

## PENGARUH PEMANFAATAN ILMU TEKNOLOGI (*AUDIO VISUAL*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI 1 PANJALU

**Pulung Riyanto**  
[vholelubar@gmail.com](mailto:vholelubar@gmail.com)

### ABSTRAK

Pendidikan jasmani sebagai pendidikan melalui jasmani berbentuk suatu program aktivitas jasmani yang media gerak nya berupa tubuh manusia atau siswa tubuh yang dirancang untuk menghasilkan beragam pengalaman dan tujuan antara lain belajar, sosial, intelektual, keindahan dan kesehatan. motivasi sebagai proses mempengaruhi atau mendorong dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai dorongan (*driving force*) dimaksudkan sebagai desakan yang alami untuk memuaskan kehidupan. Desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan pretest post test control grup dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh ilmu teknologi (*audio visual*) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Panjalu. Berdasarkan hasil perhitungan data posttest , diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka  $0,000 < 0,05$ . dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada kelompok eksperimen

**Kata Kunci :** *Ilmu Teknologi, Audio visual, Motivasi*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sebagai pendidikan melalui jasmani berbentuk suatu program aktivitas jasmani yang media gerak nya berupa tubuh manusia atau siswa tubuh yang dirancang untuk menghasilkan beragam pengalaman dan tujuan antara lain belajar, sosial, intelektual, keindahan dan kesehatan.. Lutan (2004:57) “pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan”. Mahendra (2002:69) “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui jasmani, permainan dan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada pada sekolah dasar dan lanjutan pada umumnya kurang memadai. Mereka kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara kompeten. Mereka belum berhasil melaksanakan tanggung jawabnya untuk mendidik siswa secara sistematis melalui pendidikan jasmani. Tampak pendidikan jasmani belum berhasil mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh baik fisik mental maupun intelektual Hal ini benar mengingat bahwa kebanyakan guru pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah bukan guru

khusus yang secara normal mempunyai kompetensi dan pengalaman yang terbatas dalam bidang pendidikan jasmani.

Mereka kebanyakan adalah guru kelas yang harus mampu mengajar berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah pendidikan jasmani. Gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik yang dilakukan dalam pendidikan jasmani cenderung tradisional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Model metode-metode praktik biasanya dipusatkan pada seorang guru (*Teacher Centered*) dalam melakukan pembelajaran dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*Student Centered*). Guru pendidikan jasmani tradisional cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Upaya peningkatan kualitas manusia ditujukan untuk mewujudkan kader-kader bangsa yang akan melaksanakan pembangunan di masa mendatang. Kader-kader bangsa yang berkualitas atau dikenal dengan istilah sumber daya manusia inilah yang menentukan keberhasilan pembangunan. Untuk itu, salah satu cara menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu hal untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan merupakan modal besar dalam menghadapi persaingan. Akan tetapi kenyataannya sistem pendidikan di Indonesia masih banyak mengalami masalah. Mutu pendidikan yang rendah merupakan masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan dapat disebabkan proses pembelajaran yang belum efektif.

Berdasarkan hal tersebut, maka guru harus memperhatikan strategi belajar mengajar, sehingga tercipta situasi yang efektif dan efisien sesuai dengan pokok bahasan materi pelajaran yang akan diajarkan dan memperhatikan keragaman anak didik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu meliputi fisik dan psikis, contoh faktor psikis diantaranya adalah motivasi. Motivasi belajar siswa yang tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar, akan tetapi motivasi belajar siswa yang rendah merupakan hambatan yang dapat berakibat pada hasil belajar rendah. Untuk itu guru harus dapat memilih model atau metode yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan keberhasilan siswa dalam belajar tercapai.

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam

pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan atau penetapan media yang akan digunakannya. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Disamping itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada topik yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tenaga pengajar tentang kriteria dan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan serta prosedur pemilihan media pembelajaran. Uraian berikut akan membahas hal-hal dimaksud agar kita dalam memilih media pembelajaran lebih tepat.

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh antara *pre test* motivasi belajar dan *post test* dengan menggunakan pemanfaatan ilmu teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Panjalu.

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan ilmu teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Panjalu.

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

Robbins dan Judge (2007:23) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan usaha untuk mencapai suatu tujuan. Samsudin (2005:17) memberikan pengertian motivasi sebagai proses mempengaruhi atau mendorong dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan. Motivasi juga dapat diartikan sebagai dorongan (*driving force*) dimaksudkan sebagai desakan yang alami untuk memuaskan dan memperahankan kehidupan. Mangkunegara (2005:61) menyatakan : “motivasi terbentuk dari sikap (*attitude*) siswa dalam menghadapi situasi kerja di perusahaan (*situation*). Motivasi merupakan kondisi atau energi yang menggerakkan diri siswa yang terarah atau tertuju untuk mencapai tujuan organisasi perusahaan. Sikap mental siswa yang pro dan positif terhadap situasi kerja itulah yang memperkuat motivasi kerjanya untuk mencapai kinerja maksimal”.

Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Donald (2002:48 ). Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan / tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan / keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan tersembunyi di dalam diri kita yang mendorong kita untuk berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas Usman (2000:79). Motivasi adalah usaha-usaha untuk menyediakan kondisi – kondisi sehingga anak itu mau melakukan sesuatu.

Untuk mencapai tujuan Pembelajaran, diperlukan strategi yang memadukan setiap komponen pembelajaran secara *integrated* dan koheren. Penentuan materi yang tepat, metode yang efektif, media dan sumber pembelajaran yang relevan serta proses evaluasi yang dapat mengukur tingkat pencapaian proses dan hasil terhadap tujuan pembelajaran menjadi pekerjaan utama para aktor pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Peran pendidik yang kini mengalami pergeseran dari *teacher centered* menuju *student centered* merupakan suatu fenomena yang memiliki makna filosofis terhadap praktek pembelajaran di persekolahan. Oleh karenanya, guru abad sekarang harus mampu meningkatkan profesionalismenya serta senantiasa beradaptasi dengan dinamika perkembangan dunia pendidikan pada khususnya dan dinamika global pada umumnya. Hasil belajar yang merupakan daya serap siswa yang berupa kemampuan kognitif atau kemampuan mengerjakan tes samapi sekarang masih menjadi pedoman untuk menaikkan siswa ke kelas yang lebih tinggi dan menerima siswa atau mahasiswa baru. Oleh karena itu, mutu pendidikan yang digambarkan dalam hasil belajar bidang studi pendidikan jasmani masih sangat perlu segera ditingkatkan, terutama karena memasuki tantangan baru era globalisasi.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar.

Kalau dalam pendidikan di masa lalu, guru merupakan satu-satunya sumber belajar bagi anak didik. Sehingga kegiatan pendidikan cenderung masih tradisional. Perangkat teknologi penyebarannya masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia pendidikan. Tetapi lain halnya sekarang, perangkat teknologi sudah ada dimana-mana. Pertumbuhan dan perkembangannya hampir-hampir terkendali, sehingga wabahnya pun menyusup ke dalam dunia pendidikan. Di

sekolah-sekolah kini, terutama di kota-kota besar, teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya sudah dipergunakan untuk mencapai tujuan. Ternyata teknologi, yang disepakati sebagai media itu, tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya.

Anjuran agar menggunakan media dalam pengajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas untuk membelinya. Menyadari akan hal itu, disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya, tetapi cukup membuat media pendidikan yang sederhana selama menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Cukup banyak bahan mentah untuk keperluan pembuatan media pendidikan dan dengan pemakaian keterampilan yang memadai untuk tercapainya tujuan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Umar dkk(1998), menyatakan media pembelajaran berfungsi sebagai :(1) menyiarkan informasi penting; (2) memotivasi siswa dalam pembelajaran; (3) menambah pengayaan dalam belajar; (4) menunjukkan hubungan-hubungan antar konsep; (5) menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak ditujukan guru; (6) membantu belajar perorangan; (7) mendekatkan hal-hal yang ada diluar kelas ke dalam kelas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang bisa melibatkan lebih dari satu indra akan berpengaruh terhadap kualitas informasi yang diterima, dan semakin efektifnya dalam proses mengingat terhadap informasi yang sudah diterima.

Dalam kaitan dengan pendidikan jasmani motivasi belajar pendidikan jasmani sangat diperlukan agar kegiatan belajar-mengajar dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Sesuai dengan konsep motifasi belajar, maka motivasi belajar pendidikan jasmani adalah dorongan atau keinginan siswa untuk melakukan aktifitas-aktifitas yang terdapat dalam kegiatan belajar pendidikan jasmani.

Adalah tugas seorang guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Misalnya dengan menjelaskan maksud dan tujuan tugas yang akan diberikan. Lutan (1998:30) menjelaskan: "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.” Pengajaran 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 memotifasi dari luar diri anak yaitu berupa pujian, pemberian hadiah, atau nilai yang bagus.”

Variasi belajar adalah sumber dari motivasi karena itu sebaiknya seorang guru merencanakan variasi tugas dalam pembelajaran dan hendaknya memahami bagaimana intensitas motivasi yang dimiliki oleh siswanya. Jika terdapat siswa yang rendah motivasinya, maka perlu diselidiki penyebabnya dan mendorong siswa untuk melakukan apa yang seharusnya dilakukan. Kemudian Syamsudin (2000:40) menyatakan ada beberapa hal yang dapat dijadikan indikator untuk mengetahui seberapa besar kekuatan motivasi belajar, yaitu:

1. Durasi kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktunya untuk melakukan kegiatan).
2. Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu)
3. Persistensinya (ketetapan dan keuletannya pada tujuan kegiatan belajar)
4. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai tujuan
5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran bahkan jiwanya untuk mencapai tujuan)
6. Tingkat aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
7. Tingkatan kualifikasi prestasi atau produk yang dicapai dari kegiatannya
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data dalam suatu penelitian adalah sangat penting, karena berhubungan dengan data yang diperoleh. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design* untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian ini. (Suharsimi Arikunto, 2006:226) “Semakin kurangnya pengalaman pengumpulan data, semakin mudah dipengaruhi oleh keinginan pribadinya, semakin condong atau bias data yang terkumpul”. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 1

Panjalu. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan Siswa Kelas VIII D sebagai kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket dengan skala sikap. Alasannya adalah karena motivasi merupakan kekuatan dalam diri untuk bergerak ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari ke dalam behaviour, biasanya dalam rentan negatif dan positif. Menurut Makmun (2007: 37) motivasi merupakan: “Suatu kekuatan (*power*) atau tenaga (*forces*) atau daya (*energy*); atau Suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiap sediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, motion, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari”. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup. Maksudnya adalah angket tersebut telah tersusun atas pertanyaan atau pernyataan yang tegas, teratur, konkrit, lengkap dan tidak menuntut jawaban, hanya sesuai dengan alternatif jawaban. Instrument penelitian yang di gunakan pada penelitian ini menggunakan adopsi dari skala motivasi olahraga (SMS28) dari *Luc G. Pellertier, Michelle Fortier, Robert J. Vallerand, Nathalie M. Briere, Kim M. Tuson and Marc R. Blais*(1995: 35-53).

#### D. HASIL PENGHITUNGAN DATA

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berada pada taraf distribusi normal atau tidak. Selain itu, uji normalitas juga menentukan langkah pengujian statistik selanjutnya, apabila hasil data yang diperoleh berdistribusi normal maka pengujian statistik selanjutnya dapat menggunakan pendekatan statistik parametrik, namun apabila data tidak berdistribusi normal maka pengujian selanjutnya menggunakan pendekatan statistik non parametrik. Berikut ini disajikan hasil pengolahan data penelitian berbantuan SPSS 17, dengan menggunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Tabel  
Uji Normalitas Kel Eksperimen dan Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			Ket
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
preEks	.171	32	.018	.958	32	.249	Normal
postEks	.093	32	.200*	.973	32	.588	Normal
preKont	.141	32	.107	.966	32	.408	Normal
postKont	.110	32	.200*	.957	32	.229	Normal

1. Nilai Sig. atau probabilitas < 0,05 (Distribusi tidak normal).
2. Nilai Sig. atau probabilitas > 0,05 (Distribusi Normal).

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa Normalitas data dari kedua kelompok dapat dirangkum sebagai berikut:

- 1) Uji Normalitas Kelompok Eksperimen
  - a) Pretest motivasi: Sig. 0,249 > 0,05 (Distribusi Normal)
  - b) Post test motivasi : Sig. 0,588 > 0,05 (Distribusi Normal)
- 2) Uji Normalitas Kelompok kontrol
  - a) Pretest Motivasi: Sig. 0,408 > 0,05 (Distribusi Normal)
  - b) Post test motivasi: Sig. 0,229 > 0,05 (Distribusi Normal)

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menguji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat homogenitas sebaran data yang dilakukan baik pada kelompok eksperimen. Dibawah ini merupakan hasil perhitungan yang dilakukan melalui program SPSS 17

Tabel  
Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket
.987	6	15	<b>.468</b>	Homogen
1.139	9	19	<b>.385</b>	Homogen

Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh bahwa

- 1) Kel Eksperimen memiliki Nilai Sig. sebesar 0,468 > 0,05 sehingga data pada kelompok eksperimen adalah Homogen
- 2) Kel Kontrol memiliki Nilai Sig. sebesar 0,385 > 0,05 sehingga data pada kelompok kontrol adalah Homogen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	postEks - preEks	18.81250	5.30634	.93804	16.89936	20.72564	20.055	31	<b>.000</b>
	postKont - preKont	11.09375	4.25296	.75182	9.56039	12.62711	14.756	31	.000

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pemanfaatan ilmu teknologi (*audio visual*) terhadap peningkatan motivasi belajar dalam pendidikan jasmani, maka diperlukan pengujian. Untuk mengetahui pengaruh tersebut maka diperlukan Uji t berbantuan SPSS 17, dengan menggunakan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- 1) nilai Sig > 0.05 Ho di terima dan Ha ditolak
- 2) nilai Sig < 0.05 Ho di tolak dan Ha diterima

Berdasarkan hasil perhitungan data posttest, diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka  $0,000 < 0,05$ . dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan pada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan adanya catatan-catatan dilapangan yang menunjukan bahwa siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas dari pertemuan pertama samapi dengan terakhir selalu antusias dan ingin selalu mengikuti pembelajaran penjas. Motivasi ini bisa terlihat dari mereka yang selalu ingin tau bagaimana melakukan pembelajaran penjas yang diberikan oleh seorang guru. Tidak ada lagi siswa yang hanya menjadi penonton, menertawakan temanya yang salah, mencari tempat teduh dsb. Sebagai pembanding penulis juga melakukan penelitian dengan menggunakan kelompok kontrol dimana didapat penghitungan sebagai berikut.

Sama halnya dengan kelompok kontrol, diperoleh bahwa nilai signifikansi menunjukkan angka  $0,000 < 0,05$ . dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukan bahwa adanya peningkatan hasil motivasi pada kelompok kontrol. Fakta di lapangan menunjukan bahwa kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari rata kelompok eksperimen dan kontrol.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1) Kesimpulan**

Berdasarkan dari pengolahan dan analisis data yang telah penulis lakukan, maka kesimpulanya adalah Terdapat pengaruh dari pemanfaatan ilmu teknologi terhadap peningkatan motivasi siswa dalam pendidikan jasmani di MTs Darussalam Karangnungal Kabupaten Tasikmalaya.

### **2) Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Guru Hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan nya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan nya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimiliki nya.
2. Guru Hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya.
3. Guru Hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.

4. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*.Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Donald, L. (2002). *Handbook Of Natural*: New York:McGraw-Hill. Book Company
- Husen, U. (1998). *Riset sumber daya manusia dalam organisasi*. Jakarta: Gramedia
- Lutan, R. (2004) *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- .(1998). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: DEPDIKBUD-DIKDASMEN
- .(1988). *Belajar Keterampilan Motorik: Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Penerbit DIRJEN DIKTI.
- Lutan, R., dkk. (1998) *Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Mangkunegara, A. P. (2005). *Sumber Daya Manusia perusahaan*.BandungRemaja : Rosdakarya.
- Makmun, A. S. (2000). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mahendra, A. (2002). *Pembelajaran senam di sekolah dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Robbins,S.P.dan Judge. (2007). *Perilaku Organisasi*. Jakarta:Salemba Empat
- .(2000). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung:Pustaka Setia
- Samsudin. (2005). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung : Pustaka Setia
- Usman, M. U. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya