

Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Media Elektronik Terhadap Minat Siswa SMKN 7 Padang Terhadap Olahraga *Hockey Indoor*

Khairul Alfi Syahri^{1*}, Hendri Irawadi², John Arwandi³, Naluri Denay⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Email Korespondensi: khairulalfi22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah rendahnya ketertarikan dan minat siswa SMKN 7 Padang terhadap pendidikan jasmani. Hingga saat ini, belum adanya upaya yang dilakukan guru SMKN 7 Padang untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan olahraga *hockey indoor* terhadap minat siswa SMKN 7 Padang dalam pembelajaran olahraga. Strategi pengenalan ini dilakukan dengan media elektronik. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X, kelas XI, dan kelas XII SMKN 7 Padang yang berjumlah 23 siswa, dengan jumlah sampel sebanyak 23 yang terdiri dari siswa siswi di berbagai kelas di SMKN 7 Padang yang akan diberikan kuesioner sebelum diperkenalkan tentang olahraga *hockey* dan kuesioner setelah di terangkannya olahraga *hockey*. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data angket dilakukan dengan uji-t menggunakan software statistika yaitu SPSS.v25. Pengumpulan angket digunakan untuk mengukur perbandingan minat siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pengenalan olahraga *hockey indoor*. Hasil penelitian menunjukkan pengenalan olahraga *hockey indoor* berpengaruh positif terhadap minat siswa dalam pembelajaran olahraga. Hasil normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov SPSS v25, ditemukan skor normalitas sebesar $0,117 > 0,05$ dan $0,115 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji-t dengan test pada *2 tailed side* ditemukan $0,001 < 0,05$. Maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian materi mengenai strategi penerapan olahraga *hockey indoor* terhadap minat siswa SMKN 7 Padang dalam pembelajaran olahraga.

Kata Kunci : Minat Siswa, Hockey Indoor, Media Elektronik

The Influence of Learning Media Using Electronic Media on Students' Interest in Indoor Hockey at SMKN 7 Padang

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of students' low interest in physical education. Until now, there has been no effort made by SMKN 7 Padang teachers to overcome this problem. This study aims to determine the effect of the application of indoor hockey on the interest of SMKN 7 Padang students in learning sports. This introduction strategy is done with electronic media. This research method is mixed method with ex post facto research type. The population of this study were class X, class XI, and class XII students of SMKN 7 Padang totaling 40 students. In mixed method research, qualitative research instruments by conducting observations, interviews, and documentation. Meanwhile, the quantitative research instrument uses a questionnaire. Analysis of questionnaire data was carried out with a t-test using statistical software, SPSS.v25. Questionnaire collection is used to measure the comparison of student interest before and after the introduction of indoor hockey. The results showed that the introduction of indoor hockey had a positive effect on student interest in learning sports. The results of data normality using Kolmogorov Smirnov SPSS v25, found a normality score of $0.117 > 0.05$, and $0.115 > 0.05$ so the data is normally distributed. The results of the t-test with a test on the 2 tailed side found 0.001

<0.05. So it is stated that there is a significant effect of providing material on the strategy of implementing indoor hockey sports on the interest of SMKN 7 Padang students in learning sports.

Keywords: *Student Interest, Indoor Hockey, Electronic Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian penting dari proses pendidikan secara keseluruhan, latihan fisik yang dipilih untuk pengembangan dan peningkatan dalam tiga bidang, yaitu kognitif, emosional dan psikomotorik (Manalu et al., 2023) . Menurut Cholik (Iyakrus, 2019), pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang melakukan interaksi peserta didik dengan lingkungan sekolah serta secara sistematis membetuk individu yang utuh.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMKN 7 Padang pada tanggal 11 januari 2025. Di dapatkan informasi bahwa siswa-siswi banyak yang mengeluhkan pembelajaran pendidikan jasmani dikarenakan kurangnya fasiliatas dan juga metode pembelajaran yang tidak bervariasi dari setiap tahunnya. Hal tersebut dapat penulis lihat dari banyaknya siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran olahraga. Hal tersebut terjadi disetiap kelas yang melakukan pembelajaran olahraga. Hingga saat ini belum adanya upaya yang dilakukan guru SMKN 7 Padang untuk mengatasi masalah tersebut. Pada saat pembelajaran sering terjadi bahwasannya siswa dan siswi kurang serius dalam berolahraga hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran pendidikan jasmani siswa hanya diberikan beberapa bentuk pembekalan dan setiap aktivitas pembelajaran siswa hanya melakukan olahraga yang sama setiap semesternya serta bentuk pembelajaran yang selalu sama tidak adanya perubahan. Sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang tidak bervariasi. Pelajaran Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan peluang kepada siswa agar terlibat dalam berbagai jenis kegiatan pembelajaran dengan menjalankan aktivitas fisik, olahraga dan pengetahuan mengenai kesehatan yang dipilih serta disusun secara sistematis (H. Irawadi, 2024).

Dalam penyebab kurang minatnya siswa dalam pembelajaran dikarenakan apabila bahan pelajaran yang di pelajari tidak diminati atau tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan begitu baik yang dikarenakan pembelajaran tersebut tidak memberikan suatu kepuasan dari mengikuti pembelajaran tersebut (Heri, 2019). Menurut Hamid, 2017 minat merupakan suatu keadaan dimana siswa mempunyai ketertarikan

sendiri dalam melakukan pembelajaran (D. Setiawan & Soraya, 2020). Minat termasuk kepada salah satu elemen yang memengaruhi setiap gerak (Naluri deny, 2024)

Dalam wawancara penelitian (Nuruddin & Hariyanto, 2024) dikatakan bahwa penurunan minat siswa disebabkan karena siswa tidak berantusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi siswa dan siswi salah satunya dengan membuat pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Oleh karena itu, untuk memperluas pengetahuan siswa dan meningkatkan minat siswa, guru dapat memperkenalkan olahraga dengan bentuk penerapan dengan dilakukannya melalui pengenalan tentang olahraga yang tidak termasuk dalam kurikulum sekolah sebagai bentuk memberikan wawasan baru untuk menjadikan siswa mendapatkan pengetahuan sehingga siswa. Pengenalan ini tidak hanya bertujuan untuk perubahan susana pembelajaran, tetapi juga sebagai bentuk perluasan wawasan siswa terhadap pengetahuan tentang olahraga yang belum di ketahui. Peran setiap individu seperti kepala sekolah, guru, siswa, fasilitas dan infrastruktur adalah elemen yang mendukung untuk meningkatkan kualitas tersebut (Arwandi, 2016).

Oleh karena itu, pengetahuan terhadap permainan olahraga *hockey indoor* di setiap sekolah ataupun club masih belum ada. Oleh sebab itu, penulis akan memberikan penerapan pengenalan olahraga *indoor* menjadi salah satu pengetahuan yang baru bagi siswa dan siswi di SMKN 7 Padang.

Salah satu komponen yang ada dalam proses pembelajaran adalah guru. Secara sederhana guru dapat diartikan sebagai orang yang memberikan ilmu kepada anak didiknya. Guru adalah orang yang berwenang dalam bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual dan klasikal, disekolah maupun diluar sekolah. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membangun dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran (Hamid, 2017).

Dalam penelitian ini penggunaan definisi dalam media pembelajaran dengan mencakupnya yang lebih luas, yang dilakukan dengan menggunakan teknik dan metode sehingga dapat mencakup terhadap media yang akan di ajarkan terhadap peserta didik, yang bertujuan sebagai bentuk peranan media sebagai salah satu alat bantu atau arat peraga sebagai bentuk membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien

(Rasyid & Rohani, 2018). Untuk menerapkan definisi media pembelajaran jenis media yang digunakan diantaranya:

a. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Menurut Sahuni, (dalam Kustandi, 2021) media visual merupakan suatu media yang dapat dinikmati melalui panca-indra. Sehingga dari media visual ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih maksimal. Jenis media ini sering digunakan oleh guru untuk membantu dalam penyampaian isi materi pembelajaran. Media visual dapat berupa gambar, grafik, ilustrasi, slide, serta tulisan.

b. Media Audio

Media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif menggunakan perangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran dengan penggunaan suara, telephone atau rekaman.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dilakukan secara audio dan visual (pandang-dengar). Media elektronik termasuk salah satu media audio visual yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan Menyusun Kembali data visual atau verbal (G. H. Irawadi., 2020). Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Media audiovisual ini juga dapat menjadikan suasana pembelajaran siswa yang cenderung bosan dalam pembelajaran menjadi lebih nyaman dan juga meningkatkan minat dalam membaca dalam hal pemahaman pembelajaran (M. Ghani fauzan, Alit, 2024).

Dalam pengajuan bahan menurut para ahli mengatakan, bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru ataupun instruktur untuk merancang dan penelaah implementasi pembelajaran. Prastowo mengatakan, (dalam Putrantana et al., 2020). Bahan pembelajaran pada dasarnya ditujukan agar mempermudah tujuan dan proses pembelajaran tersebut berlangsung serta mendorong proses pembelajaran yang

lebih efektif dan efisien. Menurut Dwiyogo, (dalam Ashfahany et al., 2017) salah satu sumber dalam pembelajaran dirancang agar dapat mendorong prakarsa serta akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik dan menyenangkan.

Penulis akan memperkenalkan dasar-dasar pengetahuan tentang permainan olahraga *hockey indoor* melalui media elektronik sebagai media penghubung untuk memberikan pengetahuan dasar permainan olahraga *hockey indoor*, salah satu contohnya dengan menampilkan beberapa bentuk permainan olahraga *hockey indoor* dan memberikan beberapa penjelasan serta gambaran tentang olahraga tersebut. Penulis akan melakukan pengenalan dalam 2 hari yang mana pada akhir pertemuan penulis akan memberikan kuesioner terhadap siswa dan juga guru untuk mengetahui bagaimana tentang pemahaman serta minat dalam pengenalan olahraga *hockey indoor* tersebut.

Dalam upaya pengenalan olahraga *hockey indoor* kepada siswa dan siswi SMKN 7 Padang, penulis akan memberikan pengenalan olahraga *hockey indoor* dengan cara yang menarik yaitu pengenalan dasar-dasar pengetahuan tentang permainan olahraga *hockey indoor* melalui media elektronik. Media elektronik berperan sebagai media penghubung informasi pengetahuan dasar permainan olahraga *hockey indoor* kepada siswa. Pembelajaran melalui media elektronik dapat dilakukan secara *online* dan *offline*. Contoh pembelajaran yang dilakukan secara *offline* adalah video rekaman pembelajaran, presentasi dilengkapi dengan animasi yang dijadikan sebagai bahan pengajaran. Sedangkan, pembelajaran online dapat berupa akses kepada *website* pembelajaran di internet (Mohd. Balwi & Sanapi, 2012).

Dengan demikian, guna menarik minat siswa dan siswi SMKN 7 Padang penulis akan menggunakan media elektronik dalam upaya pengenalan *hockey indoor*. Media elektronik yang akan penulis gunakan yaitu media infocus yang digunakan untuk menampilkan gambar atau video sebagai pemaparan materi. Media Elektronik adalah media yang menggunakan teknologi elektronik atau energi untuk menyampaikan informasi kepada penggunanya sebagai konteks yang mencakup berbagai perangkat dan bentuk komunikasi. . Media elektronik sangat erat dengan kehidupan siswa saat ini. Untuk itu, penggunaan media elektronik ini penulis mengharapkn upaya pengenalan olahraga *hockey indoor* dapat tersampaikan dengan lebih baik dan mampu menarik minat siswa SMKN 7 Padang terhadap pembelajaran olahraga.

METODE

Jenis penelitian ini dilakukan dengan penelitian deskriptif kuantitatif yang dijelaskan bahwa penelitian deskriptif (*descriptive research*) merupakan penelitian yang dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang dikaitkan dengan status objek penelitian pada saat penelitian diadakan, dengan kata lain menginformasikan keadaan sebagaimana adanya (Barlian, 2018). Dengan menggunakan pendekatan penelitian *ex post facto*, penelitian *Ex Post Facto* dengan penggunaan hubungan sebab akibat berdasarkan data atau peristiwa pendekatan deskriptif kuantitatif dengan upaya analisis hubungan atau pengaruh media elektronik terhadap tingkat pemahaman atau minat siswa terhadap pembelajaran olahraga. Menurut (Sappaile, 2010) (Banawi et al., 2022) , dalam *ex post facto* hubungan sebab-akibat tidak dapat dimanipulasi atau diberi perlakuan oleh peneliti. Penelitian sebab-akibat ini dilakukan dengan program pengenalan olahraga *hockey* melalui media *elektronik*.

Penggunaan metode yang dilakukan suatu tindakan sebagai bentuk data perolehan dari peristiwa yang akan dilakukan tanpa manipulasi langsung oleh peneliti, dengan penggunaan kombinasi pendekatan deskriptif kuantitatif

Penelitian ini dilakukukan di SMKN 7 Padang pada 24 Januari 2025. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa SMKN 7 Padang dengan populasi 23 siswa yang terdiri dari 6 laki-laki dan 17 perempuan. Sampel Penelitian ini berjumlah 23 orang siswa di SMKN 7 Padang. Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan Survey Kuesioner yang dilakukan dengan pengambilan data melalui google form melalui populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Pada penelitian dilakukan dengan pemberian kuesioner terhadap siswa dan siswi melalui media elektronik, kuesioner ini diberikan sebelum di paparkan materi dasar pada olahraga *hockey indoor* agar dapat mengetahui pengetahuan siswa. Setelah pemberian materi siswa diberikan kembali kuesioner yang sama sebagai bentuk perbandingan siswa dalam pemahaman dan minat siswa tersebut. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *paired Samples Test* melalui data yang di dapat dilakukan dengan menunjukkan hasil uji-t dengan test pada *2 tailed side* ditemukan $0,001 < 0,05$. Maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian materi mengenai strategi penerapan olahraga *hockey indoor* terhadap minat siswa SMKN 7 Padang dalam pembelajaran olahraga.

HASIL

Data yang diperoleh dalam melakukan pemaparan materi dalam bentuk presentasi dan dilakukannya pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket). Angket digunakan sebagai bentuk mengetahui minat siswa SMKN 7 Padang terhadap olahraga *Hockey indoor* serta dampak dalam pemberian materi baru yang disajikan dengan table distribusi frekuensi, histogram distribusi frekuensi dan diagram. Beberapa pertanyaan yang di ajukan dalam kuesioner dijabarkan sebagai berikut:

Table 1. Paired Samples Test

		Paired Samples Test								
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Data Sebelum - Data Sesudah	-1.30435	1.63581	.34109	-2.01173	-.59697	-3.824	22	.001	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan hasil uji-t dengan test pada *2 tailed side* ditemukan $0,001 < 0,05$. Maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian materi mengenai strategi penerapan olahraga *hockey indoor* terhadap minat siswa SMKN 7 Padang dalam pembelajaran olahraga.

PEMBAHASAN

Data primer yang di dapatkan dari hasil kuesioner baik berupa data sebelum dan sesudah dilakukannya pengenalan olahraga *hockey indoor* dinalisis dengan uji-t menggunakan software statistika. Berikut hasil dapat diliat pada tabel.

Table 2. Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Data Sebelum	8.9130	23	1.78155	.37148
	Data Sesudah	10.2174	23	2.08799	.43538

Table 3. Paired Samples Correlations

Pair 1		N	Correlation	Sig.
1	Data Sebelum & Data Sesudah	23	.653	.001

Table 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.215	23	.007	.931	23	.117
Sesudah	.160	23	.130	.931	23	.115

Tabel 7. Menunjukkan hasil normalitas data Kolmogorov Smirnov SPSS v25, ditemukan skor sebesar $0,117 > 0,05$ dan $0,115 > 0,05$. Maka data berdistribusi normal.

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan olahraga *hockey indoor* sebagai salah satu cabang olahraga baru di sekolah, dengan memberikan bentuk pengenalan olahraga hockey terhadap siswa dan siswi untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMKN 7 Padang. Dengan memberikan bentuk perubahan media pembelajaran dengan memberikan *hockey indoor* sebagai salah satu olahraga baru yang di kenalkan terhadap siswa dapat, meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa tersebut. Upaya yang dapat dilakukan dalam bentuk meningkatkan motivasi pendidikan jasmani dengan memberikan bentuk pembelajaran yang belih menarik bagi siswa. Menurut Jesse Feiring Williams (dalam B.Abduljabar., 2011). Pendidikan jasmani ini merupakan serangkaian tindakan fisik yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan jasmani ini dilakukan sebagai bentuk memahami kondisi sebenarnya dari siswa sendiri secara fisik, mental, sosial, dan keterampilan Gerak dalam bentuk pengembangan kemampuan siswa di kehidupan siswa yang akan datang (A. Setiawan et al., 2020).

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan terdapat pengaruh positif perubahan minat siswa sebelum mengenal olahraga *hockey indoor* dan setelah dilakukannya

pemaparan olahraga *hockey indoor*. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran olahraga antarlain sekolah melengkapi fasilitas olahraga, guru memberikan metode pembelajaran yang lebih menarik, sekolah menambah ekstrakurikuler olahraga dan memberikan pelajaran olahraga baru. Disamping itu, siswa harus lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran olahraga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pengenalan olahraga *hockey indoor* di SMKN 7 Padang berpengaruh positif terhadap minat siswa dalam berolahraga, serta penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru berpengaruh terhadap minat dalam pembelajaran olahraga. Hasil pengolahan data primer yang di dapatkan dari hasil kuesioner baik berupa data sebelum dan sesudah penelitian dinalisis dengan uji-t menggunakan software statistika. Hasil normalitas data menggunakan Kolmogorov Smirnov SPSS v30, ditemukan skor normalitas sebesar $0,117 > 0,05$ pada data sebelum dan $0,115 > 0,05$ pada data sesudah. Maka data berdistribusi normal. Hasil uji-t dengan test pada *2 tailed side* ditemukan $0,001 < 0,05$. Maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian materi mengenai strategi penerapan olahraga *hockey indoor* terhadap minat siswa SMKN 7 Padang dalam pembelajaran olahraga.

Dengan demikian, hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa SMKN 7 Padang meningkat setelah dilakukannya pengenalan olahraga *hockey indoor* . Oleh karena itu, sekolah dan guru dapat bekerja sama lebih baik. Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas serta peralatan olahraga yang memadai. Disamping itu guru olahraga bisa memanfaatkan media elektronik untuk menampilkan visual berupa foto atau video olahraga agar mampu meningkatkan minat siswa dalam pelajaran olahraga.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka ada beberapa hal yang perlu dilakukan mengingat strategi pembelajaran, diantaranya:

1. Bagi Sekolah
 - a. Pihak sekolah melengkapi fasilitas dan peralatan olahraga
 - b. Pihak sekolah dapat mengadakan ekstrakurikuler sesuai minat dan bakat siswa, khususnya bidang olahraga.

- c. Pihak sekolah dan dinas dapat memasukkan olahraga hockey kedalam kurikulum pembelajaran sehingga dapat memberikan olahraga baru bagi siswa.
2. Bagi guru
 - a. Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi selain menggunakan media cetak. Misalnya menggunakan media berbasis computer, seperti: media audio, media visual, dan media audio visual.
 - b. Guru sebaiknya melakukan upaya dalam meningkatkan strategi pembelajaran seperti metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga menarik minat dan semangat siswa dalam pembelajaran olahraga.
 3. Bagi siswa
 - a. Siswa hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran olahraga, baik dalam bertanya ataupun dalam kegiatan praktek.
 - b. Siswa lebih fokus saat guru memaparkan materi.
 - c. Siswa diharapkan mencatat materi-materi yang penting pada saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwandi, J. (John). (2016). Kontribusi Motivasi Berprestasi terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Padang Utara. *Jurnal Performa Olahraga*, 1(02), 107–120. <https://doi.org/10.24036/KEPEL.V1I02.79>
- Ashfahany, F. A., Adi, S., & Hariyanto, E. (2017). Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(2), 261–267.
- B.Abduljabar. (2011). *Pengertian Pendidikan Jasmani*.
- Banawi, A., Syafit, M., Basta, I., Ridwan, M., & Sulaeman, S. (2022). Evaluating Educational Concepts Mastery of Prospective Teachers in Ambon: An-ex-post-facto Study from Comprehensive Examination Result. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 12(2), 621–634. <https://doi.org/10.23960/jpp.v12.i2.202217>
- Barlian, E. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/AUCJD>
- Hamid, A. (2017). GURU PROFESIONAL. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274–285. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>

- Irawadi., G. H. (2020). Perbedaan Pengaruh Latihan Menggunakan Media Audio Visual dengan Latihan Konvensional terhadap Penguasaan Pukulan Volley. *Jurnal Patriot*, 2(2), 490–502. <https://doi.org/10.24036/PATRIOT.V2I1.568>
- Irawadi, H. (2024). Tinjauan Tinjauan Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Siswa Fase F SMAK Xaverius Padang. *Champions.Ppj.Unp.Ac.Id*, 1(6). <https://champions.ppj.unp.ac.id/index.php/jc/article/view/89>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Presentasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Kustandi, C. (2021). *View of Utilization of visual Media to Achieve Learning Objectives*. <https://www.jurnal.uia.ac.id/akademika/article/view/1402/1030>
- M. Ghani fauzan, Alit, C. (2024). *View of Pembelajaran media audio visual dalam Pendidikan Jasmani: Systematic literatur review | Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Juni 2024. <https://bravos.upjb.ac.id/index.php/bravos/article/view/27/14>
- Manalu, A. D. B., Hasibuan, J. V. A., & ... (2023). Minat Siswa Dalam Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga. *Jurnal Dunia ...*, 4(1), 36–44. <https://doi.org/10.55081/JURDIP.V4I1.1100>
- Mohd. Balwi, M. K., & Sanapi, R. (2012). Perkembangan, Pembangunan dan Penerimaan E–Pembelajaran di Institusi Pengajian Tinggi Malaysia. *Jurnal Teknologi*. <https://doi.org/10.11113/JT.V41.727>
- Naluri denay, E. (2024). *View of Tinjauan Minat Siswa Kelas XI MIPA Sekolah Menengah Atas Pertiwi 1 Padang terhadap Olahraga Renang*. <https://journal.cmbpublisher.com/index.php/SFIN/article/view/23/33>
- Nuruddin, A., & Hariyanto, E. (2024). Survei Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 1 Gandusari. *Jayabama: Jurnal Peminat ...*, 2(1), 129–139. <https://doi.org/10.6732/JAYABAMA.V2I1.3354>
- Putrantana, A. B., Hariyanto, E., & Saichudin, S. (2020). Uji Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 737. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13584>
- Rasyid, & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran Axiom. *AXIOM: Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktriani, S., Rilastiyo Budi, D., Deri Listiandi, A., Artikel Abstrak, I., Belajar, H., & Motorik, K. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(2), 59–65.

<https://doi.org/10.17509/tegar.v3i2.24513>

Setiawan, D., & Soraya, I. M. (2020). Hubungan Kesehatan Mental, Minat Belajar, dan Kompetensi Mengajar Terhadap Hasil Belajar Olahraga Senam. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(1), 1–7.
<https://doi.org/10.55081/joki.v1i1.292>