$ then H_0 is accepted and if $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected. In this study t_{count} (-2.142) and t_{table} (1.672) it can be concluded that H_0 is accepted.

Keywords: Audio Visual Media, Learning Motivation, Rhythmic Activity Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang bertanggung jawab, sadar dan juga terarah yang memungkinkan orang dewasa berinteraksi dengan anak untuk mencapai pertumbuhan yang diinginkan dan

perkembangan kepribadian yang berkelanjutan (Wahyudi, 2015). Di bagian dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar menjadi penting karena proses belajar mengajar merupakan pelaksanaan isi program pendidikan untuk mempengaruhi peserta didik dengan

mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Dalam metodologi pengajaran, ada dua aspek yang paling penting yaitu mengajar dan mendukung pengajaran sebagai alat pengajaran.

Dari uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa tempat alat peraga adalah sebagai alat bantu dalam metodologi media yang merupakan salah satu lingkungan belajar yang ditetapkan oleh guru (Wahyudi, 2015). Untuk kepentingan pendidikan, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudhi luhur, berilmu, berdaya guna, dan efektif. dan bertanggung jawab (Zakky, 2020). Di sisi lain, apa yang dimaksud dengan pendidikan jasmani? Pendidikan jasmani adalah sarana untuk mengembangkan keterampilan motorik, kapasitas fisik, pengetahuan, dan sportivitas untuk mencapai tujuan pendidikan.

Samsudin (2008), pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, sportivitas, pengetahuan, dan pola hidup sehat. Pendidikan jasmani juga memiliki tujuan. Tujuan yang dimaksud adalah sikap, nilai, kemampuan fisik, keterampilan berpikir, dan keterampilan yang kemudian dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Muchlisin Riadi, 2018). Selanjutnya, pendidikan jasmani itu sendiri merupakan bagian integral dari pendidikan yang secara umum memanfaatkan potensi peserta didik untuk masalah kognitif, emosional dan psikologis melalui aktivitas fisik materi. Dengan aktivitas fisik, anak akan mendapatkan berbagai macam pengalaman hidup yang berharga, seperti perhatian, kerjasama, kecerdasan, keterampilan, dan lain-lain.

Aktivitas fisik dapat dilakukan dengan non-olahraga. Sebagaimana Williams menjelaskan bahwa “pendidikan jasmani

adalah seperangkat kegiatan manusia yang dipilih menurut jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Singer menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui tubuh dalam bentuk aktivitas fisik dimana media gerakannya adalah tubuh yang dirancang untuk menciptakan berbagai pengalaman dan tujuan, termasuk belajar, intelektual, sosial dan kesehatan. Indonesia telah menyempurnakan sarana jasmani untuk menjelaskan pendidikan jasmani sebagai proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan melalui kegiatan jasmani yang sistematis. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 413/U/1987 menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui kegiatan jasmani yang ditujukan untuk peningkatan jasmani individu, fisik, neuromuskular, intelektual dan emosional.

Dan pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan salah satu sarana terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan, terutama pertumbuhan dan perkembangan manusia merupakan suatu gerakan yang sangat dibutuhkan manusia dalam aktivitasnya sehari-hari. Lingkungan belajar dirancang dengan hati-hati untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan domain fisik, psikologis, kognitif dan emosional setiap siswa. BNSP (2006:513), ruang lingkup pendidikan jasmani itu sendiri meliputi permainan dan olahraga, kegiatan perkembangan, kegiatan jasmani, kegiatan aerobik, kegiatan akuatik, kekuatan, kesehatan dan pendidikan di luar sekolah (Muchlisin Riadi, 2018). Untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mendorong semakin banyak upaya reformasi dalam penggunaan hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Guru itu diharuskan untuk memakai alat yang sudah disediakan oleh pihak sekolah serta tidak menutup kemungkinan jika alat tersebut harus selaras dengan suatu perkembangan dan juga kebutuhan. Guru setidaknya bisa memakai alat yang mudah serta efektif walaupun sederhana, tapi harus ada keharusan dalam suatu upaya yang bisa

mencapai tujuan diinginkan. Dilihat dari sejarah perkembangan profesi guru, tugas mengajar sesungguhnya merupakan amanat fungsi orang tua, karena tidak dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu dari waktu ke waktu. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan masyarakat dan budaya pada umumnya, maka tugas dan peran guru juga berkembang, begitu pula dengan jumlah anak berkebutuhan pendidikan yang semakin meningkat mempelajari kegiatan berirama untuk menyampaikan tema dengan menampilkan gambar animasi dan suara yang dapat diputar ulang sehingga ketika siswa bingung atau lupa dapat memutar video untuk melihat gerakannya. Penggunaan media audiovisual dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari kegiatan ritmik karena penggunaannya belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu, guru dapat mengembangkan keterampilan kognitif, kreatif dan inovatif yang lebih baik dengan harapan siswa akan mencapai hasil belajar yang optimal. Media audiovisual menawarkan kesempatan kepada guru untuk berlatih tidak hanya dengan sumber seperti pelatih atau dosen, tetapi juga mempelajari mata pelajaran untuk mengembangkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan inovasi yang lebih baik (Wahyudi, 2015).

Penggunaan media audio visual memudahkan pencapaian atau tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Peneliti menggunakan judul ini untuk mengetahui pengaruh media terhadap motivasi belajar siswa di sekolah Madrasah Aliyah. Hal ini berdasarkan hasil yang dilakukan dalam kegiatan penelitian topik pendidikan jasmani di Madrasah Aliyah Negeri 1 Subang. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meliputi pembelajaran kognitif, afektif, dan psikologis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bisa diartikan sebagai metode yang bisa digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian, analisis yang bersifat statistic, yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Pemahaman ini muncul dikalangan pengembang penelitian kuantitatif yang merupakan peneliti itu dapat dengan sengaja mengadakan perubahan terhadap dunia di sekitar dengan melakukan eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu dengan kondisi yang terkendalikan. Untuk mencari berapa pentingnya penggunaan media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran aktivitas ritmik terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah, dengan itu bisa dibandingkan motivasi belajar siswa dan setelah menggunakan media pembelajaran audio visual.

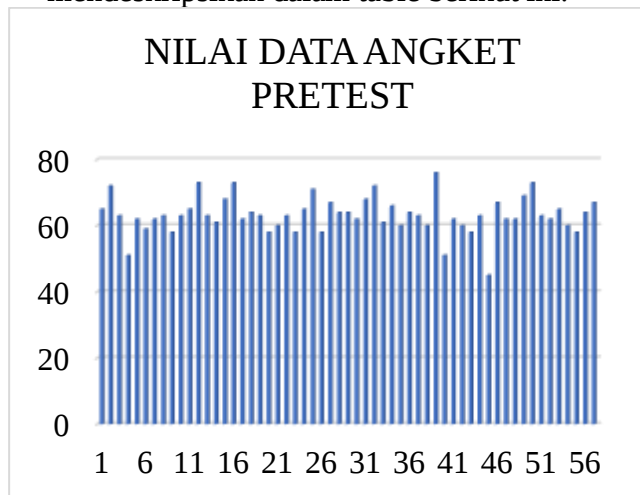
Tujuan dari penelitian ini lebih mengarahkan untuk memperlihatkan hubungan antar variable, memverifikasi teori, melakukan prediksi serta generalisasi. Menurut Tanzeh pada bukunya pendekatan kuantitatif mempunyai tujuan yaitu untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antar variable, memberikan deskripsi statistic, menaksir serta meramalkan hasilnya. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang harus terstruktur, baku, serta formal, dan dirancang sematang mungkin. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus pada Pembelajaran Media Audio Visual dalam Pembelajaran *Rhythmic Activity* terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah 1 Subang Kabupaten Subang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

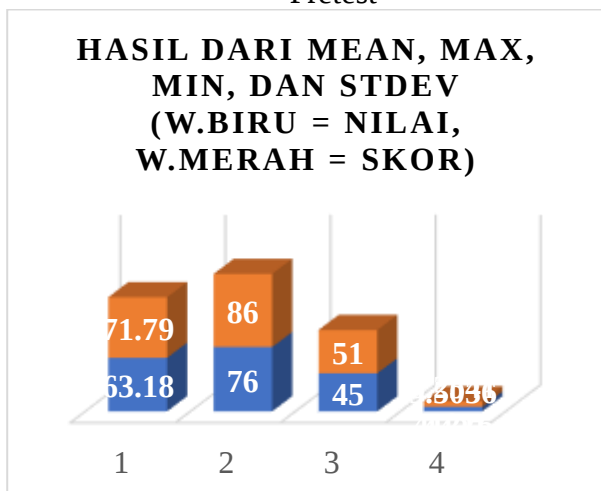
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti telah meminta izin

untuk melakukan penelitian pada guru kurikulum dan juga guru olahraga di sekolah MAN 1 Subang. Angket yang digunakan pada penelitian ini diisi oleh responden sebanyak 57 orang yang merupakan siswa dari kelas XI IPA . Kemudian responden mengisi angket berupa butir-butir pernyataan sebanyak 22 soal. Dengan memilih salah satu jawaban pada setiap nomornya. Setelah data penelitian sudah terkumpul dilakukan analisis menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS22.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan penulis mendeskripsikan dalam table berikut ini.



Gambar 1 Nilai Data Angket Pretest



Tabel 1. Deskripsi Data

Kelompok Penelitian	N	Maximum	Minimum	Mean	Standard Deviasi
Pretest	57	86	51	71,79	6,254
Posstest	57	84	52	72,75	5,736

Berdasarkan tabel skor pretest motivasi belajar terhadap pembelajaran *rhythmic activity* mempunyai rata-rata 71,79 sedangkan untuk posstest mempunyai rata-rata sebesar 72,75. Apabila dilihat dari perbandingan skor rata-rata tersebut maka adanya terjadi peningkatan.

Setelah dilakukan hasil dari nilai pretest kemudian dilakukan uji normalitas. Berikut hasil dari uji normalitas:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar

Kelompok Penelitian	Test of Normality			Keterangan
	Kolmogorof-Smirnov	Statistic	Df Sig.	
Pretest	,105	57	,194	Normal
Posstest	,117	57	,050	Normal

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari perhitungan uji normalitas diatas membuktikan bahwa nilai test statistic pada data pretest sebesar 125 dan posstest sebesar 102. Untuk keseluruhan hasil data tersebut sudah lebih besar daripada 0,05 yang berarti keseluruhan data sudah berdistribusi dengan normal.

Kemudian langkah selanjutnya uji homogenitas. Uji ini dilaksanakan dengan menggunakan SPSS22. Berikut hasil pengujian homogenitas:

Tabel 3. Test Of Homogeneity of Variance

Test of Homogeneity of Variances			
POSSTEST			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,772	11	39	,093

Untuk hasil pengujian homogenitas dari variabel motivasi yang menggunakan *One Way Anova Test* menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar siswa menunjukkan nilai yang signifikan sebesar 0,093 pada Sig. bisa disimpulkan bahwa untuk data motivasi lebih dasar dari 0,05.

Setelah dilakukan uji normalitas dan juga uji homogenitas, tahap yang terakhir itu dilakukannya uji hipotesis. Berikut adalah hasil dari uji hipotesis:

Tabel 4. Paired Samples Statistics
Statistic Deskriptif Pretest dan Posstest

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	63,1754	57	5,50364	,72898
	POSTTEST	64,0175	57	5,04795	,66862

Tabel 5. Paired Samples Correlations
Hubungan Data Pretest dan Posstest

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	57	,845	,000

Tabel 6. Paired Samples Test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST - POSTTEST	- ,84211	2,96882	,39323	1,62984	-,05437	- 2,142	56	,037

Pada tabel 5 dalam perhitungan hipotesis diatas terdapat nilai signifikan

$0,000 < 0,05$ sehingga bisa disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pretest dan juga posstest. Kemudian bisa dilihat pada tabel 6 nilai signifikansi (2 (tailed) adalah 0,037 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil pretest dan juga posstest. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dalam penelitian ini t_{hitung} (-2,142) dan t_{tabel} (1,672) maka bisa disimpulkan bahwa H_0 diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian dan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bisa disimpulkan bahwa dalam pembelajaran *rhythmic activity* melalui media audio visual dengan nilai signifikansi (2 (Tailed) adalah 0,037 yang berarti terdapat berpengaruh yang signifikan dari hasil pretest dan posstest.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih teruntuk kedua orangtua saya yang selalu mendukung serta mendoakan saya selama ini. Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Febi Kurniawan, M. Or. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dosen pembimbing 1, Ibu Citra Resita, S. Pd., M. Pd. Dan Ibu Ega Trisna Rahayu, S. Pd., M. Pd. Sebagai dosen pembimbing 2, pihak sekolah yang berkenan untuk menjadi tempat penelitian saya MAN 1 Subang, Bapak Drs. Jahrudin selaku Kepala Sekolah, Bapak Ridwan Ashshidiq, S. Pd. selaku wakil kepala bidang kurikulum, Bapak Sonny Zainurrohman, S. Pd. selaku guru olahraga di MAN 1 Subang, serta seluruh guru dan seluruh siswa kelas XI Ipa Sekolah MAN 1 Subang yang sudah bersedia untuk menjadi obyek dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Alaksamana Blog. (2020). *Pengertian dan Jenis Media Audio-Visual*.

- file:///D:/Bahan Skripsi/Media Audiovisual.pdf
- Dr. H. Hamzah B. Uno, M. P. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Ferdianto, F. (2015). Media Audio Visual Pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas Ix. *Euclid*, 2(2), 306–314. <https://doi.org/10.33603/e.v2i2.365>
- Haq Azhar. (2018). Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Pendidikan Islam Vicratina*, 3(1), 193–214.
- Herawati, A., Abduloh, A., & Resita, C. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Meningkatkan Pembelajaran Bola Voli Passing Bawah di Kelas VIII SMPN 1 Pondoksalam Purwakarta. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4456>
- Huda, Fakhtan, A. (2017). Pengertian Media Pembelajaran Audio Visuale. In <https://Fatkhan.Web.Id/> <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-audio-visual/Media Audio Visual adalah merupakan, pengetahuan%2C keterampilan%2C atau sikap>.
- Idtesis.com. (2017). *Jadwal Penelitian Adalah – Jasa Pembuatan Skripsi dan Tesis 0852*.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Juhanis, H. (2010). Pengaruh Pembelajaran Melalui Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Aktivitas Ritmik Pada Siswa MI Al Abrar Makassar. 2018, 1–4.
- Muchlisin Riadi. (2018). Pengertian, Tujuan, Ruang Lingkup dan Manfaat Pendidikan Jasmani. In *KajianPustaka.com*. <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-tujuan-ruang-lingkup-dan-manfaat-pendidikan-jasmani.html>
- Nabila, F. (2020). Pengaruh Aktivitas Ritmik Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Kelompok B Di RA Husnah Al-Fauzan Jl. Ikan Senangin Gg Autis Binjai Tahun Ajaran 2019-2020. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Nafiun.com. (n.d.). *Aktivitas Senam Ritmik _ Ritmik, Ayunan, Lompat, Langkah*.
- Pengajarku. (n.d.). *√ Audio Visual : Pengertian, Jenis, Ciri, Fungsi, Kelebihan*. <https://pengajar.co.id/audio-visual>
- Permatasari, I. (n.d.). *Pengertian Jasmani Dan Olahraga | quebie*. <https://quebie.wordpress.com/kesihatan/jasmani/pengertian-jasmani-dan-olahraga/>
- Penjas.com, D. (n.d.). *√ 7 Ruang Lingkup (PENJAS) Pendidikan Jasmani dan Contohnya – DosenPenjas*.
- Puspita, cici I. A. (2013). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Oleh Guru Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di MAN II Malang* (Vol. 84, Issue december). <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian* (P. D. Sugiyono (ed.)). Alfabeta.
- Ramadhani, D. (2012). *Program studi pendidikan teknik otomotif fakultas teknik universitas negeri yogyakarta 2012*.
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2016). Pemanfaatan Media

- Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3746>
- Rifa, A. (2016). Tinjauan Tentang Media Audio Visual. *Tinjauan Tentang Media Audiovisual*, 41.
- Sari, A. R. (2018). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 3–4.
- SilvianaWindaviv. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Di Kelompok B Tk Perwanida Rejoso Nganjuk. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 3(1), 1–6.
- Syahroni. (2012). *Program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sebelas maret surakarta*.
- Widiarti, E. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kesiapan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Ilmu-Ilmu Sosial Di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul. *Energies*, 6(1), 1–8.
- Wahyudi, A. (2015). *Peningkatan pembelajaran aktivitas ritmik melalui media audio visual*. 21–22.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 59–70. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>
- Zakky. (2020). Pengertian Pendidikan | Definisi, Fungsi, Tujuan, dan Jenis-Jenisnya. In *ZonaReferensi.com*. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan>