

Pengaruh Media *Augmented Reality* Terhadap Motivasi Belajar *Passing* Sepak Bola

Wukir Asih Banjarani¹, Mochamad Ridwan²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan Kec. Lakarsantri Kota Surabaya, Jawa Timur 60213

Email: Wukir.19036@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan terbaru, salah satu media interaktif adalah *Augmented Reality*, menggunakan media *Augmented Reality* pada pembelajaran PJOK khususnya pada materi sepak bola memungkinkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media AR *passing* sepak bola dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi peserta didik setelah menggunakan media AR pada materi *Passing* sepak bola. pada penelitian ini menggunakan metode *praeksperimental* dengan desain " *one group pretest-posttest*". Pengambilan sampel penelitian menggunakan *cluster random sampling* pengambilan data menggunakan angket. Teknik analisis data statistik deskriptif data penelitian ini meliputi penyajian data mean, presentase, standart deviasi dan statistik inferensial yang uji prasyarat data normalitas dan homogenitas. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 30 peserta didik hasilnya terdapat perbedaan setelah diberikannya media AR, sehingga terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 8% dapat dikatakan bahwa media *Augmented Reality* dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada PJOK materi *passing* sepak bola.

Kata kunci: *Augmented Reality, Motivasi, Passing, Sepak Bola*

ABSTRACT

One of the efforts to increase student learning motivation is to use interactive and up-to-date learning media, one of the interactive media is *Augmented Reality*, using *Augmented Reality* media in PJOK learning, especially in soccer material, allows it to increase student learning motivation so that learning objectives can be achieved. This study aims to determine whether the application of AR media football passing can increase students' learning motivation and find out how much the motivation of students increases after using AR media on football passing material. In this study, the pre-experimental method was used with the "one group pretest-posttest" design. Sampling research using cluster random sampling data collection using a questionnaire. Descriptive statistical data analysis techniques for this research data include the presentation of mean, percentage, standard deviation and inferential statistics that test the prerequisite data for normality and homogeneity. Based on research that has been conducted on 30 students, the results are different after being given AR media, so that there is an increase in student learning motivation by 8%, it can be said that *Augmented Reality* media can be used in the learning process in PJOK football passing material.

Keywords: *Augmented Reality, Motivation, Passing, Soccer*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan dan fungsi yang penting dalam menunjang keberhasilan hidup masyarakat dengan mendapatkan pendidikan masyarakat memiliki bekal pembelajaran mengenai pengembangan potensi sumber daya manusia, salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan mengembangkan potensi dari dalam diri yaitu PJOK (Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan). Pembelajaran PJOK dianggap dapat membuat perkembangan gerak dan perkembangan peserta didik lebih cepat hal ini dapat berpengaruh dalam perubahan tingkah laku peserta didik dengan itu akan terjadinya motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Nurrohm, 2020). Menumbuhkan motivasi peserta didik tidak mudah apabila pembelajaran terpaku hanya dari buku dengan menambah media interaktif memungkinkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Membuat inovasi materi yang baru memberikan keuntungan kepada pendidik agar peserta didik termotivasi dengan tetap mudah memahami pembelajaran contohnya, seperti membuat desain grafis. Guru dituntut untuk menguasai keahlian multimedia, dengan ini guru dapat mengenalkan desain grafis menggunakan media AR (*Augmented Reality*) (Wibowo & Loren, 2021). AR memiliki desain yang menarik seperti dapat menampilkan objek 3D (3 dimensi) beserta animasi dengan suara, sehingga objek tersebut terlihat nyata itu adalah kelebihan dari AR. Tampilan yang menarik dari AR ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Pamputi, 2017). Memanfaatkan media pembelajaran terbaru merupakan salah satu cara dalam menggapai suatu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satunya menggabungkan pembelajaran *passing* sepak bola ke dalam media pembelajaran terbaru yaitu *Augmented Reality* (Ariama & Burhendi, 2022).

Sepak bola salah satu pembelajaran yang banyak diketahui oleh peserta didik, bahkan sebelum pembelajaran ini di perkenalkan. Pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu cara memotivasi peserta didik karena pembelajaran ini memiliki peminat yang banyak. Pembelajaran sepak bola mencakup gerakan-gerakan yang sangat penting di dalamnya seperti, *passing*, *shooting*, *dribbling*, *throwing*, dan *heading* karena peminat pembelajaran sepak bola ini merata, apabila peserta didik melakukan gerakan *passing* dalam sepak bola seperti di atas peserta didik dapat mempraktikkan, namun tidak dengan gerakan yang benar. Peserta didik mampu melakukan gerakan tersebut hanya sebatas pengetahuannya saja (Ambar & Jannah, 2021). Guru wajib memberikan pemahaman gerakan *passing* sepak bola yang mudah diterima oleh peserta didik karena penyampaian materi yang menarik dan mudah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya menambah materi *passing* menggunakan media AR.

Meningkatnya motivasi peserta didik dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dalam arti adanya kehidupan dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif terlahir dari kesiapan pada peserta didik, sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik saat menerima materi yang disampaikan oleh guru, materi yang disampaikan, serta kemauan peserta didik saat akan menerima materi dari guru (Rohmawati, 2015). Minat peserta didik ini terbentuk dari adanya motivasi yang ada pada diri peserta didik tersebut sebelum peserta didik menerima pembelajaran. Motivasi adalah kemauan yang dapat ditimbulkan dari dalam diri sendiri. Kemauan ini ada yang ditimbulkan dari dalam diri dan ada yang ditimbulkan dari luar kendali diri (Putri et al.,

2020). Penggunaan media AR ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang berinovasi baru dalam proses pembelajaran (Yuliono, 2018).

Mengaplikasikan media pembelajaran tersebut dapat menarik minat dan hasrat ingin tau peserta didik sehingga menimbulkan motivasi intrinsik peserta didik dan membuat interaksi aktif antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik yang mampu membuat dorongan pada diri peserta didik dan menimbulkan perubahan tingkah laku dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran. Salah satunya mengenalkan dan menerapkan media baru interaktif yaitu media AR kepada peserta didik dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama, 2018) hasil persentase untuk keseluruhan mendapatkan nilai 86.25% dengan kategori sangat baik. Studi kelayakan media *Augmented Reality* diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farda et al., 2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media memenuhi kriteria valid dengan nilai persentase ahli materi 85%, ahli media 96,875%, kelayakan 93,585%. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar passing sepak bola peserta didik dengan menggunakan media *Augmented Reality* sebagai media interaktif pada pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yakni penelitian yang berusaha untuk dapat memecahkan masalah yang sedang diteliti berdasarkan dengan angka mulai dari pengumpulan data sampai menyajikan data dan menganalisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *praexperimental design*. Penelitian ini menggunakan desain rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini hanya melibatkan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen dan peserta didik tidak dapat dipindahkan atau diacak. Desain rancangan ini diawali dengan pemberian *pre-test* kemudian diberikan perlakuan setelah diberi perlakuan dilakukannya *post-test*. Populasi adalah keseluruhan individu yang merupakan sumber informasi mengenai data-data yang diperlukan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nganjuk yang berjumlah 288 siswa terdiri dari 9 kelas dan akan diambil beberapa kelas saja. Pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* karena sampel diambil dari sebagian populasi secara berkelompok dan diambil secara acak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kelas VIII-4 SMPN 1 Nganjuk dengan jumlah siswa 32 orang. Pada penelitian kali ini pengambilan data menggunakan kuisioner dengan pengisian angket. Teknik analisis data statistik deskriptif data penelitian ini meliputi penyajian data mean, presentase, standart deviasi dan statistik inferensial yang uji prasyarat data normalitas dan homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

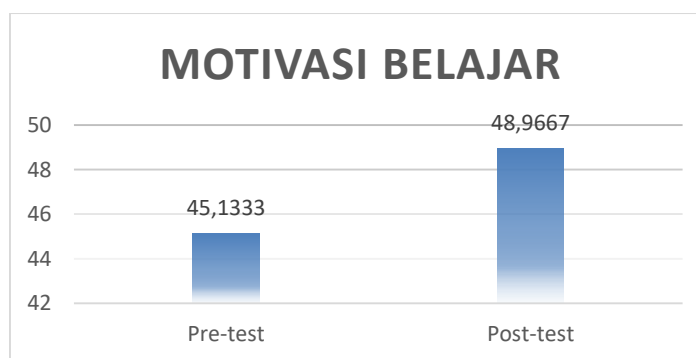
Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar *passing* sepak bola. Penelitian kali ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakannya *pretest* dengan diberikannya angket motivasi belajar sebanyak 17 pernyataan setelah diberikannya *pretest* peserta didik menerima perlakuan atau diberikannya media *Augmented Reality*. Pada minggu kedua peserta didik diberikan perlakuan atau diberikannya media *Augmented Reality* terlebih dahulu kemudian diberikannya *posttest* berupa angket motivasi belajar dengan 17

pernyataan. Data dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan *software google form* yang diisi oleh peserta didik kelas VIII-4 sebagai kelas yang digunakan dalam penelitian.

Hasil analisis statistik deskriptif *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar *passing* sepak bola dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Analisis Statistik Deskriptif <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>		
Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	45,1333	48,9667
Median	44,0000	48,0000
Std. Deviation	3,76676	4,45269
Range	14,00	19,00
Minimum	38,00	40,00
Maximum	52,00	59,00

Berdasarkan data tabel di atas, *pretest* dan *posttest* motivasi belajar *passing* sepak bola dapat disajikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram *pretest posttest*

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat dikatakan bahwa motivasi belajar *passing* sepak bola kelas VIII-4 memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,1333 dan saat *posttest* mengalami peningkatan sebesar 48,9667 artinya dapat dikatakan bahwa setelah diberikan media *Augmented Reality* selama 2 kali pertemuan adanya peningkatan.

Statistik inferensial terdapat uji normalitas dan uji hipotesis, pengujian normalitas menggunakan uji kolmogorov smirnov dengan bantuan *tools SPSS* versi 26. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel penelitian berdistribusi normal atau tidaknya. Dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig >0,05 dan apabila sig <0,05 dikatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

VARIABEL	P	KETERANGAN
<i>Pretest</i>	0,77	Normal
<i>Posttest</i>	0,200	Normal

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa data *pretest* dan data *posttest* memiliki nilai *p* (sig) lebih besar dari 0,05, maka data *pretest* dan *posttest* dikatakan normal.

Uji hipotesis digunakan untuk Pengujian hipotesis bertujuan untuk menetapkan kebenaran hipotesis yang telah dikembangkan. Pengolahan data pada penelitian kali ini peneliti menggunakan bantuan *SPSS* versi 26. Dalam pengujian hipotesis pada penelitian kali ini penulis menggunakan uji *paired sample T test* bertujuan untuk mengetahui apakah adanya peningkatan atau penurunan motivasi belajar *passing* sepak bola setelah diberikannya perlakuan secara signifikan. Menurut (Yam & Taufik, 2021) kriteria penafsiran sebagai berikut:

1. Apabila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Apabila signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak

Untuk mengetahui apakah adanya pengaruh media *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar *passing* sepak bola maka diperlukannya uji t. Hipotesis penulis dapat diterima apabila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima begitu sebaliknya apabila signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Berdasarkan analisis uji t pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil *Paired Samples Test pretest posttest*

Variabel	<i>Paired samples test</i>			
	Mean	t hitung	t tabel	Sig (2-tailed)
<i>Pretest</i>	45,1333	-12,181	2,045	,000
<i>Posttest</i>	48,9667			

Dari uji-t data di atas dikatakan bahwa t_{hitung} -12,181 dan t_{tabel} 2,045 (df 29;0,05) dengan nilai sig 0,000. Dengan ini t_{hitung} -12,181 $>$ t_{tabel} 2,045 dan nilai signifikansi 0,000 $<$ 0,05, maka dari itu H_a diterima. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik setelah adanya penerapan media *Augmented Reality* pada materi *passing* sepak bola. Kemudian untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar *passing* sepak bola setelah diberikannya *treatment* media *Augmented Reality* selama 2 kali pertemuan dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4. Presentase Peningkatan

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan	Selisih
45,1333	48,9667	8%	3,8334

Dapat disimpulkan besar peningkatan motivasi belajar *passing* sepak bola setelah diberikan *treatment* media *Augmented Reality* yang dilakukan selama 2 kali pertemuan yaitu sebesar 8%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap motivasi belajar *passing* sepak bola di SMPN 1 Nganjuk. Besarnya peningkatan motivasi belajar *passing* sepak bola setelah diberikan media *Augmented Reality* didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mustaqim, 2016) bahwa media *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi peserta didik karena media ini salah satu media yang interaktif yang dapat menggabungkan dunia maya ke dalam dunia nyata secara langsung sehingga menimbulkan imajinasi peserta didik. Menurut (Pradita et al., 2022) media *Augmented Reality* dikatakan layak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena peserta didik dilibatkan langsung saat proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengoprasikan dan mengetahui secara langsung penjelasan menggunakan media *Augmented Reality* ini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saidin et al., 2015) terdapat peningkatan motivasi belajar setelah diberikannya media AR, teknologi AR ini menyediakan banyak cara yang berinovatif dan interaktif untuk dapat mempelajari banyak konsep dan memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR berpengaruh dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar *passing* sepak bola pada peserta didik kelas VIII-4. Oleh karena itu, media *Augmented Reality* ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran olahraga *passing* sepak bola di SMPN 1 Nganjuk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hasil penelitian serta pembahasan adanya pengaruh motivasi belajar peserta didik setelah adanya penerapan media *Augmented Reality* pada materi *passing* sepak bola. hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} -12,181 > t_{table} 2,045$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dari itu H_a diterima. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar peserta didik setelah adanya penerapan media *Augmented Reality* pada materi *passing* sepak bola. Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar setelah diterapkannya media *Augmented Reality* pada materi *passing* sepak bola. hal ini dibuktikan dengan besar peningkatan motivasi belajar *passing* sepak bola setelah diberikan *treatment* media *Augmented Reality* yang dilakukan selama 2 kali pertemuan yaitu sebesar 8%.

Dengan penggunaan media yang berinovasi dan interaktif dapat menunjang ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran tersebut sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. pembelajaran yang interaktif dapat membuat peserta didik memiliki imajinasi yang akan membuat dirinya terdorong dan menimbulkan hasrat dalam melakukan suatu perubahan perilaku. Penggunaan media *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pada proses pembelajaran karena media *Augmented Reality* ini adalah media yang interaktif dan berinovasi, media yang dapat membuat tiga dimensi atau dua dimensi secara nyata kedalam pembelajaran sehingga peserta didik akan timbul rasa ketertarikan dan perasaan ingin tau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar, W., & Jannah, M. (2021). Hubungan Antara Kejenuhan Dengan Motivasi Berprestasi Pada Atlet Sepak Bola. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8 No. 3, 126–136.
- Ariama, & Burhendi. (2022). Pengembangan Website Sebagai Media Pembelajaran Fisika Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 13 No. 2(2549–886), 181–190. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v13i2.12132>
- Farda, Ahmad, & Pamungkas. (2022). STUDI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PORTAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(3), 279–286.
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. 13(2), 174–183.
- Nurrohim, N. (2020). Analisis Kepuasan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 Kecamatan Purwanegara 2020. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 1 NO 1, 133–146. <https://doi.org/10.53869/jpas.v1i1.26>
- Pamputi, E. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus : Tema Wirausaha, Sdn Kedung Oleng 4). *Laporan Skripsi*, 1–12.
- Pradita, C., Olii, S., & Pakaya, N. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED. *Journal of Information Technology Education*, 2(1).
- Pratama, G. Y. (2018). *Analisis Penggunaan Media Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi*.
- Putri, D. K., Handayani, M. C., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 No. 2(2549–8959, 2356–1327), 649–657. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 No 1, 15–32.
- Saidin, N. F., Yahaya, N., & Halim, noor dayana abd. (2015). A Review of Research on Augmented Reality in Education: Advantages and Applications. *International Education Studie*, 8 No.13(1913–9020, 1913–9039), 1–8. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n13p1>
- Wibowo, T., & Loren, S. (2021). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1 No 1, 728–736.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administras*, 3(2), 96–102.
- Yuliono, T. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9 No.1(2086–7433), 67–84.