

Volume 2 No 1 Tahun 2016

ISSN: 2443-1923

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
“Rekonstruksi Kurikulum dan Pembelajaran di Indonesia
Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN”



SEMNAS STKIP PGRI JOMBANG

Jombang, 23-24 APRIL 2016
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



SEMINAR NASIONAL
HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

PROSIDING



9 772443 192253



stkipjb.ac.id



Analisis Alternatif Kolaborasi Guru Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Dengan Pembina Pramuka Nanik Sri Setyani & Muhammad Muksinuddin	281 – 287
Perbandingan Model Pembelajaran <i>Modelling</i> dan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Yudi Dwi Saputra & Mecca Puspitaningsari	288 – 296
Increasing Students Achievement in Learning Trigonometry With Problem Based Learning Approach Syamsul Arifin	297 – 309
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Snowball Throwing</i> Terhadap Hasil Membaca Intensif Siswa Endah Sari & Eva Eri Dia	310 – 316
Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Yayuk Indarti & Kustomo	317 – 324
The Use of 5S and RPP to the Tenth Year Students in Writing Afi Ni'amah, Hartia Novianti & Rukminingsih	325 - 335
Pengaruh Penerapan Strategi <i>Card Sort</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Esty Saraswati Nur Hartiningrum & Suci Cahyani	336 – 348
Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Nahlia Rakhmawati & Miftahul Azzah	349 – 358
Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Aulia Ayu Perwiradani & Mindaudah	359 – 372
Peran Pembelajaran <i>Real Object</i> pada Pendidikan Kejuruan dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Muhammad Saibani Wiyanto & Luluk Nurhidayati	373 – 379
Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Menggunakan <i>Medicine Ball</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Bolavoli Arsika Yunarta & Yully Wahyu Sulistyio	380 – 388
Perbedaan Penggunaan Kurikulum Berbasis Kompetensi Dan Kurikulum 1994 Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Ambar Puspitasari	389 – 395
Profile of The Economics Teacher Diah Dinaloni	396 – 408
Komunikasi Matematika Guru Dalam Memberikan <i>Scaffolding</i> Kepada Siswa Rohmatul Umami	409 – 416
Pengaruh Sertifikasi Guru Terhadap Kinerja Guru Masruchan	417 – 425
Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Didit Yulian Kasdriyanto & Rofika Nuriyanti	426 – 432

Perbandingan Model Pembelajaran *Modelling* dan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Yudi Dwi Saputra¹(yudids31@gmail.com)
Mecca Puspitaningsari²(mecca27.stkipjb@gmail.com)

Abstract

This aims from this study to determine comparison between the learning modeling and audiovisual media related with the students motivation to learn the basic techniques of dribbling in soccer. This research is a comparative study with the experiments. Researchers compared the use of modeling and audio-visual media to motivate students to learn the basic techniques of soccer dribbling. Instruments in this research is a questionnaire using Likert scale. The calculation results of different test t of 3.872, so if consulted with t table then $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.872 > 2.301$), H_0 is rejected it means there are significant differences between teaching modeling and audiovisual media. Furthermore, to determine which group is optimal with reference to the calculation of data, from the mean. Based on these data it can be seen that the modeling groups have higher motivation to learn the basic techniques of soccer dribbling ie with a score of 138.91 compared to the audiovisual media group which only received a score of 126.23. Although when it is viewed from the score of the difference is not too great.

Keywords: *Modeling, Audiovisual Media, Student Motivation to learn.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan antara pembelajaran modeling dan media audiovisual terhadap motivasi siswa untuk belajar teknik dasar dribbling pada sepakbola. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan komparasi. Peneliti membandingkan antara penggunaan modeling dan media audio visual terhadap motivasi siswa untuk belajar teknik dasar dribbling sepakbola. Instrumen pada penelitian ini yaitu angket menggunakan skala likert. Hasil uji beda perhitungan diketahui t sebesar 3,872, maka jika dikonsultasikan dengan t tabel maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,872 > 2,301$) maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran modeling dan media audiovisual. Selanjutnya untuk mengetahui kelompok mana yang lebih optimal dengan mengacu pada data penghitungan, dari nilai mean. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kelompok modeling lebih tinggi motivasinya untuk belajar teknik dasar dribbling sepakbola yaitu dengan skor 138,91 dibandingkan dengan kelompok media audiovisual yang hanya memperoleh skor 126,23. Walaupun jika dilihat dari hasil skor tersebut perbedaannya tidak terlalu besar.

Kata Kunci: *Modeling, Media Audiovisual, Motivasi Belajar Siswa.*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani sebagaimana pelajaran yang lain di sekolah, memiliki sasaran yang dikenal dengan aspek kognisi, afeksi dan psikomotor.

Di zaman yang serba modern ini guru pendidikan jasmani dituntut harus cerdas dan kreatif di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengembangkan kualitas

1,2 Dosen Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

peserta didik di sekolah. Pelaksananya bukan hanya melalui pembelajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Guru pendidikan jasmani harus mampu menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi perkembangan peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani yang artinya secara fisiologis dapat meningkatkan kemampuan kebugaran jasmani dan rohani dalam membantu mengembangkan kepribadiannya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pemilihan metode mengajar untuk suatu proses belajar mengajar merupakan hal yang perlu dipertimbangkan secara seksama. Penggunaan metode yang tepat untuk pengajaran suatu pokok bahasan dalam pembelajaran akan membuahkan hasil seperti yang diharapkan. Dengan demikian guru dapat menyesuaikan fasilitas yang tersedia sehingga pendidikan jasmani dapat terlaksana dengan baik. Selain memperhatikan hal-hal tersebut, guru juga perlu memahami kondisi psikis siswa. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan dan pengalaman (Yamin, 2008:92). Keterkaitannya dalam hal ini, merupakan arti penting dalam memotivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Fenomena yang terjadi selama ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah peran guru masih mendominasi sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan kondisi psikisnya. Kondisi tersebut semakin memperparah keadaan dikarenakan guru kurang memperhatikan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Tidak heran jika siswa akhirnya kurang senang dengan pendidikan jasmani karena beranggapan bahwa pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang membosankan dan kurang menarik.

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan senantiasa dicari, diteliti dan diupayakan melalui kajian berbagai komponen pendidikan. Dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik sebagai salah satu indikator upaya yang langsung dan paling realistis, upaya tersebut diarahkan untuk dapat menghasilkan kualitas pengajar. Sebagai salah satu proses yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar para siswa. Tidak hanya perbaikan sistem pendidikan nasional untuk penyempurnaan kurikulum, namun peran serta seorang guru dalam memberikan kualitas pembelajaran yang dapat tercapainya sasaran pendidikan. Hal ini dipertegas oleh Trianto (2008:6-7) bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang pendidikan formal. Perubahan tersebut harus pula diikuti oleh guru yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan di sekolah (di dalam kelas ataupun di luar kelas).

Salah satu dari beberapa model pembelajaran yang telah diperkenalkan adalah *Modeling*. Pembelajaran metode *modeling* adalah sebuah pembelajaran selalu ada model yang bisa ditiru. Guru memberi model (contoh) tentang bagaimana belajar, namun guru bukan satu-satunya model. Model juga dapat melibatkan siswa atau dapat juga mendatangkan tokoh dari luar (Yamin, 2008: 152).

Selain *modeling*, terdapat pembelajaran dengan memanfaatkan sebuah media dan dalam hal ini adalah media audiovisual, selama ini masih banyak dijumpai guru dalam menyampaikan suatu materi hanya mengandalkan buku teks saja, tentu saja hal ini dapat menimbulkan kualitas pengajaran kurang efektif. Media audiovisual selain dapat menggantikan tugas para pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang terdapat pada diri

siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Soeharto (1995:98) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Sepakbola merupakan suatu olahraga yang sudah terkenal di seluruh dunia, sepakbola dilakukan dengan keterampilan lari dan operan bola dengan gerakan-gerakan yang sederhana disertai dengan kecepatan dan ketepatan. Aktivitas dalam permainan sepakbola tersebut dikenal dengan nama *dribbling* (menggiring bola). Menggiring bola diartikan dengan gerakan lari menggunakan kaki mendorong bola agar bergulir terus menerus di atas tanah. Menggiring bola hanya dilakukan pada saat-saat yang menguntungkan saja, yaitu bebas dari lawan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tentang perbandingan antaramodel pembelajaran *modeling* dan media audiovisual terhadap motivasi siswa untuk belajar teknik dasar *dribbling* pada sepakbola.

Kajian Pustaka

Modeling

Pembelajaran *modeling* disebut juga dengan pembelajaran langsung dikarenakan siswa dapat melihat secara langsung dalam guru yang juga sebagai sumber belajar berperan sebagai sumber suara atau model dalam menyampaikan materi. Metode pengajaran secara *modeling* dirancang untuk membenarkan siswa tentang pengetahuan yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah demi langkah.

Metode pengajaran *modeling* dapat diterapkan bagi setiap mata pelajaran, namun metode ini paling cocok untuk mata pelajaran yang berorientasi pada kinerja, misalnya membaca, menulis, matematika, musik dan pendidikan jasmani. Menurut Hamalik (2008:157), pelajaran akan lebih mudah dihayati dan diterapkan oleh siswa jika guru mengajarkannya dalam bentuk tingkah laku model, bukan hanya dengan menceramahkan/menceritakan secara lisan. *Modeling* disajikan dengan teknik mengajar atau dalam ketrampilan-ketrampilan.

Beberapa petunjuk yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Guru supaya menetapkan aspek-aspek terpenting dari tingkah laku yang akan dipertunjukkan sebagai model. Jelaskan setiap tahap dan keputusan yang akan ditempuh agar mudah diterima oleh siswa.
2. Siswa yang dapat menirukan model yang telah dipertunjukkan hendaknya diberi ganjaran yang setimpal.
3. Model harus diamati sebagai suatu pribadi yang lebih tinggi daripada siswa sendiri, yang mempertunjukkan hal-hal yang lebih baik untuk ditiru siswa.
4. Hindarkan jangan sampai tingkah laku model berbenturan dengan nilai-nilai atau keyakinan siswa sendiri.

Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 1997 : 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Arsyad (1997) menyatakan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik (Fathurrohman dan Sutikno, 2007 : 65). Di lain pihak, *National Education Association* (dalam Arsyad, 1997 : 5) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Salah satu manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 1997 : 21) menyatakan bahwa media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

Media *Audio visual*

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 1997: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Media *audio visual* merupakan salah satu jenis dari macam-macam media. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007) media *audio visual* merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis media yaitu media yang mengandalkan suara (media auditif) dan media yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak (media visual).

Dilihat dari segi keadaannya, media audiovisual dibagi menjadi *audio visual murni* yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti dvd atau *bluerays* sedangkan *audio visual tidak murni* yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya dari *tape recorder*.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi 2, yaitu media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Kedua, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, soundslide, LCD yang harus menggunakan tempat gelap dan tertutup. Sedangkan jika dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi 2 yaitu media sederhana yakni media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dengan harga murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak sulit dan

media kompleks yakni media dengan bahan yang sulit didapat, alat tidak mudah dibuat dan harga relatif mahal. (Fathurrohman dan Sutikno, 2007:68)

Pengertian Motivasi Belajar

Setiap individu memiliki kondisi internal, di mana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah motivasi. Menurut Isbandi (dalam Uno, 2007: 3) kata 'motif' dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Begitu juga pernyataan dari Gerungan (dalam Uno, 2007: 3) bahwa motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, dengan demikian motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar pula kesuksesan yang akan diperoleh.

Dari sudut sumber yang menimbulkannya, motif dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Suryabrata (2006: 72) menyatakan bahwa motif intrinsik adalah motif yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, melainkan dalam diri individu sendiri telah ada dorongan itu sedangkan motif ekstrinsik yaitu motif yang berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Peranan Motivasi Dalam Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tertentu. Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Di dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi. Ada beberapa peranan dari motivasi dalam belajar, antara lain dalam a.) menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar; b.) memperjelas tujuan belajar; c.) menentukan ketekunan dalam belajar (Uno, 2007: 27). Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat melalui hal-hal yang pernah dilaluinya. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

Lutan (1998:30) menjelaskan bahwa teknik memotivasi belajar pendidikan jasmani adalah dengan cara orientasi sukses, modifikasi cabang olahraga, motivasi dalam diri anak, pengajaran dengan menawarkan tugas dan variasi antar tugas. Pembelajaran akan berhasil mencapai tujuannya kalau anak aktif melaksanakan tugas ajar. Untuk itu tugas gerak disesuaikan dengan kemampuan siswa dan kriteria berhasil juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Memotivasi siswa dalam mengikuti belajar pendidikan jasmani adalah menumbuhkan dorongan dari dalam diri anak untuk mencintai pendidikan jasmani. Lutan (1998:33)

menjelaskan dorongan untuk mencintai pendidikan jasmani berkaitan dengan rasa puas, senang dan berhasil. Namun sesekali dikombinasikan dengan memotivasi dari luar diri anak yaitu berupa pujian, pemberian hadiah, atau nilai yang bagus.

Dribbling Sepakbola

Sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Sepakbola berkembang pesat di kalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, anak-anak, dewasa dan orang tua. Dalam dunia pendidikan banyak yang merasakan bahwa sepakbola adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan.

Mendribble adalah salah satu teknik dasar sepakbola yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan sepakbola. *Dribbling* adalah metode menggerakkan bola dari satu titik ke titik yang lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Bola harus selalu dekat dengan kaki agar mudah dikontrol, pemain tidak boleh terus melihat bola, mereka juga harus melihat sekeliling dengan kepala tegak agar dapat mengamati situasi lapangan dan mengawasi gerak-gerik pemain lainnya. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka didalam pertandingan akan sangat besar. Penggunaan *dribbling* di dalam suatu permainan tergantung pada bidang permainan, kedekatan dengan lawan dan teman satu tim, kondisi lapangan dan tentu saja keterampilan serta rasa percaya diri. Prinsip utama yang harus diingat adalah bahwa *dribbling* digunakan untuk menciptakan ruang.

Macam-macam *Dribbling* menurut Mielke (2007: 5), yaitu :

- a. *Dribbling* menggunakan sisi kaki bagian dalam, memungkinkan seorang pemain untuk menggunakan sebagian besar permukaan kaki sehingga kontrol terhadap bola akan semakin besar.
- b. *Dribbling* dengan sisi kaki bagian luar, latihan yang baik melakukan *dribbling* menggunakan sisi kaki bagian luar adalah melangkah kesamping atau bergeser kesamping, bergerak menyamping dengan tetap menjaga keseimbangan tubuh lalu menggerakkan kaki untuk memulai *dribbling* dengan sisi kaki bagian luar.
- c. *Dribbling* menggunakan kura-kura kaki. Biasanya kura-kura kaki atau bagian punggung sepatu digunakan sebagai bidang tendangan utama untuk melakukan *dribbling* untuk bergerak cepat di lapangan.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen komparasi atau perbandingan yaitu penelitian yang membandingkan satu kelompok sampel dengan kelompok sampel lainnya berdasarkan variabel atau ukuran-ukuran tertentu (Maksum, 2007:17). Peneliti membandingkan antara penggunaan *modelling* dan media *audio visual* terhadap motivasi belajar penjas kes pada siswa. Desain dalam penelitian ini adalah *Randomized Two Group Posttest Design* yaitu membandingkan hasil dari motivasi belajar dua kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah *modeling* dan media audiovisual sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar. Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 10 Surabaya yang berjumlah 6 kelas. Dalam penelitian ini pengambilan sampel

berdasarkan teknik *Cluster Sampling* yang penetapannya dengan cara *random*. Berdasarkan teknik *Cluster Sampling* atau Sampel Kelas, maka yang ditetapkan adalah siswa kelas X-1 dan X-4 yang masing-masing kelasnya berjumlah 35 siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar sebagai instrumennya. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa yang terdiri dari 49 pertanyaan. Untuk memastikan angket motivasi ini layak digunakan atau tidak, maka diperlukan uji coba terlebih dahulu, uji coba merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pengembangan instrumen karena dari uji coba inilah diketahui informasi mengenai kelayakan instrumen, yakni validitas dan reliabilitas instrumen. Berdasarkan hasil penghitungan, hasil uji reliabilitas 0,910 sehingga bisa dikatakan cukup reliabel sedangkan hasil validitas 0,056-0,6257. Sehingga berdasarkan hasil tersebut angket tersebut layak untuk dijadikan penelitian. Dalam penelitian ini, angket menggunakan skala *likert*, yaitu bentuk skala yang memuat suatu nilai dengan beberapa alternatif jawaban yang tersedia. Untuk teknik analisa data dengan menggunakan SPSS 20.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Deskripsi data digunakan memberikan gambaran tentang nilai rata-rata (*mean*), nilai maksimal, nilai minimal dan standar deviasi dari masing-masing hasil motivasi belajar dari kedua kelompok yaitu kelompok *modeling* dan kelompok media audiovisual.

Tabel 1. Deskripsi data hasil motivasi belajar siswa

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kelompok <i>Modeling</i>	35	113	170	138,91	14,702
Kelompok Media AV	35	107	158	126,23	10,984
Valid N (listwise)	35				

Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah data yang sedang diteliti berasal dari populasi yang mempunyai sebaran normal. Dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mempunyai distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal. Penghitungan dengan menggunakan SPSS *Shapiro Wilks*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	<i>Shapiro Wilk</i>		
	Df	Sig.	Keterangan
<i>Modeling</i>	35	0,676	Normal
Mediaaudiovisual	35	0,434	Normal

Hasil Uji Beda

Uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t (*t-test*). *penghitungan dengan menggunakan Paired sample t-test* pada SPSS 20. *Paired sample t-test* adalah teknik analisis statistik yang dipakai untuk melihat ada tidaknya perbedaan *mean* dari dua kelompok.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Kelompok	Df	T	Status
<i>Modeling</i> Media audiovisual	34	3,872	Berbeda

Berdasarkan hasil perhitungan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, begitu juga sebaliknya. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat bebas (*df: degree of freedom*) = $n - 1$ dan nilai α yang digunakan adalah 0,05 dan $df = 34$ ($35 - 1$), maka besarnya t_{tabel} adalah 2,031. Selanjutnya, hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,872 > 2,031$) maka H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *modeling* dan media audiovisual.

Selanjutnya untuk mengetahui kelompok mana yang lebih optimal dengan mengacu pada data penghitungan, maka dapat dilihat pada tabel 1. Dari tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan diantara dua kelompok. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai *mean*. Sehingga dari nilai *mean* tersebut memberikan sebuah makna terdapat perbedaan model pembelajaran terhadap motivasi siswa untuk belajar teknik dasar *dribbling* pada sepakbola. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kelompok *Modeling* lebih tinggi motivasi belajarnya yaitu dengan skor 138,91 dibandingkan dengan kelompok media audiovisual yang hanya memperoleh skor 126,23. Walaupun jika dilihat dari hasil skor tersebut perbedaannya tidak terlalu besar.

Hasil

Melalui hasil di atas ada beberapa hal yang perlu dijadikan pertimbangan bahwa kemungkinan lemahnya faktor audiovisual terhadap motivasi siswa untuk belajar teknik dasar *dribbling* pada sepakbola bahwa media audiovisual kurang bisa secara nyata memberikan pembelajaran. Teknik *dribbling* sepakbola atau mungkin pembelajaran teknik dasar yang lain sekalipun lebih mudah diajarkan melalui praktek di lapangan dengan menggunakan permodelan atau contoh. Metode pengajaran secara *modeling* dirancang untuk membenarkan siswa tentang pengetahuan yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan secara langkah demi langkah. Siswa lebih merasa mudah untuk mempelajari jika pembelajaran diajarkan secara langsung daripada hanya sekedar melihat video, walaupun hasilnya demikian namun pada awal pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual, siswa terlihat cukup antusias. Secara logis bahwa pada pembelajaran *modeling*, siswa dapat langsung bertanya kepada guru, menganalisa dan sekaligus mempraktekkan pembelajarannya. Berbeda dengan media audiovisual yang siswa hanya bisa bertanya tanpa mampu menerapkannya langsung secara nyata.

Simpulan

Hasil penelitian mengenai perbandingan model pembelajaran *modeling* dan media audiovisual terhadap motivasi siswa untuk belajar teknik dasar *dribbling* pada sepakbola adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara model pembelajaran *modeling* dan media audiovisual pada motivasi siswa untuk belajar teknik dasar *dribbling* pada sepakbola. Dibuktikan dari nilai uji hipotesis *paired sample t test* dengan t hitung sebesar 3,872 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05.

2. Berdasarkan nilai mean dari masing-masing kelompok dapat diketahui bahwa nilai skor motivasi belajar siswa pada pembelajaran *modeling* lebih tinggi dengan perolehan 138,91 dari pada pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual yang hanya mendapat 126,23.
3. Motivasi belajar hanyalah salah satu faktor dari beberapa faktor penentu keberhasilan dalam belajar, sehingga tidak bisa dijadikan jaminan bahwa hasil belajar siswa bisa menjadi lebih baik.

Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya bisa menambahkan kelas kontrol pada subyek penelitiannya sebagai data pembanding bagi kelompok eksperimennya. Motivasi belajar dapat dijadikan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran walaupun tetap tanpa mengabaikan faktor-faktor lainnya. Perlunya penelaahan untuk indikator-indikator motivasi agar dapat lebih dikembangkan sehingga mampu menghasilkan hasil yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Fathurrohman, Pupuh dan S.S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Koger, Robert. (2007). *Sepak Bola Remaja*. Jakarta: Saka Mitra Kompetensi.
- Maksum, Ali. (2007). *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.
- Mielke, Danny. (2007). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Jakarta: Pakar Raya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (1996). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryabrata, Sumadi. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Susanto. (2007). *Pengembangan KTSP Dengan Perspektif Manajemen Visi*. Matapena.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- Uno, Hamzah B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yamin, Martinis. (2008). *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Press.