



PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK BOLA MAHASISWA FIKK UNESA

Mochamad Ridwan¹, Dwi Lorry Juniarisca¹, Irma Febriyanti¹, Fajar Eka Samudra¹, Made Pramono¹

¹Universitas Negeri Surabaya

E-mail: mochamadridwan@unesa.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i1.3449>

ABSTRAK

Multimedia memiliki peran untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola yang meliputi aspek pengetahuan maupun keterampilan. Penting bagi dosen untuk menerapkannya agar pembelajaran menjadi lebih variasi dan bermakna sehingga tidak menimbulkan kejenuhan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu kuantitatif dalam bentuk eksperimen semu dengan desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest*. Sampel ini sebanyak 87 mahasiswa dengan penelitian dilakukan selama 4 pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen tes hasil belajar pengetahuan dan keterampilan. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji t dengan taraf signifikan < 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan multimedia mampu memudahkan mahasiswa dalam menerima materi, waktu belajar menjadi fleksibel, tidak terbatas ruang dan akses yang cepat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar sepak bola mahasiswa FIKK Unesa. Diharapkan dosen dalam melaksanakan perkuliahan hendaknya menggunakan multimedia pembelajaran agar mahasiswa lebih semangat dan senang sehingga menimbulkan hasil belajar yang diharapkan.

Kata Kunci: *Multimedia; Sepak bola; Pembelajaran; Hasil belajar*

Correspondence author: Mochamad Ridwan, Universitas Negeri Surabaya, mochamadridwan@unesa.ac.id



Jurnal KEJAORA is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Indonesia saat ini memasuki era globalisasi atau era digital. Perkembangan zaman saat ini mengalami banyak kemajuan, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya penemuan atau ide-ide baru yang dapat memudahkan seseorang dalam mengatasi permasalahan. Kemajuan teknologi mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, terutama dalam bidang pendidikan (Sole & Anggraeni, 2018). Pemerintah sangat memperhatikan pendidikan, seperti yang ditunjukkan dengan program pendidikan wajib untuk semua warga negara Indonesia. (Kusuma, 2018). Pendidikan tidak luput dari istilah pembelajaran, yang mana terdapat dua atau lebih mahasiswa dengan pendidik yang saling berinteraksi untuk

mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses pembelajaran perlu adanya variasi, kreatifitas, dan inovasi pendidik agar materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan (Kurniawan, Agung, 2017) yang mengatakan bahwa untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, pendidik harus mengetahui hakikat pembelajaran yang merupakan proses interaksi dua arah yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa dalam menerima materi. Demi mencapai tujuan yang diinginkan, pendidik perlu merancang media, metode, dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa. Penggunaan media, metode dan model yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar dapat dilihat



secara langsung selama proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, proses pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan berbagai prinsip yang telah terbukti berguna (Arimbawa et al., 2017). Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu penerapan multimedia dalam proses perkuliahan.

Multimedia merupakan salah satu media komunikasi yang dapat digunakan dalam pendidikan. Pemanfaatan multimedia dalam dunia pendidikan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara mandiri (Dwiyoogo & Rodriguez, 2020). Media yang sering digunakan, seperti gambar, teks, dan animasi, termasuk dalam kategori ini sebelum kemajuan teknologi. Namun setelah adanya perkembangan, multimedia mulai memasukkan unsur kinetik (gerak). Penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan dapat mengubah proses belajar mengajar yang konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif (Rahman & I Nyoman, 2020). Oleh karena itu, penggunaan multimedia sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata kuliah sepak bola. Salah satu mata kuliah yang harus diikuti oleh semua mahasiswa adalah sepak bola.. Sepak bola menjadi olahraga paling populer dari sekian banyak olahraga yang ada. Sepak bola termasuk dalam permainan bola besar yang tercantum dalam kurikulum pendidikan yang dimainkan oleh tim kesebelasan (Rodriguez et al., 2020), oleh karena itu sepak bola menjadi salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa sebagai syarat kelulusan dan harus dipelajari sebagai bekal menjadi pendidik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa mahasiswa masih banyak yang pasif dan tidak mengikuti pelajaran dengan baik. Jika dilihat dari kemampuan siswa untuk mempelajari teknik dasar sepak bola, masih banyak kesalahan dalam menerapkannya. Hal tersebut, dilatarbelakangi karena kurangnya

variasi dan inovasi yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Selain itu, pengaruh metode yang digunakan oleh pendidik yang masih menggunakan metode ceramah, sehingga mempengaruhi pemahaman mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menawarkan solusi dengan mengimplementasikan multimedia pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar sepakbola mahasiswa FIKK Unesa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilakukan dalam bentuk eksperimen semu. Desain penelitian ini menggunakan satu kelompok pretest-posttest. (Sugiyono, 2016). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa FIKK Unesa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *puposive sampling*. Teknik *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel yang tujuan dan kriteria telah ditentukan peneliti (Maksum, 2018). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 87 mahasiswa yang mengambil mata kuliah sepak bola. Penelitian akan dilakukan sebanyak 4 kali. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen tes hasil belajar pengetahuan dan keterampilan. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis untuk membuktikan adanya pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar sepak bola pada mahasiswa FIKK Unesa apabila nilai signifikan yang diperoleh $<0,05$. Jika sig. (2 tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang dilakukan, maka dapat dijabarkan dengan detail rincian dalam paparan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil perhitungan data

Variabel	Tes	Min	Max	Mean	Std. dev	Varian
Pengetahuan	Pretest	37	79	65,63	9,059	82,072
	Posttest	70	95	83,63	3,980	15,840
Keterampilan	Pretest	35	82	68,10	8,532	72,791



Posttest	70	94	83,26	4,780	22,848
----------	----	----	-------	-------	--------

Dari penjabaran tabel di atas dapat diketahui hasil data *pretest* dan *posttest* pada variabel pengetahuan dan keterampilan terbukti meningkat. Dapat dilihat melalui nilai

mean yang diperoleh pada nilai *pretest* dan *posttest* dalam tabel di atas. Selanjutnya akan dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebaran data.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Tes	Stat.	Sig
Pengetahuan	Pretest	0,943	0,00
	Posttest	0,948	0,00
Keterampilan	Pretest	0,945	0,00
	Posttest	0,969	0,03

Uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Shappiro-Wilk karena data < 100. Setelah dilakukan pengujian, maka dapat diketahui hasil data *pretest* dan *posttest* berdistribusi tidak normal karena memperoleh

nilai signifikan < 0,05. Data dikatakan normal apabila nilai signifikan yang diperoleh < 0,05. Selanjutnya, akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui adanya pengaruh.

Tabel 3. Hasil Uji t

Variabel	Tes	N	Sd	T Stat	Sig.
Pengetahuan	Pretest	87	9,430	-17,804	0,00
	Posttest				
Keterampilan	Pretest	87	9.090	-15,557	0,00
	Posttest				

Berdasarkan uji hipotesis di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar sepak bola mahasiswa FIKK Unesa. Pernyataan tersebut diperkuat hasil analisis yang memperoleh hasil signifikan 0,00 yang berarti < 0,05.

PEMBAHASAN

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi, komunikasi, informasi, dan perubahan gaya hidup adalah titik awal dari perkembangan zaman. Adanya perkembangan teknologi membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Perkembangan teknologi saat ini membawa dampak besar dalam berbagai sektor. Agar tidak dianggap tertinggal, adanya perkembangan teknologi tersebut menuntut para pendidik untuk terus belajar mengikuti perkembangan teknologi yang ada termasuk dalam pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pada hakikatnya penggunaan dan pemilihan media menjadi acuan utama

untuk memotivasi mahasiswa. Analisis karakter pada mahasiswa menjadi langkah awal untuk menentukan media yang akan digunakan dalam proses perkuliahan (Mislán & Santoso, 2019). Idealnya proses perkuliahan yang baik tidak lepas dari peran dosen dalam mengajar. Pendidik dituntut untuk mempersiapkan strategi, metode, model dan media yang tepat untuk digunakan dalam proses perkuliahan, serta menciptakan suasana perkuliahan yang menyenangkan sehingga mahasiswa akan termotivasi dalam menerima materi (Syed Ali, 2014). Selain itu, pentingnya mengikuti perkembangan zaman dalam prosesnya termasuk dalam pemanfaatan multimedia agar pendidik tidak dinilai ketinggalan zaman, upaya tersebut dinilai dapat membawa pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan multimedia telah mendarah daging dalam berbagai ranah, termasuk dalam ranah pendidikan. Multimedia berguna dalam melakukan banyak tugas, selain dapat meningkatkan kualitas pembelajaran juga



dapat menghemat waktu dengan acara yang efisien. Perkembangan teknologi saat ini membantu di setiap sektor masyarakat karena dinilai efisien, cepat dan dapat diandalkan.

Peran multimedia dalam bidang pendidikan dan olahraga memiliki tujuan memadukan teori dan praktik, dengan bantuan internet mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui perubahan aturan, teknik, penelitian dan implementasi. Dengan begitu, mahasiswa akan dimudahkan dalam mengamati dan mempelajari secara efektif gerakan-gerakan dengan bantuan animasi. Gambar, teks, video dan animasi termasuk dalam multimedia, mahasiswa akan lebih mudah dalam mempelajarinya, sehingga akan membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Kavita & Tiwari, 2018). Pengajaran dengan memanfaatkan multimedia lebih berfokus pada pembelajaran mandiri dibandingkan dengan metode ceramah (Kaur, 2017). Melalui berkembangnya internet yang mendukung multimedia seperti grafik, audio, video, animasi dan tautan hiperteks dapat memungkinkan setiap individu dan organisasi untuk berkomunikasi satu sama lain serta berbagi informasi. Penggunaan teknologi tersebut memberikan kenyamanan bagi mahasiswa dan dosen dengan menggunakan komputer untuk masuk ke berbagai situs di seluruh dunia dengan satu kali klik. Selain itu, mahasiswa dalam mencatat, memahami gambar dan buku online yang dapat diunduh maupun dicetak terkait dengan olahraga, kebugaran, kesehatan dan rekreasi. Pendapat lain disampaikan dalam penelitian (Wijoyo, 2018) yang mengatakan bahwa multimedia yang dikembangkan harus memberikan kenyamanan bagi mahasiswa, hal tersebut dilakukan dengan tujuan memberikan fasilitas dan motivasi dalam proses pembelajaran. Manfaat penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran yaitu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan mahasiswa sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Samura, 2015).

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menjadi standart dalam dunia pendidikan. Menurut (Wichadee, 2017) Menurut penelitian, proses perkuliahan yang memanfaatkan media lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karena dapat

meningkatkan motivasi siswa, hasil belajar, dan kemampuan mereka untuk memahami materi. Penggunaan media interaktif untuk mendukung pembelajaran lebih efektif daripada menggunakan buku cetak untuk menyampaikan materi secara langsung (Rachmadtullah et al., 2018) Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Lin et al., 2017) yang mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena teknologi pembelajaran berbasis web yang sedang berkembang pesat di lingkungan pendidikan. Selain menjadi lebih efektif, penggunaan media dalam proses belajar dapat memungkinkan fleksibilitas dalam hal waktu, lokasi, dan kecepatan akses siswa, dan memberikan kemandirian kepada siswa dengan berbagai fitur yang menarik. Pendapat penelitian tambahan (Obiedat et al., 2014) mengatakan bahwa penggunaan multimedia membawa dampak yang signifikan dan positif pada pencapaian nilai akademik mahasiswa. Hasil belajar dan kualitas belajar yang dihasilkan oleh siswa akan dipengaruhi oleh penggunaan multimedia yang tepat. (Cahdriyana & Richardo, 2016). Penggunaan multimedia yang digunakan sebagai alat bantu proses belajar mahasiswa memberikan beberapa keuntungan, diantaranya yaitu dapat membuat mahasiswa dapat mengontrol aktivitas belajarnya, dapat menayangkan kembali informasi yang diperlukan, dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat, dan disisi lain dapat memacu efektifitas belajar bagi mahasiswa yang cepat (Paolini, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi dalam proses perkuliahan, masih banyak dijumpai pendidik yang menggunakan metode ceramah satu arah, hal tersebut mengakibatkan proses perkuliahan terlihat lebih pasif. Apalagi jika dilihat dari kemampuan mahasiswa dalam memahami teknik dasar sepakbola masih banyak kesalahan dalam penerapannya. Permasalahan tersebut dapat diminimalisir dengan penggunaan multimedia dalam menyampaikan materi. Selain mempermudah mahasiswa dalam memahami materi, penggunaan multimedia juga sangat



fleksibel dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta memudahkan mahasiswa mengakses materi tersebut secara mandiri, dengan begitu materi yang diberikan akan tersampaikan dengan optimal. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu pada materi sepakbola. Adapun saran yang akan diberikan untuk peneliti berikutnya untuk mengembangkan variabel, obyek, materi yang digunakan agar lebih kompleks dan mendalam serta mengimplementasikan multimedia yang lebih detail dan terperinci dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. A. A., Astra, I. K. B., & Satyawan, I. M. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *E-Journal PJKR*, 8(2), 1–9.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Dwiyogo, W. D., & Rodriguez, E. I. S. (2020). *Blended Development Learning of Soccer Courses for Education in Physical Health and Recreation Students*. 31(Ismophs 2019), 6–13. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201203.002>
- Kaur, D. (2017). Application of computer in physical education and sports. *Idpublications.Org*, 4(3), 335–336.
- Kavita, V. . S. J. P. ., & Tiwari, R. K. (2018). Use of Information Technology in Physical Education and Sport. *International Journal in Multidisciplinary and Academic Research*, 2(1), 2259–2260.
- Kurniawan, Agung, & T. (2017). PENGEMBANGAN video pembelajaran teknik dasar sepak bola KONSEP QUANTUM learning. *JURNAL Edutech*, 5(2), 179–188.
- Kusuma. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE SEPAK BOLA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) DAN MEDIA AUDIO VISUAL I Dewa Made Aryananda Wijaya Kusuma Pendidikan Keperawatan Olahraga Universitas Negeri Surabaya PENDAHULUAN Pendidikan mer. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(1), 73–86.
- Lin, Y. W., Tseng, C. L., & Chiang, P. J. (2017). The effect of blended learning in mathematics course. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 741–770. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00641a>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi penelitian dalam olahraga (edisi kedua)*. Unesa University Press.
- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.
- Obiedat, R., Nasir Eddeen, L., Harfoushi, O., Koury, A., Al-Hamarsheh, M., & AlAssaf, N. (2014). Effect of blended-learning on academic achievement of students in the university of Jordan. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(2), 37–44. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i2.3220>
- Paolini, A. (2015). Enhancing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes. *The Journal of Effective Teaching*, 15(1), 20–33.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rodriquez, E. I. S., Dwiyogo, W. D., & Supriyadi, S. (2020). Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2),



206.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13171>
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–79.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i1.79>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta.
- Syed Ali, S. K. bin. (2014). Teachers planning and preparation of teaching resources and materials in the implementation of Form 4 Physical Education curriculum for physical fitness strand. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 16(1), 67–67. <https://doi.org/10.15314/tjse.201416165>
- Wichadee, S. (2017). A development of the blended learning model using edmodo for maximizing students' oral proficiency and motivation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(2), 137–154. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i02.6324>
- Wijoyo, A. (2018). Pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan multi media. *Jurnal Informastika Universitas Pamulang*, 3(1), 46–55. *Jurnal Informastika Universitas Pamulang*, 3(1), 46–55.