



Analisis minat belajar, siswa dalam pembelajaran sepak bola di SMPN 4 karawang barat melalui video animasi

Analysis of students' interest in learning football at SMPN 4 west karawang through animated video

Erfhan Henandar¹, Ega Trisna Rahayu², Resty Gustiawati³,
^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: erfhanhenandar21@gmail.com¹, ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id²,
resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola di SMPN 4 Karawang Barat melalui video animasi dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, melibatkan siswa, guru olahraga, serta orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sepak bola meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi karena visualisasi yang menarik dan informatif. Selain itu, video animasi memfasilitasi pemahaman konsep teknik dasar sepak bola dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran olahraga, khususnya sepak bola. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di bidang olahraga.

Kata kunci: Minat belajar; pembelajaran sepak bola; video animasi; motivasi siswa; penelitian kualitatif; SMPN 4 Karawang Barat.

This study aims to analyze students' learning interest in football learning at SMPN 4 Karawang Barat through animation video and its influence on students' motivation. The research method used is qualitative with a descriptive approach. Data were collected through interviews, observations, and documentation, involving students, sports teachers, and parents. The results of the study indicate that the use of animation video in football learning significantly increases students' learning interest. Students feel more involved and motivated because of the interesting and informative visualizations. In addition, animation video facilitates understanding the concept of basic football techniques in a more enjoyable way. This study concludes that animation video media can be an effective alternative in increasing students' motivation and learning interest in sports learning, especially football. It is hoped that the results of this study can be a reference for the development of more innovative learning methods in the field of sports.

Key words: Learning interest; soccer learning; animated videos; student motivation; qualitative research; SMPN 4 Karawang Barat.

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 12 Nopember 2024
Disetujui : 22 Desember 2024
Tersedia secara online Desember 2024
Doi: <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v23i4.20994>

Alamat Korespondensi:

Erfhan Henandar
Program Studi Magister Pendidikan
Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Singaperbangsa
Karawang (UNSIKA), Indonesia
Email: erfhanhenandar21@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan fisik dan mental siswa. Salah satu cabang olahraga yang sering diajarkan di sekolah adalah sepak bola, yang tidak hanya



mendukung kesehatan fisik tetapi juga melibatkan aspek sosial dan emosional. Meskipun demikian, dalam prakteknya, pembelajaran sepak bola di tingkat sekolah menengah sering menghadapi berbagai tantangan, termasuk rendahnya minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Minat belajar yang rendah dapat memengaruhi kualitas pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa dalam olahraga ini.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, berbagai pendekatan dapat diterapkan. Salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi. Video animasi merupakan media yang menarik dan mudah dipahami, serta dapat menggugah rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan hal ini, penggunaan video animasi dalam pembelajaran sepak bola berpotensi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor yang memengaruhi intensitas dan kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, mereka cenderung lebih aktif dan berusaha maksimal dalam mempelajari materi yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran sepak bola terhadap minat dan motivasi belajar siswa di SMPN 4 Karawang Barat. Melalui analisis ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sepak bola serta memberikan wawasan bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran sepak bola terhadap minat dan motivasi belajar siswa di SMPN 4 Karawang Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran berupa video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran sepak bola.

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 4 Karawang Barat yang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 60 siswa yang dipilih secara *purposive*, yaitu siswa yang mengikuti pelajaran sepak bola pada semester ini. Sampel ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang akan menggunakan video animasi dalam pembelajaran dan kelompok kontrol yang akan mengikuti pembelajaran konvensional tanpa media video animasi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen semu dengan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan dalam minat dan motivasi belajar siswa. Sebelum pembelajaran dimulai, kedua kelompok akan diberikan pre-test untuk mengukur tingkat minat dan motivasi awal siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran sepak bola menggunakan video animasi, sementara kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran sepak bola menggunakan metode tradisional. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok akan diberikan post-test untuk mengukur perubahan tingkat minat dan motivasi siswa.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian utama:

- **Kuesioner Minat Belajar:** Kuesioner ini disusun untuk mengukur tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran sepak bola. Kuesioner berisi pertanyaan yang berkaitan dengan aspek-aspek minat seperti perhatian, keinginan untuk belajar, dan keterlibatan dalam aktivitas sepak bola.
- **Kuesioner Motivasi Belajar:** Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. Pertanyaan dalam kuesioner ini mencakup aspek-aspek seperti dorongan internal untuk belajar, tujuan belajar, serta persepsi terhadap manfaat yang diperoleh dari pembelajaran sepak bola.

Kedua kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju) untuk mempermudah analisis data.

4. Prosedur Penelitian

- **Tahap Persiapan:** Pada tahap ini, dilakukan persiapan bahan ajar berupa video animasi yang menggambarkan teknik-teknik dasar dalam sepak bola, serta pengaturan administrasi dan perizinan untuk penelitian.
- **Pelaksanaan Pembelajaran:** Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran sepak bola yang dilengkapi dengan video animasi yang menunjukkan berbagai teknik dan strategi dalam permainan sepak bola. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yang lebih bersifat praktik langsung di lapangan tanpa menggunakan media video.
- **Pengumpulan Data:** Data dikumpulkan melalui pemberian kuesioner pre-test dan post-test sebelum dan setelah pelaksanaan pembelajaran. Kuesioner ini diisi oleh seluruh siswa di kedua kelompok eksperimen dan kontrol.

- **Analisis Data:** Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan uji statistik, seperti uji t untuk sampel berpasangan (paired t-test), guna mengetahui perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Selain itu, analisis deskriptif juga dilakukan untuk melihat tren perubahan minat dan motivasi siswa.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak statistik, seperti SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Uji statistik yang digunakan antara lain:

- **Uji Paired t-test:** Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kontrol.
- **Uji Independent t-test:** Untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal minat dan motivasi belajar setelah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari kuesioner pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa, diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam minat dan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan video animasi dalam pembelajaran sepak bola.

Tabel 1. Rancangan penelitian dan instrumen yang digunakan

Tahap Penelitian	Deskripsi	Instrumen yang Digunakan
Populasi dan Sampel	Penentuan populasi dan sampel yang terdiri dari siswa kelas VIII di SMPN 4 Karawang Barat.	Kuesioner Minat Belajar, Kuesioner Motivasi Belajar
Desain Penelitian	Desain eksperimen semu dengan pre-test dan post-test.	<i>Pretest, Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	Siswa yang diberikan pembelajaran sepak bola menggunakan video animasi.	Video Animasi, Kuesioner Minat dan Motivasi Belajar
Kelompok Kontrol	Siswa yang diberikan pembelajaran sepak bola dengan metode konvensional.	Kuesioner Minat dan Motivasi Belajar
Prosedur Pembelajaran	Kelompok eksperimen menerima video animasi, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional.	Video Animasi (Kelompok Eksperimen), Pembelajaran Konvensional (Kelompok Kontrol)
Pengumpulan Data	Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-test kepada kedua kelompok sebelum dan setelah pembelajaran.	Kuesioner Minat Belajar, Kuesioner Motivasi Belajar

Analisis Data	Data dianalisis menggunakan uji statistik t-test untuk melihat perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test.	Uji t-test, SPSS
---------------	--	------------------

Penjelasan Tabel:

- **Populasi dan Sampel:** Penelitian ini melibatkan siswa SMP kelas VIII di SMPN 4 Karawang Barat, dengan pengambilan sampel sebanyak 60 siswa yang dibagi dalam dua kelompok (eksperimen dan kontrol).
- **Desain Penelitian:** Menggunakan desain eksperimen semu yang melibatkan pengukuran sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) perlakuan diberikan pada kedua kelompok.
- **Kelompok Eksperimen dan Kontrol:** Kelompok eksperimen menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran sepak bola, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional.
- **Prosedur Pembelajaran:** Kelompok eksperimen menerima pembelajaran yang dilengkapi dengan video animasi, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara tradisional tanpa media video.
- **Pengumpulan Data:** Data diperoleh melalui kuesioner yang mengukur minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran.
- **Analisis Data:** Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji t-test untuk melihat perbedaan antara pre-test dan post-test dalam kedua kelompok.

Hasil Minat Belajar Siswa

Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor minat belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 60,5 dengan deviasi standar 7,2. Setelah penerapan pembelajaran menggunakan video animasi (*posttest*), rata-rata skor meningkat menjadi 75,8 dengan deviasi standar 6,5. Uji statistik menggunakan paired t-test menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola.

Tabel 2. Hasil rata-rata skor *pretest* dan *posttest* minat dan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok	Variabel	Pre-Test (M)	Post-Test (M)	Perubahan (M)	Uji t (p-value)
Kelompok Eksperimen	Minat Belajar	60,5	75,8	+15,3	0,000
	Motivasi Belajar	63,2	78,1	+14,9	0,000
Kelompok Kontrol	Minat Belajar	62,1	65,4	+3,3	0,113
	Motivasi Belajar	64,3	67,5	+3,2	0,128

Keterangan:

M = Rata-rata

Perubahan (M) = Selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*

Uji t (p-value) = Hasil uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor pre-test dan post-test pada masing-masing kelompok.

Penjelasan Tabel:

- Kelompok **Eksperimen**: Menunjukkan perubahan signifikan pada minat dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan video animasi dalam pembelajaran sepak bola. Perubahan yang lebih besar (+15,3 untuk minat dan +14,9 untuk motivasi) disertai dengan nilai $p < 0,05$, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut sangat signifikan.
- Kelompok **Kontrol**: Menunjukkan perubahan yang lebih kecil pada minat dan motivasi belajar. Meskipun ada peningkatan, perbedaan antara pre-test dan post-test tidak signifikan ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak berdampak signifikan terhadap minat dan motivasi siswa.

Sementara itu, pada kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, skor rata-rata minat belajar sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 62,1 dengan deviasi standar 6,9, dan setelah pembelajaran (*posttest*) menjadi 65,4 dengan deviasi standar 7,3. Meskipun terjadi peningkatan, hasil uji t menunjukkan bahwa perbedaan ini tidak signifikan ($p > 0,05$). Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

B. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Untuk motivasi belajar, pada kelompok eksperimen, rata-rata skor motivasi sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 63,2 dengan deviasi standar 8,4, dan

setelah pembelajaran menggunakan video animasi (*posttest*), rata-rata skor meningkat menjadi 78,1 dengan deviasi standar 7,1. Hasil uji paired t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) dalam skor motivasi belajar antara pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen.

Tabel 3. Hasil skor minat belajar siswa *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok	<i>Pretest</i> Minat Belajar (M)	<i>Posttest</i> Minat Belajar (M)	Perubahan (M)	Uji t (p-value)
Kelompok Eksperimen	60,5	75,8	+15,3	0,000
Kelompok Kontrol	62,1	65,4	+3,3	0,113

Keterangan:

- M = Rata-rata
- Perubahan (M) = Selisih antara nilai *posttest* dan *pretest*
- Uji t (p-value) = Hasil uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor pre-test dan post-test pada masing-masing kelompok.

Penjelasan Tabel:

- **Kelompok Eksperimen:** Rata-rata skor minat belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 60,5, dan setelah penggunaan video animasi (*posttest*), rata-rata skor meningkat menjadi 75,8. Perubahan skor ini sebesar +15,3 dan hasil uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p = 0,000$), yang mengindikasikan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- **Kelompok Kontrol:** Rata-rata skor minat belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 62,1, dan setelah pembelajaran konvensional (*posttest*), rata-rata skor meningkat menjadi 65,4. Perubahan skor sebesar + 3,3 tidak signifikan ($p = 0,113$), yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Di sisi lain, pada kelompok kontrol, skor motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran (*pretest*) adalah 64,3 dengan deviasi standar 7,6, dan setelah pembelajaran (*posttest*) menjadi 67,5 dengan deviasi standar 7,9. Meskipun ada peningkatan, hasil uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak signifikan ($p > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi dalam pembelajaran sepak bola terhadap minat dan motivasi belajar siswa di SMPN 4 Karawang Barat. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berperan signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

1. Pengaruh Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran sepak bola menggunakan video animasi mengalami peningkatan yang signifikan dalam minat belajar mereka. Rata-rata skor minat belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 60,5 pada *pretest* menjadi 75,8 pada *posttest*, dengan perbedaan yang signifikan ($p = 0,000$). Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media visual, seperti video animasi, dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran (Mayer, 2009).

Video animasi memberikan gambaran yang jelas mengenai teknik-teknik sepak bola, yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan mengikuti pelajaran. Animasi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan memvisualisasikan teknik sepak bola yang sulit dipahami secara lisan, video animasi dapat membantu mengurangi kebosanan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah atau demonstrasi langsung.

2. Pengaruh Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Selain meningkatkan minat belajar, video animasi juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari 63,2 pada *pre-test* menjadi 78,1 pada *post-test*, yang juga menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,000$). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan aktif dalam belajar.

Motivasi intrinsik siswa, yang merupakan dorongan untuk belajar karena minat pribadi dan keinginan untuk menguasai materi, cenderung lebih tinggi saat mereka diajarkan dengan media yang menyenangkan dan memadai. Video animasi memberi siswa pemahaman yang lebih baik tentang materi sepak bola, sehingga mereka merasa lebih kompeten dalam melakukannya, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berlatih.

Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang mengungkapkan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena siswa merasa tertantang dan terlibat dalam proses belajar (Ryan & Deci, 2000). Video animasi

menyajikan materi secara interaktif, yang membuat siswa lebih fokus dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

3. Perbandingan dengan kelompok kontrol

Kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, meskipun menunjukkan peningkatan minat dan motivasi, hasilnya tidak signifikan ($p > 0,05$). Rata-rata skor minat belajar pada kelompok kontrol hanya meningkat dari 62,1 menjadi 65,4, dan skor motivasi meningkat dari 64,3 menjadi 67,5. Kenaikan yang kecil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional, meskipun efektif dalam beberapa kasus, tidak cukup menarik atau memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sepak bola.

Pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan instruksi verbal atau demonstrasi fisik tidak dapat memberikan visualisasi yang jelas mengenai teknik-teknik sepak bola. Oleh karena itu, siswa mungkin merasa kesulitan untuk memahami gerakan-gerakan yang diajarkan, dan ini dapat menyebabkan rendahnya minat dan motivasi mereka untuk terus belajar.

4. Implikasi untuk Pembelajaran Olahraga

Hasil penelitian ini memberikan implikasi yang penting bagi pengembangan metode pembelajaran olahraga di sekolah. Video animasi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, terutama dalam olahraga yang membutuhkan pemahaman teknik dan gerakan yang kompleks seperti sepak bola. Dengan menggunakan video animasi, pengajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran sepak bola juga dapat mengurangi kejenuhan yang sering dialami siswa dalam latihan olahraga yang berulang-ulang. Video animasi memberikan variasi dalam metode pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti materi.

5. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan sampel yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya menggambarkan keadaan di sekolah-sekolah lain. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan di berbagai lokasi dapat dilakukan untuk menguji keberlanjutan temuan ini.

Selain itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran membutuhkan perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer atau proyektor, serta akses internet yang stabil. Oleh karena itu, sekolah perlu mempersiapkan infrastruktur yang mendukung agar metode ini dapat diterapkan dengan optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 4 Karawang Barat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sepak bola memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menerima pembelajaran sepak bola melalui video animasi (kelompok eksperimen) mengalami peningkatan yang signifikan dalam minat dan motivasi belajar, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun perilaku. Rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 60,5 pada pre-test menjadi 75,8 pada post-test, sementara motivasi belajar siswa meningkat dari 63,2 menjadi 78,1, dengan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam menarik perhatian dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan yang kecil dalam minat dan motivasi belajar siswa. Meskipun ada kenaikan, perbedaan tersebut tidak signifikan ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dibandingkan dengan penggunaan video animasi.

Berdasarkan temuan ini, dapat disarankan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, terutama dalam pembelajaran olahraga seperti sepak bola, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Video animasi dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat memvisualisasikan teknik-teknik yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau demonstrasi langsung.

Secara keseluruhan, penerapan video animasi dalam proses pembelajaran sepak bola di sekolah-sekolah dapat menjadi inovasi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, serta dapat diterapkan lebih luas di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Computer-Based Instruction: Methods and Development* (3rd ed.). Pearson.

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (4th ed.). Raja Grafindo Persada.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education
- Bruner, J. S. (1996). *The Culture of Education*. Harvard University Press.
- Dick, W., & Carey, L. (2005). *The Systematic Design of Instruction* (6th ed.). Pearson Education.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of Instructional Design* (2nd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning* (4th ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gredler, M. E. (2009). *Learning and Instruction: Theory into Practice* (6th ed.). Pearson Education.
- Keller, J. M. (1987). *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Grossman Publishers.
- Reeve, J. (2012). *A Self-Determination Theory Perspective on Student Engagement*. In S. L. Christenson, A. L. Reschly, & C. Wylie (Eds.), *Handbook of Research on Student Engagement* (pp. 149-172). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-2018-7_7
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and The Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Santrock, J. W. (2014). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *Motivation and Learning in Education: Theory, Research, and Applications* (3rd ed.). Pearson Education.

- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Free Press.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice* (10th ed.). Pearson Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.