SAKOLA - Journal of Sains Cooperative Learning and Law
E-ISSN: 3046-7179 P-ISSN: 3046-787X
Vol. 4 No. 1 April 2027

Peningkatan Motivasi Belajar Bola Basket melalui Media Video pada Siswa SMKN 7 Pekanbaru

Albert Surya Gemilang[1] Indah Yustina P[2] Rian Sepriwandi[3] Riody Rahman Muskha[4] Silva Sepdebi Edyas[5] Agus Sulastio[6] Zainal Abidin Harahap[7]
Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Jurusan Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7]
Email: albertsurya86@gmail.com[1] indahyustinapurba5@gmail.com[2] riansepriwandi05@gmail.com[3] riodyrahman00@gmail.com[4] dedep.silva@gmail.com[5] agus.sulastio@lecture.unri.ac.id[6] zainalhrop92@guru.smk.belajar.id[7]

Abstrak

Motivasi belajar siswa kelas X SMKN 7 Pekanbaru pada materi bola basket masih rendah karena pembelajaran bertumpu pada penjelasan verbal dan demonstrasi singkat tanpa alat bantu visual. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar bola basket melalui penggunaan media video pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dipilih karena masalah bersumber dari praktik pembelajaran di kelas dan perlu diperbaiki secara berulang melalui refleksi. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan subjek 38 siswa kelas X. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner motivasi belajar berskala Likert (20 pernyataan) pada pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II, serta lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan persentase motivasi belajar meningkat dari 52,5% (cukup/rendah) pada pra-siklus menjadi 68,4% (baik) pada Siklus I dan 84,2% (sangat baik) pada Siklus II. Dapat disimpulkan bahwa media video efektif meningkatkan motivasi belajar bola basket. Penelitian lanjutan disarankan menguji media video pada teknik olahraga lain dan menelaah pengaruhnya terhadap hasil belajar keterampilan gerak dengan kelompok pembanding.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Video, Bola Basket, PJOK, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

Students' learning motivation in basketball lessons among Grade X students at SMKN 7 Pekanbaru remains relatively low, as instruction primarily relies on verbal explanations and brief demonstrations without visual learning aids. This study aims to improve students' motivation to learn basketball through the use of instructional videos. Classroom Action Research (CAR), based on the Kemmis and McTaggart model, was employed because the identified problem originated from classroom teaching practices and required continuous improvement through reflection. The intervention was conducted over two cycles, each comprising planning, action, observation, and reflection, involving 38 Grade X students. Data were collected using a 20-item Likert-scale learning motivation questionnaire administered at the pre-cycle stage, at the end of Cycle I, and at the end of Cycle II, alongside observation sheets. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques. The findings indicate that students' learning motivation increased from 52.5% (moderate/low category) at the pre-cycle stage to 68.4% (good category) in Cycle I and 84.2% (very good category) in Cycle II. These findings suggest that instructional videos can support improvements in students' motivation to learn basketball. Further research is recommended to examine the application of instructional videos in other sports techniques and investigate their effects on motor skill learning outcomes using a comparison group.

Keywords: *Learning Motivation, Instructional Videos, Basketball, Physical Education, Classroom Action Research*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK berperan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, dan sikap positif siswa (Sukintaka, 2004). Keterampilan bermain bola basket merupakan salah satu materi standar yang wajib dikuasai siswa kelas X. Keberhasilan siswa mempelajari materi ini dipengaruhi oleh motivasi belajar, yaitu daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungannya, dan memberi arah pada kegiatan tersebut (Sardiman, 2020). Pengamatan awal di SMKN 7 Pekanbaru menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada materi bola basket masih tergolong rendah. Banyak siswa kurang antusias, cepat bosan, kurang percaya diri saat mempraktikkan teknik dasar, dan menganggap pembelajaran sekadar kewajiban formal. Salah satu penyebabnya adalah penyampaian materi yang konvensional, yaitu penjelasan verbal dan demonstrasi singkat guru di lapangan tanpa alat bantu visual yang interaktif, sehingga siswa kesulitan membayangkan struktur gerak teknik dasar secara utuh.

Media video merupakan media audio-visual yang menampilkan gerak dan suara secara bersamaan (Arsyad, 2019). Dalam pembelajaran PJOK, video memungkinkan siswa mengamati detail gerakan secara lambat (*slow motion*) atau berulang kali sehingga mempermudah persepsi kinestetik terhadap teknik dasar olahraga. Dari sisi motivasi, kegiatan belajar yang menarik merupakan salah satu indikator motivasi belajar (Uno, 2007), sedangkan kesempatan melihat contoh gerak yang jelas dapat memperkuat rasa mampu (kompetensi) yang menurut teori determinasi diri menjadi salah satu kebutuhan dasar pendorong motivasi (Deci & Ryan, 2000) dan keyakinan akan kemampuan diri (Bandura, 1997). Pemilihan metode dan media yang sesuai dengan tujuan serta karakteristik siswa juga menentukan efektivitas pembelajaran (Djamarah & Zain, 2014; Hamalik, 2015). Kajian tentang media pembelajaran umumnya membahas efektivitasnya secara umum, sedangkan penelitian yang memotret perubahan motivasi belajar siswa SMK pada materi bola basket melalui video yang disempurnakan antarsiklus, dari penayangan video sebelum praktik hingga penambahan diskusi visual dan analisis gerakan salah-benar, masih terbatas. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMKN 7 Pekanbaru pada materi bola basket melalui penggunaan media video pembelajaran. Hasilnya diharapkan menjadi alternatif media yang inovatif bagi guru PJOK dan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Penelitian Terdahulu yang Relavan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan Relevansi
1	Pratiwi & Ridwan (2021)	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi	Mengetahui pengaruh video animasi terhadap motivasi mengikuti PJOK.	Kuasi eksperimen; non-randomized control group pretest-posttest; 51 siswa.	Video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi; besaran pengaruh dilaporkan 38,3%.	Mendukung hubungan penggunaan video dan motivasi belajar PJOK.
2	Andrian, Sudatha, & Suartama (2023)	Video Tutorial Materi Shooting Bola Basket untuk Mendukung Blended Learning	Mengembangkan video tutorial shooting bola basket untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan.	Penelitian pengembangan model AM3PU3; validasi ahli dan uji coba siswa.	Video dinilai layak; hasil belajar meningkat dengan rerata posttest 90,57.	Paling dekat dari sisi materi bola basket; penelitian ini melengkapi fokus pada motivasi melalui PTK.

3	Ndhanni, Priambodo, & Ridwan (2025)	Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Artifisial untuk Meningkatkan Motivasi dan Tingkat Kesenangan	Menganalisis pengaruh video berbasis AI terhadap motivasi dan kesenangan belajar PJOK.	Metode campuran; kuasi eksperimen dan wawancara; 50 siswa kelas V.	Kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi dan kesenangan dibanding kelompok kontrol.	Menguatkan peran video sebagai media yang meningkatkan antusiasme dan kepercayaan diri saat praktik.
4	Ghorbel et al. (2026)	A Quasi-Experimental Study of the Video-Based 'Did You Know?' Blended Learning Model in Physical Education	Menguji dampak model video blended learning pada keterampilan, pengetahuan, dan motivasi.	Kuasi eksperimen enam minggu; 54 siswa; kelompok eksperimen dan kontrol.	Kelompok video menunjukkan peningkatan keterampilan, retensi pengetahuan, dan motivasi otonom.	Memberi bukti empiris mutakhir bahwa video dalam PJOK dapat mendukung motivasi dan hasil belajar.
5	Ramadhan & Ridwan (2026)	The Effect of Video-Based Learning Media on Student Learning Motivation Indicators	Menguji pengaruh video terhadap motivasi serta indikator motivasi belajar PJOK.	Pra-eksperimen one-group pretest-posttest; 29 siswa kelas IV.	Skor motivasi meningkat sekitar 8,05%; perubahan signifikan, terutama pada perhatian dan minat.	Relevan dengan penggunaan angket motivasi dan pengukuran perubahan sebelum-sesudah tindakan.
6	Nuryana & Ridwan (2026)	Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Atletik	Mengkaji efektivitas video tutorial audiovisual dengan fitur slow motion.	Kuantitatif; one-group pretest-posttest; 29 peserta.	Video berdampak positif pada minat, partisipasi aktif, dan motivasi belajar.	Mendukung penggunaan visualisasi gerak yang dapat diulang untuk membantu siswa memahami keterampilan olahraga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2021; Depdiknas, 2008; Sanjaya, 2016). PTK dipilih karena masalah penelitian berasal dari praktik pembelajaran di kelas dan perbaikannya dilakukan secara berulang berdasarkan hasil refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMKN 7 Pekanbaru, Provinsi Riau. Subjek penelitian adalah 38 siswa kelas X (X AKL 1) pada materi pembelajaran bola basket. Pada Siklus I, guru menayangkan video pembelajaran teknik dasar bola basket, yaitu *chest pass*, *bounce pass*, *overhead pass*, *lay-up*, dan *shooting*, sebelum siswa berpraktik. Pada Siklus II, penayangan video disempurnakan berdasarkan refleksi Siklus I dengan menambahkan sesi diskusi visual dan analisis gerakan salah dan benar. Data motivasi belajar dikumpulkan dengan kuesioner motivasi belajar yang terdiri atas 20 pernyataan, yaitu 15 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif (nomor 16–20), dengan skala Likert empat tingkat: sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1 (Sugiyono, 2022). Skor pernyataan negatif dibalik. Skor minimal kuesioner adalah 20 dan skor maksimal 80. Kuesioner diberikan pada pra-siklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Pada akhir siklus, siswa juga mengisi lima pernyataan pendukung tentang tanggapan terhadap media video. Data pendukung lain dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Data

dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memperoleh persentase motivasi belajar siswa pada setiap tahap (Sudijono, 2018) dengan rumus berikut.
Persentase motivasi (%) = (total skor yang diperoleh ÷ total skor maksimal) × 100%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

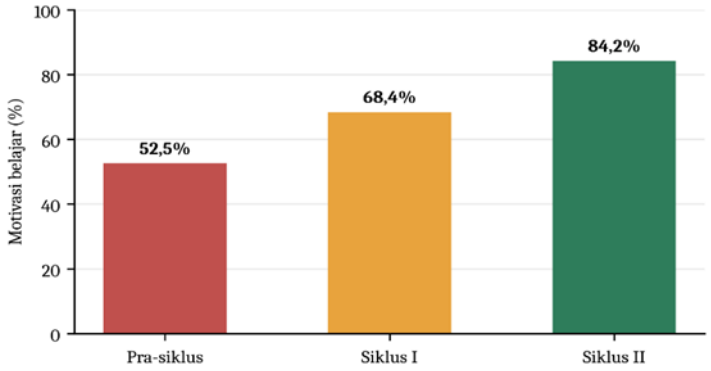
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMKN 7 Pekanbaru. Pada kondisi pra-siklus, rerata skor motivasi belajar siswa sebesar 52,5% dengan kategori cukup/rendah. Setelah tindakan Siklus I berupa penayangan video pembelajaran bola basket sebelum praktik, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 68,4% (kategori baik). Setelah tindakan Siklus II, yaitu penayangan video yang disertai sesi diskusi visual dan analisis gerakan salah dan benar, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 84,2% (kategori sangat baik). Hasil tersebut disajikan pada Tabel 1 dan Gambar 1.

Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Persentase motivasi (%)	Rerata skor (maks. 80)	Kategori	Peningkatan (poin)
Pra-siklus	52,5	42,0	Cukup/Rendah	–
Siklus I	68,4	54,7	Baik	15,9
Siklus II	84,2	67,4	Sangat Baik	15,8

Tabel 1 menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar meningkat pada setiap siklus, yaitu 15,9 poin dari pra-siklus ke Siklus I dan 15,8 poin dari Siklus I ke Siklus II. Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa meningkat 31,7 poin dan kategorinya naik dari cukup/rendah menjadi sangat baik.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pembahasan

Temuan utama penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar bola basket sebesar 31,7 poin setelah dua siklus tindakan, dengan kenaikan yang hampir sama besar pada setiap siklus (15,9 dan 15,8 poin). Peningkatan ini menjawab rumusan masalah bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar bola basket siswa kelas X SMKN 7 Pekanbaru. Peningkatan pada Siklus I dapat dijelaskan oleh kemampuan video menyajikan visualisasi gerakan secara dinamis, jelas, dan dapat diulang (Arsyad, 2019). Kondisi ini menjawab penyebab rendahnya motivasi pada pra-siklus, yaitu siswa kesulitan membayangkan struktur gerak teknik dasar hanya dari penjelasan verbal. Dengan contoh gerak yang tampak jelas, siswa lebih memahami apa yang harus dilakukan sehingga lebih percaya diri saat berpraktik. Hal ini sejalan dengan teori determinasi diri yang menempatkan kompetensi sebagai pendorong motivasi (Deci & Ryan, 2000) dan dengan konsep efikasi diri yang

menegaskan peran keyakinan akan kemampuan diri terhadap ketekunan siswa (Bandura, 1997). Video juga menjadikan kegiatan belajar lebih menarik, yang merupakan salah satu indikator motivasi belajar (Uno, 2007). Peningkatan lanjutan pada Siklus II terjadi setelah video disempurnakan dengan sesi diskusi visual dan analisis gerakan salah dan benar. Tambahan ini mengubah peran siswa dari penonton menjadi pengamat yang aktif membandingkan dan menilai gerakan, sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran meningkat. Sardiman (2020) menyatakan bahwa motivasi berfungsi mendorong kegiatan belajar dan menentukan arah perbuatan; dalam penelitian ini, arah tersebut diwujudkan melalui perhatian siswa yang terfokus pada kualitas gerakan. Secara umum, temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media audio-visual dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar (Arsyad, 2019).

KESIMPULAN

Penggunaan media video pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMKN 7 Pekanbaru pada materi bola basket. Persentase motivasi belajar meningkat dari 52,5% pada pra-siklus menjadi 68,4% pada Siklus I dan mencapai 84,2% pada Siklus II. Penayangan video sebelum praktik yang disempurnakan dengan diskusi visual dan analisis gerakan salah dan benar dapat menjadi alternatif model pembelajaran bagi guru PJOK. Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu dilakukan pada satu kelas tanpa kelompok pembanding, mengandalkan kuesioner yang diisi siswa sendiri, dan belum memisahkan pengaruh video dari pengaruh diskusi visual. Guru PJOK disarankan memanfaatkan media audio-visual secara berkelanjutan pada materi teknik olahraga lainnya, dan sekolah disarankan menyediakan sarana pemutaran multimedia yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok pembanding dan mengukur hasil belajar keterampilan gerak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media video pembelajaran sebagai strategi pedagogis berbasis visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi bola basket di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berbeda dengan kajian terdahulu yang umumnya menempatkan media video sebagai alat bantu penyampaian materi atau lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar dan penguasaan keterampilan motorik, penelitian ini secara khusus mengkaji dinamika peningkatan motivasi belajar melalui penerapan media video secara bertahap dan reflektif dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart. Kebaruan empiris penelitian ini ditunjukkan melalui analisis perkembangan motivasi belajar siswa dalam tiga tahapan pengukuran, yaitu pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, yang memperlihatkan peningkatan dari 52,5% menjadi 68,4% dan selanjutnya 84,2%. Selain mengidentifikasi peningkatan motivasi, penelitian ini memberikan gambaran mengenai relevansi penggunaan representasi visual dan demonstrasi teknik olahraga melalui video dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian, serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran bola basket. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan inovasi pembelajaran PJOK melalui integrasi teknologi audiovisual sekaligus menawarkan bukti empiris kontekstual mengenai pemanfaatan media video sebagai alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa pada materi keterampilan olahraga di lingkungan pendidikan kejuruan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMK Negeri 7 Pekanbaru yang telah memberikan izin dan dukungan terhadap penelitian ini dan siswa kelas X yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Andrian, P. D. P., Sudatha, I. G. W., & Suartama, I. K. (2023). Video tutorial materi shooting bola basket untuk mendukung blended learning. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 147–158. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v13i2.2573

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan praktik*. Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W. H. Freeman.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Depdiknas. (2008). *Panduan penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.

Ghorbel, A., Yaakoubi, M., Alsaeed, M. I., Ben Said, N., Masmoudi, L., Scharenberg, S., Gharbi, A., & Trabelsi, O. (2026). A quasi-experimental study of the video-based "Did You Know?" blended learning model in physical education: Impact on motor skills, knowledge acquisition, and motivation in gymnastics. *Frontiers in Psychology*, 17, Article 1695403. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1695403

Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.

Ndhanni, A. R., Priambodo, A., & Ridwan, M. (2025). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis kecerdasan artifisial (KA) untuk meningkatkan motivasi dan tingkat kesenangan. *Jurnal Keolahragaan,* 11(2), 148–155. https://doi.org/10.25157/jkor.v11i2.20783

Nuryana, V., & Ridwan, M. (2026). Efektivitas penggunaan video tutorial audiovisual dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran atletik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 7(2), 762–770. https://doi.org/10.55081/jurdip.v7i2.6202

Pratiwi, I., & Ridwan, M. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 4(1), 77–86. https://doi.org/10.31258/jope.4.1.77-86

Ramadhan, M. D., & Ridwan, M. (2026). The effect of video-based learning media on student learning motivation indicators. COMPETITOR: *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 18(3), 1062–1076. https://doi.org/10.67322/cpjok.v18i3.1082

Sanjaya, W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Kencana.

Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Sudijono, A. (2018). *Pengantar evaluasi pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yrama Widya.

Uno, H. B. (2007). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.