



Media Audio Visual Berkontribusi terhadap Motivasi dan Minat Belajar PENJASKES di Era Pandemi Covid-19

Muhammad Rahmani^{1*}, Sunarno Basuki², Syamsul Arifin³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia.

Email Korespondensi: 1920129310002@mhs.ulm.ac.id

Informasi Artikel:

Dikirim: 3 September 2021 Direvisi: 14 Desember 2021 Diterbitkan: 1 Maret 2022

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan di Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin ini bertujuan mencari tahu besaran kontribusi yang disumbangkan oleh media audio visual terhadap motivasi semangat dan minat pelajar PJOK pada peserta didik ketika program pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi covid-19. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada di Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin yang berjumlah 1.752, sedangkan sampel berjumlah 291 peserta didik, pengambilan jumlah sampel ini menggunakan teknik Sampling Insidental. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner dengan hasil yang berupa angka dan dianalisis menggunakan metode statistika dengan bantuan program SPSS21. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel audio visual berkontribusi terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani sebesar 40,2%, kemudian audio visual berkontribusi terhadap semangat belajar pendidikan jasmani sebesar 35,3%, kemudian audio visual berkontribusi terhadap minat belajar pendidikan jasmani sebesar 38,9% dan audio visual berkontribusi terhadap motivasi semangat dan minat belajar pendidikan jasmani secara bersamaan sebesar 41,7%. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan audio visual dapat memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap tingginya motivasi, semangat dan minat belajar PJOK pada peserta didik dilingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan.

Kata kunci: audio visual; motivasi; semangat; minat belajar

Audio Visual Media Contributes to Motivation and Interest in Learning Physical Health Education in the Covid-19 Pandemic Era

ABSTRACT

The research, which was conducted at the Modern Muhammadiyah Islamic Boarding School Al-Furqan Banjarmasin, aims to find out the amount of contribution contributed by audio-visual media to the motivation and interest of PJOK students in students during the distance learning program during the COVID-19 pandemic. This study uses a survey method with a quantitative approach, while the population of this study is all students in the Modern Muhammadiyah Islamic Boarding School Al-Furqan Banjarmasin totaling 1,752, while the sample is 291 students, taking this sample using the Incidental Sampling technique. The data collection technique in this study used a questionnaire with the results in the form of numbers and analyzed using statistical methods with the help of the SPSS21 program. The results of this study indicate that audio-visual variables contribute to the motivation to learn physical education by 40.2%, then audio-visual contributes to the spirit of learning physical education by 35.3%, then audio-visual contributes to interest in learning physical education by 38.9% and audio-visual contributed to the motivation of enthusiasm and interest in learning physical education simultaneously by 41.7%.



Keywords: *audio visual; motivation; spirit; interest to learn*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat didefinisikan seperti sebuah kegiatan yang diselenggarakan oleh fasilitator untuk memberi sebuah ilmu kepada akseptor pendapat ini senada dengan teori (Saihu, 2019) tugas guru saat mengajar adalah sebagai penentu arah pendidikan bagaimana agar pendidikan tercapai sesuai dengan tujuannya, membentuk kemampuan siswa agar bisa menciptakan hal-hal yang inovatif dan kreatif serta membangun rasa percaya diri. Selain itu pendidikan juga bermanfaat untuk pembekalan dalam proses belajar peserta didik, membuka pikiran peserta didik menjadi lebih terarah dan memberikan bekal pengalaman yang bermanfaat untuk kedepannya bagi peserta didik menurut (Mashud, 2015) pada dasarnya pembelajaran bertujuan untuk membekali kemampuan peserta didik dalam mencari informasi yang diperlukan untuk belajar. Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pembelajaran jasmani yang tersusun secara sistematis, dalam sebuah teori yang dikemukakan oleh (Basuki, 2020) beliau menegaskan bahwa yang dimaksud dengan PJOK merupakan sebuah aktivitas fisik peserta didik yang dirancang dan dilakukan dalam rangka mencari hasil agar bermanfaat bagi tubuh. Tujuan dari pendidikan jasmani sendiri adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi fisik, keterampilan gerak menyenangkan aktivitas jasmani, serta menanamkan sikap sportivitas dan kesadaran untuk selalu hidup sehat.

Pada saat ini tenaga pengajar disemua jenjang pendidikan di Indonesia mendapat kendala untuk melaksanakan proses kegiatan belajar dan mengajar, karena dunia pendidikan di Indonesia mendapatkan sebuah musibah, Indonesia terkontaminasi oleh virus corona (covid-19), musibah ini tentu saja berdampak besar terhadap dunia pendidikan di Indonesia, kejadian ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap keberlangsungan masa depan pendidikan di Indonesia karena seluruh jenjang pendidikan yang ada dinegeri ini dari tingkat dasar sampai jenjang mahasiswa tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya, untuk menyikapi musibah ini kemendikbud menetapkan sebuah peraturan sebagai berikut (Kemendikbud, 2020) No. 4 mengenai proses pendidikan dimasa yang sangat darurat karena adanya penyebaran corona virus disesase (Covid-19) terkait pelaksanaan proses pembelajaran yang memberikan sebuah kebijakan bahwa belajar dirumah menggunakan pembelajaran daring (dalam jaringan) dilakukan untuk memberikan pembelajaran yang bermanfaat untuk peserta didik.

Walaupun pembelajaran daring ini menjadi salah satu jalan keluar yang baik untuk masa depan pendidikan di Indonesia bukan berarti para guru dan tenaga pengajar khususnya di lingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin tidak mengalami hambatan untuk menyampaikan atau memberikan bimbingan kepada para peserta didik saat melakukan program pembelajaran daring, hal ini sejalan dengan pendapat (Sahari & Wahyudi, 2020) Beliau menerangkan apabila guru tidak mampu membuat media pembelajaran yang lebih menarik maka kecil kemungkinan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Para guru PJOK tentu harus berpikir keras agar proses pembelajaran tetap

berjalan dengan lancar menurut pendapat (Jayul & Irwanto, 2020) Mereka menjelaskan metode dan model yang terbaik untuk melakukan proses pembelajaran adalah metode yang dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Peserta didik juga perlu adaptasi dengan pembelajaran daring, jangan sampai para peserta didik di lingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin kehilangan motivasi semangat dan minat belajar PJOK karena salah perlakuan dalam program pembelajaran daring yang saat ini sedang berlangsung, pada teori yang dijelaskan oleh (Jamaluddin et al., 2020) mereka memberi penjelasan bahwa belajar daring merupakan sebuah perubahan dalam proses pendidikan yang berbentuk digital sehingga mempunyai tantangan dan peluang tersendiri. Dalam proses pengamatan selama beberapa pekan ini peneliti menemukan sebuah kesenjangan pada media pembelajaran PJOK yang sudah sangat monoton dan membosankan bagi peserta didik, kesenjangan pada media pembelajaran ini dampaknya menurunkan motivasi semangat dan minat belajar PJOK di lingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin.

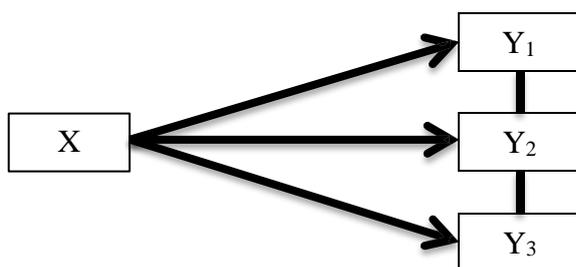
Menurut pendapat (S. Arifin, 2017) peran guru sangat vital untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Dari teori ini kita dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pendidikan guru adalah orang yang paling penting karena dia yang bisa mengarahkan dan memantau perkembangan peserta didik. Menurut (Jauhari, 2018) beliau menjelaskan bahwa media begitu berperan dalam proses belajar mengajar karena memudahkan guru memberikan pesan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk menerima pesan secara maksimal. Peserta didik di lingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin memerlukan hal baru yang mungkin lebih modern untuk memancing agar motivasi semangat dan minat belajar mereka bisa kembali lagi khususnya belajar PJOK hal ini sesuai dengan pendapat (Iqbal et al., 2019) beliau memberikan keterangan bahwa guru harus memiliki metode dan model pembelajaran yang menarik, dan mudah digunakan saat memberi perlakuan terhadap peserta didik sebagai visualisasi agar mereka mudah memahami materi yang diberikan.

Kemudian peneliti melakukan observasi lanjutan untuk meninjau ulang media pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin, observasi ini bertujuan untuk menumbuhkan kembali motivasi semangat dan minat belajar pada peserta didik, dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan sebuah solusi yang cukup menarik dan lebih modern, solusi ini terlihat mendapat respon positif dari peserta didik, mereka mulai menemukan motivasi semangat dan minat belajar mereka kembali saat pembelajaran PJOK berlangsung, metode baru ini dengan cara menampilkan *audio visual*, metode ini didukung kuat oleh pendapat (Wirasmita & Putra, 2018) dia menjelaskan bahwa teknologi multimedia sangat berperan dalam proses pembelajaran karena mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, kreatif kemudian membuat peserta didik tidak mudah bosan. media ini cukup mudah untuk dipelajari oleh peserta didik, mereka cukup melihat dan mendengarkan *audio visual* yang kita tampilkan. mereka lebih cepat paham dan sangat tertarik dengan program daring pembelajaran PJOK seperti ini, hal ini sejalan dengan pendapat (Purwanti, 2015) beliau menjelaskan audio visual begitu berperan selama proses pembelajaran berlangsung karena penyampaian materinya langsung ditangkap oleh indra pendengaran dan indra penglihatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey menurut (Jamaludin, 2018) survey merupakan kegiatan pengambilan data alamiah pada lokasi penelitian. Kemudian dengan pendekatan kuantitatif, karena data yang didapat dalam penelitian ini berbentuk angka, kemudian akan dianalisis menggunakan metode statistika, Maksud dan tujuan pada penelitian ini adalah mencari sebab-sebab perubahan perilaku, gejala ataupun fenomena yang dipengaruhi oleh sebuah peristiwa, perilaku atau sikap yang berubah yang menyebabkan terjadi sebuah fenomena perubahan pada variabel terikat karena penyebab variabel bebas (Sardi, Nooryan Lafti. Ayriza, 2020).

Desain Penelitian



Gambar 1. Korelasi hubungan antara X dengan Y₁, Y₂ dan Y₃ (Yunida et al., 2016)

Keterangan :

- X : Audio Visual
- Y₁ : Motivasi Belajar
- Y₂ : Semangat Belajar
- Y₃ : Minat Belajar
- ➔ : Korelasi

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini merupakan peserta didik dilingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin dengan jumlah 1.752 peserta didik, kemudian sampel dari penelitian ini berjumlah 291 dari keseluruhan populasi, jumlah tersebut diambil berdasarkan rumus *Sampling Insidental*. Tata cara pengambilan sampel dengan teknik *Sampling Insidental* pertama-tama dari keseluruhan populasi yang ada kita pilih salah satu dari mereka dengan cara memilih lewat absen atau daftar hadir kemudian dipilih nama-nama peserta didik yang memungkinkan untuk ikut serta menjadi sampel dan mudah dihubungi, menurut (Sugiyono, 2016) rumus pengambilan sampel dengan teknik *Sampling Insidental* adalah sebuah langkah pengambilan sampel dengan cara kebetulan atau siapa saja yang secara kebetulan bisa ditemui dan dipandang bisa mewakili populasi yang ada.

Penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner sebagai alat ukur atau instrumentnya. Angket atau kuisisioner merupakan sebuah instrumen untuk pengambilan data

atau informasi yang bentuknya berupa pernyataan atau pertanyaan yang wajib dijawab responden dengan bebas sesuai dengan apa yang dia rasakan (Z. Arifin, 2014). melalui metode angket ini maka akan didapat data informasi yang faktual mengenai kontribusi pembelajaran dengan bermedia audio visual terhadap motivasi, semangat dan minat belajar PJOK, angket yang akan disajikan kepada responden ini berbentuk serangkaian pertanyaan dan pernyataan yang telah di olah dan disusun sehingga responden hanya perlu menjawab sesuai dengan keadaan yang dirasakan pribadinya, dan pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam angket itu di olah sesuai dengan variabel yang diteliti karena mengacu pada kajian teori pervariabel.

HASIL

Tabel 1. Uji hipotesis audio visual (X) terhadap motivasi belajar (Y1)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^b	.	Enter

- a. Dependent Variabel: Y1
 b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				Durbin-Waston	
				R Square Change	F Change	Sig. F Change	df1		df2
1	.402 ^a	.162	.53894	.162	55.664	.000	1	289	1.874

- a. Predictors: (Constant), X
 b. Dependent Variable: Y1

ANOVA^a

Model		Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	16.168	1	16.168	55.664	.000 ^b
	Residual	83.943	289	.290		
	Total	100.111	290			

- a. Dependent Variable: Y1
 b. Predictors: (Constant), X

Dengan didasari dari hasil uji F dan dibandingkan dengan F hitung dan F tabel, maka didapatkan hasil F yang cukup tinggi yaitu sebesar 55,664 sedangkan signifikan kurang dari

0.05 dan bisa diputuskan bahwa ada kontribusi variabel media audio visual (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y1) pada pembelajaran PJOK. Dengan responden yang berjumlah 291, maka F tabel memperlihatkan angka 3.03. Hasil penelitian menunjukkan nilai F hitung = 55,664 ($55,664 > 3.03$) dan signifikan ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi media audio visual (X) terhadap motivasi belajar (Y1) pada pembelajaran PJOK. Dan berdasarkan pada nilai determinasi (R) yang didapat, kontribusi media audio visual terhadap motivasi belajar PJOK pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin yaitu sebesar 40,2%.

Tabel 2. Uji hipotesis audio visual (X) terhadap semangat belajar (Y2)

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^b	.	Enter

c. Dependent Variabel: Y2

d. All requested variables entered.

Model Summary ^b										
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change	Durbin-Waston	
					F	df1	df2			
1	.353 ^a	.124	.52082	.124	41.065	1	289	.000	1.822	

c. Predictors: (Constant), X

d. Dependent Variable: Y2

ANOVA ^a						
Model		Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	11.139	1	11.139	41.065	.000 ^b
	Residual	78.392	289	.271		
	Total	89.531	290			

a. Dependent Variable: Y2

b. Predictors: (Constant), X

Dengan didasari dari hasil uji F dan dibandingkan dengan F hitung dan F tabel, maka didapatkan hasil F yang cukup tinggi yaitu sebesar 41,065 sedangkan signifikan kurang dari 0.05 dan bisa diputuskan bahwa ada kontribusi variabel media audio visual (X) terhadap semangat belajar (Y2) pada pembelajaran PJOK. Dengan responden yang berjumlah 291,

maka F tabel memperlihatkan angka 3.03. Hasil penelitian menunjukkan nilai F hitung = 41,065 ($41,065 > 3.03$) dan signifikan ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi media audio visual (X) terhadap semangat belajar (Y2) pada pembelajaran PJOK. Dan berdasarkan pada nilai determinasi (R) yang didapat, kontribusi media audio visual terhadap semangat belajar PJOK pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin yaitu sebesar 35,3%.

Tabel 3. Uji hipotesis audio visual (X) terhadap minat belajar (Y3)

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^b	.	Enter

e. Dependent Variabel: Y3

f. All requested variables entered.

Model Summary ^b										
		Change Statistics								
		Std.Error		R Square		F		Sig. F		
Model	R Square	Adjusted R Square	of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Change	Durbin-Waston	
1	.389 ^a	.152	.149	.50700	.152	51.666	1	289	.000	1.967

e. Predictors: (Constant), X

f. Dependent Variable: Y3

ANOVA ^a						
Model		Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.281	1	13.281	51.666	.000 ^b
	Residual	74.288	289	.257		
	Total	87.568	290			

a. Dependent Variable: Y3

b. Predictors: (Constant), X

Dengan didasari dari hasil uji F dan dibandingkan dengan F hitung dan F tabel, maka didapatkan hasil F yang cukup tinggi yaitu sebesar 51,666 sedangkan signifikan kurang dari 0.05 dan bisa diputuskan bahwa ada kontribusi variabel media audio visual (X) terhadap minat belajar (Y3) pada pembelajaran PJOK. Dengan responden yang berjumlah 291, maka F tabel memperlihatkan angka 3.03. Hasil penelitian menunjukkan nilai F hitung = 51,666 ($51,666 > 3.03$) dan signifikan ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi

media audio visual (X) terhadap minat belajar (Y3) pada pembelajaran PJOK. Dan berdasarkan pada nilai determinasi (R) yang didapat, kontribusi media audio visual terhadap minat belajar PJOK pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin yaitu sebesar 38,9%.

Tabel 4. Uji hipotesis audio visual (X) terhadap motivasi semangat dan minat belajar (Y)

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^b	.	Enter

g. Dependent Variabel: Y

h. All requested variables entered.

Model Summary ^b										
		R		Adjusted R		Std.Error of the Estimate		Change Statistics		Durbin-Waston
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.417 ^a	.174	.171	.46993	.174	60.788	1	289	.000	1.893

g. Predictors: (Constant), X

h. Dependent Variable: Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	13.424	1	13.242	60.788	.000 ^b
	Residual	63.820	289	.221		
	Total	77.244	290			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Dengan didasari dari hasil uji F dan dibandingkan dengan F hitung dan F tabel, maka didapatkan hasil F yang cukup tinggi yaitu sebesar 60,788 sedangkan signifikan kurang dari 0.05 dan bisa diputuskan bahwa ada kontribusi variabel media audio visual (X) terhadap variabel motivasi, semangat dan minat belajar (Y) pada pembelajaran PJOK. Dengan responden yang berjumlah 291, maka F tabel memperlihatkan angka 3.03. Hasil penelitian menunjukkan nilai F hitung = 60,788 ($60,788 > 3.03$) dan signifikan ($0.000 < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada kontribusi media audio visual (X) terhadap motivasi, semangat dan minat belajar siswa (Y) secara bersama pada pembelajaran PJOK. Dan berdasarkan pada

nilai determinasi (R) yang didapat, kontribusi media audio visual terhadap motivasi, semangat dan minat belajar secara bersama pada pembelajaran PJOK pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin yaitu sebesar 41,7%.

PEMBAHASAN

Pembelajaran PJOK yang bermedia audio visual mampu menyumbangkan kontribusi terhadap motivasi, semangat dan minat belajar PJOK pada peserta didik dilingkungan Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin. Hasil dari pembelajaran PJOK yang menggunakan media audio visual dapat terlihat pada perubahan sikap dan perilaku peserta didik, mereka lebih gembira dan sangat antusias dalam mengikuti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru PJOK, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Asmara, 2015) bahwa media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran PJOK bermedia audio visual mampu merubah suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, karena pembelajaran seperti ini mampu membuat gambaran yang lebih jelas pada peserta didik sehingga mereka mudah memahami setiap materi dari pembelajaran PJOK. Dengan begini tentu saja peserta didik akan lebih termotivasi lagi dan akan sangat tertarik untuk menanti pembelajaran materi selanjutnya karena mereka merasa pembelajaran PJOK mudah untuk dipahami.

Media audio visual yang diterapkan pada pembelajaran PJOK ini termasuk hal baru yang dirasakan oleh peserta didik karena sebelumnya guru PJOK mengajar selalu menerapkan model pembelajaran ceramah kepada peserta didik. Media audio visual ini mampu membuat siswa menjadi lebih giat dan rajin dalam proses pembelajaran PJOK karena ini termasuk media yang baru mereka rasakan. Hal ini terlihat jelas ketika peserta didik diberikan waktu untuk bertanya, banyak diantara mereka yang mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran PJOK yang telah disampaikan melalui media audio visual. Hal ini selaras dengan pendapat (Busyaeri et al., 2016) pembelajaran bermedia audio visual mampu merubah perilaku peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Teori ini selaras dengan apa yang terjadi dilapangan karena peserta didik lebih kreatif dan sangat antusias dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran PJOK yang mandiri maupun tugas berkelompok. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi, semangat dan minat belajar PJOK yang ada didalam diri peserta didik menjadi lebih kuat dan terarah, peserta didik berlomba-lomba dengan teman sekelasnya untuk menjadi yang terbaik pada saat memasuki materi pembelajaran PJOK.

Kreativitas dan perlombaan peserta didik untuk menjadi lebih baik dari teman-temannya menunjukkan bahwa mereka lebih aktif, ini merupakan sebuah tanda bahwa pengembangan diri dan kompetensi peserta didik dibidang pembelajaran PJOK meningkat dengan baik. secara psikologis fenomena ini dapat menjadi salah satu indikator bahwa motivasi, semangat dan minat belajar PJOK peserta didik dapat meningkat ketika media pembelajaran PJOK menggunakan audio visual. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purnomo, 2014) bahwa dengan digunakannya audio visual sebagai media pembelajaran maka akan memperbaiki hasil belajar peserta didik. Penggunaan media audio visual selama proses pembelajaran PJOK dapat menambah wawasan peserta didik karena ini merupakan pengalaman baru yang bisa membuat peserta didik merasa puas dalam belajar,

peserta didik lebih bergairah ketika memasuki jam pembelajaran PJOK sehingga dapat membangkitkan motivasi semangat dan minat belajar mereka.

Peserta didik yang sebelumnya tidak mampu membayangkan pembelajaran PJOK karena penyampaiannya hanya menggunakan metode pesan singkat dan ceramah saja. Dengan diterapkannya media audio visual dalam pembelajaran PJOK maka peserta didik dengan mudah mengamati dan memahami materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan media audio visual langsung ditangkap dan disaksikan oleh indra pengelihatan dan indra pendengaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Aristiani, 2016) dia berpendapat bahwa media audio visual yang diterapkan pada pembelajaran jarak jauh mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan mudahnya siswa memahami materi pembelajaran maka motivasi semangat dan minat belajar siswa akan meningkat. Dengan kata lain peserta didik lebih paham terhadap pembelajaran PJOK sehingga saat guru memberikan tugas mandiri ataupun kelompok peserta didik mampu mengerjakan tugas mereka dengan baik.

Pembahasan diatas ini menjelaskan bahwa dengan bermedia audio visual pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien selama proses pembelajaran jarak jauh atau daring. Efektif karena dengan penggunaan media audio visual peserta didik lebih mudah mengamati dan mudah untuk memahami karena materi pembelajaran langsung disaksikan oleh dua panca indra peserta didik, yaitu indra pendengaran dan indra pengelihatan. Hal ini terlihat jelas ketika pertemuan berikutnya, para peserta didik dengan mudah menjawab beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh guru mengenai materi minggu lalu dan ketika diberikan tugas mandiri ataupun kelompok mereka sangat-sangat antusias dalam menyelesaikan tugas tersebut dan mereka selalu berusaha menjadi lebih baik saat dikelas. Hal ini senada dengan pendapat (Nomleni & Manu, 2018) bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio visual dapat mengembangkan pemahaman peserta didik menjadi lebih baik dalam menangkap setiap materi yang diterangkan oleh guru. Efisien dikarenakan pengajar tidak perlu mengulang materi-materi pembelajaran yang sudah disampaikan sebelumnya sehingga dapat menghemat waktu dan tidak membuang-buang tenaga, dan pengajar akan mudah untuk fokus pada materi selanjutnya. Dengan efektif dan efisiennya pembelajaran jarak jauh menggunakan media audio visual membuat tujuan dari pembelajaran akan mudah tercapai. Dengan tumbuhnya motivasi semangat dan minat belajar PJOK pada peserta didik maka akan memberikan dampak positif pada hasil belajar yang dilakukan peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya, karena peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian diatas maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut. 1) Ada kontribusi pembelajaran PJOK menggunakan media audio visual terhadap motivasi belajar pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin. 2) Ada kontribusi pembelajaran PJOK menggunakan media audio visual terhadap semangat belajar pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin. 3) Ada kontribusi pembelajaran PJOK menggunakan media audio visual terhadap minat belajar pada peserta didik Pondok Pesantren

Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin. 4) Ada kontribusi pembelajaran PJOK menggunakan media audio visual terhadap motivasi, semangat dan minat belajar secara bersama pada peserta didik Pondok Pesantren Modern Muhammadiyah Al-Furqan Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Multilateral*, 16.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audio Visual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 182–189. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i2.717>
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Basuki, S. (2020). *Supervisi Pendidikan Jasmani*. PT LKiS Pelangi Aksara.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Iqbal, M., Latifah, S., & Irwandani. (2019). Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Daring. *Inovasi Pembangunan – Jurnal Kelitbangan* /.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Jamaludin, A. (2018). Analisis Kualitas Pelayanan Dan Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Rumah Makan Padang Sederhana Karawang. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 4(1). <https://doi.org/10.36805/manajemen.v4i1.369>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*.
- Kemendikbud. (2020). *Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disese (Covid-19)*.
- Mashud. (2015). Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Era abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–114.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Purnomo, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

- Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Sahari, S., & Wahyudi. (2020). Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING Untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14711>
- Saihu, S. (2019). Konsep Manusia Dan Implementasinya Dalam Perumusan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Murtadha Muthahhari. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 197–217. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.54>
- Sardi, Nooryan Lafti. Ayriza, Y. (2020). Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Subjective Well-Being Pada Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren. *Acta Psychologia*, 2(1), 80–91.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Yunida, S., Harlie, M., & Husnurrofiq. (2016). Pengaruh Disiplin, Semangat Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Klinik Insani Muara Teweh. *Jurnal Komunikasi Bisnis Dan Manajemen*, 3(6), 108–118.