



## Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasi Belajar *Shooting* Sepakbola Di Kelas Vii Smp Negeri 2 Majalaya

Aditya Maulana, Setio Nugroho, Abduloh

<sup>1,2,3</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 3 November 2023  
Revised: 13 November 2023  
Accepted: 28 November 2023

### Abstract

The purpose of making this thesis is for the purpose of knowing the Effect of Audio Visual Media on Learning Outcomes of Shooting Football for Grade VII Students of SMP Negeri 2 Majalaya. The problem of this study is the lack of students' ability to shoot soccer games, teachers are less creative in providing learning material. This research is a quantitative research using experimental methods and using a one group pretest-posttest design. The sampling technique uses purposive sampling. The instrument used is shooting skills in a soccer game. There are three stages in this study, namely pretest, treatment and posttest. Treatment was carried out fourteen times. From the results of the pretest and posttest there were 55.13 before being given treatment and 76.13 after being given treatment. A significant value was obtained from the results of the pretest, namely 0.187 while the value of the posttest was 0.192 from these results, it is said that both are normally distributed because the significant value is more than 5% or from 0.05

**Keywords:** Media, Shooting, Football

(\*) Corresponding Author: [1710631070035@student.unsika.ac.id](mailto:1710631070035@student.unsika.ac.id)

**How to Cite:** Maulana, A., Nugroho, S., & -, A. (2023). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasi Belajar *Shooting* Sepakbola Di Kelas Vii Smp Negeri 2 Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 17-24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10072250>

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dilakukan melalui kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah, dengan tujuan mempersiapkan generasi penerus bangsa di masa depan yang akan datang (Azhari Badaruddin, Abduloh, & Aminudin, 2022). Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggungjawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas fisik yang sepenuhnya dilakukan sehari-hari dengan mencakup tiga dimensi yaitu dimensi kognitif, afektif serta psikomotor (Windary, Mahardhika, Sumarsono, & Suherman, 2022). Hasil yang diharapkan akan dicapai setelah masa yang cukup lama. Karena itu upaya pembinaan warga masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga membutuhkan kesabaran dan keikhlasan untuk berkorban.

Melalui Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan anak yang tidak berat sebelah. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (Rojali, Syafei, & Nugroho, 2021). Sumbangan yang di berikan dari Pendidikan Jasmani adalah memberikan perkembangan secara menyeluruh, karena yang di kembangkan

bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani (ranah jasmani dan psikomotor), tetapi pengembangan ranah kognitif dan afektif juga di kembangkan.

Sepakbola merupakan olahraga permainan beregu yang menuntut kerja sama tim. Jadi, keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerja sama pemain dalam satu kesebelasan. Pada permainan sepak bola teknik dasar yang harus dikuasai, diantaranya: teknik meyundul bola, menahan bola, menggiring bola, dan menendang bola (Yulianto, 2016).

Berdasarkan kenyataan aspek-aspek yang menopang pencapaian keberhasilan perlu ditingkatkan secara optimal. Salah satu aspek yang perlu di tingkatkan dan di kembangkan adalah aspek teknik *shooting*. *Shooting* yang salah akan mengakibatkan arah bola menjadi tidak tepat sasaran. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah-masalah tersebut para siswa harus belajar secara baik dan teratur dengan menggunakan alat bantu yang tepat.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain *one group pretest-posttest desain*. Menurut Sugiyono (2018:107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terdapat yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya alat atau instrumen yang dapat membantu proses dalam pengumpulan data, Menurut Sugiyono (2012:148) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah dalam melakukan penelitian Instrumen yang digunakan adalah keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola.

Tabel 1 Instrumen *Shooting*

No.	Nama	Aspek												Skor	Nilai Proses		
		Sikap Awal				Sikap Pelaksanaan				Sikap Akhir							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Dhani				√				√				√			9	60

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Statistik Deskriptif Penelitian

Pada tahap pertama yang di lakukan penulis yaitu menghitung Tes kemampuan keterampilan *shooting* permainan sepakbola diadakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai gerakan tersebut. Pelaksanaan tes dilaksanakan dengan memperagakan keterampilan *shooting* permainan sepakbola satu persatu

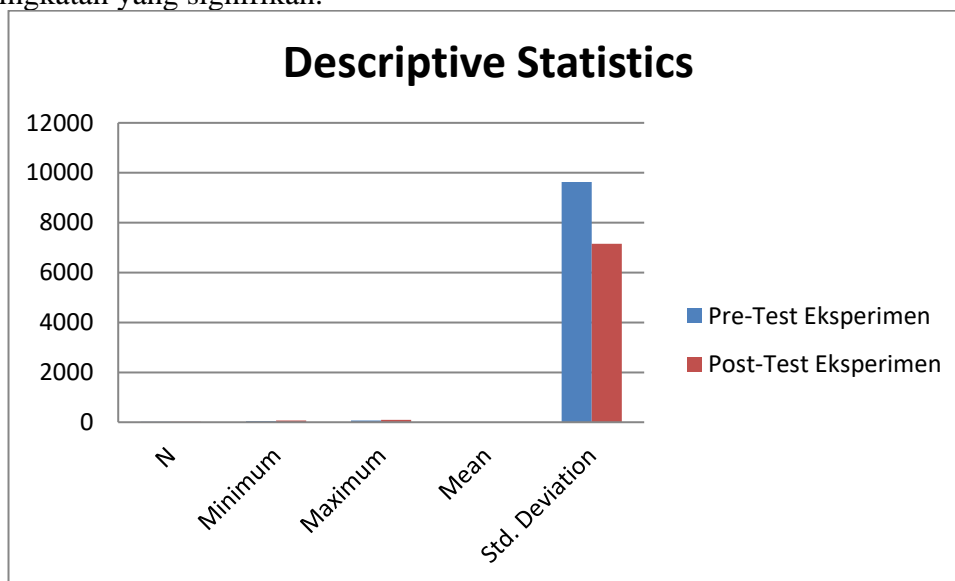
dihadapan penguji. Penilaian diberikan menggunakan instrument yang berupa from penilaian *shooting* permainan sepakbola, Nilai akhir tes diperoleh dari jumlah nilai ketepatan dan kebenaran gerakan.

Langkah yang dilakukan adalah menyusun data yang telah diperoleh, Setelah data terkumpul penulis menghitung, Hasil dari Rata-Rata, Simpangan Baku dan Varian, data Adapun hasil penelitian penguasaan keterampilan *shooting* permainan sepakbola, hasil perhitungan data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif Penelitian**

		Descriptive Statistics			
		Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	3	42	75	55.13	9.631
Post-Test Eksperimen	3	67	92	76.13	7.150

Pada tabel 4.1 Pada hasil statistik deskriptif terdapat perbedaan nilai rata-rata dari hasil skor menggunakan media audio visual untuk kelompok eksperimen meningkatkan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan ,dengan rata-rata skor 55.13 sebelum diberikan perlakuan dan 76.13 sesudah diberikan perlakuan. Gambaran ini menunjukkan bahwa siswa setelah diberikan perlakuan memiliki peningkatan yang signifikan.



**Diagram 4.1 Statistik Deskriptif Penelitian**

**2. Uji Prasyarat**

a. Pengujian Normalitas

Setelah diketahui hasil dari perhitungan statistik deskriptif penelitian yang di dalamnya terdapat *Mean*, *Standar deviasi* serta *varians*, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas sebagai Uji Prasyarat Analisis data sebelum menghitung uji t, dikarenakan penulis menggunakan uji t sebagai hipotesis dalam penelitian.

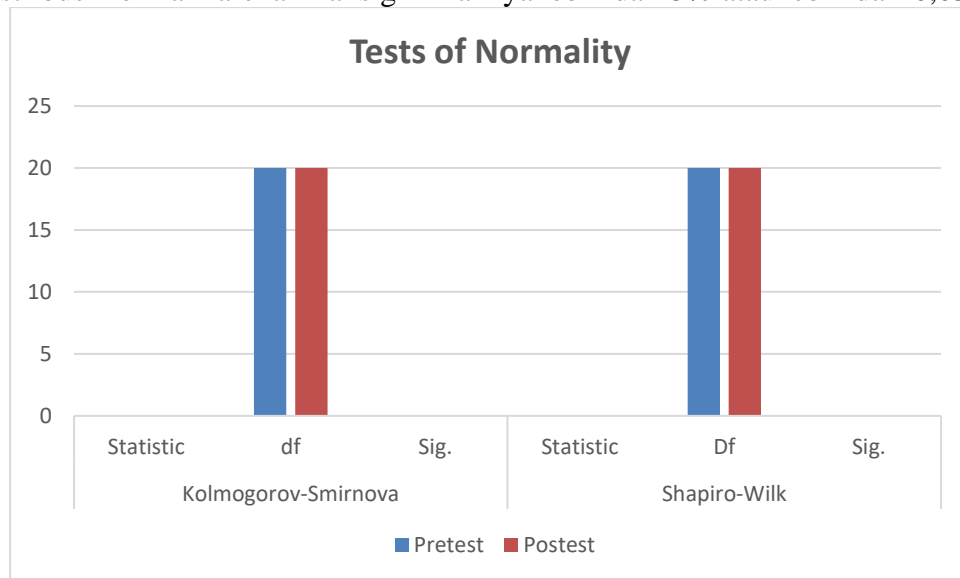
**Tabel 4.2 Uji Normalitas  
Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre test	.130	23	.200	.934	23	.187
Post test	.185	23	.073	.935	23	.192

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas bahwa perhitungan yang diuji dari tes normality Kolmogorov-Simrnov<sup>a</sup> didapatkan nilai signifikan dari hasil *Pretest* 0,187 sedangkan nilai *Posttest* 0,192 dari hasil tersebut dikatakan bahwa keduanya berdistribusi normal karena nilai signifikkannya lebih dari 5% atau lebih dari 0,05.



**Diagram 4.2 Uji Normalitas**

### 3. Uji Homogenitas

Berdasarkan uji normalitas distribusi data *Pretest* dan *Posttest* kedua data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Uji homogenitas data *Pretest* dan *Posttest* ketrampilan *shooting* permainan sepakbola menggunakan *Software IBM SPSS Statistics* versi 29 for *Windows* dengan dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan < 0,05 maka distribusi data homogen. Sebaliknya apabila nilai signifikkansi > 0,05 maka distribusi data bervariasi atau homogen. Dapat di lihat pada tabel 4.3 dibawah ini.

**Tabel 4.3**  
**Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Homogenitas	Based on Mean	.422	1	38	.520
	Based on Median	.548	1	38	.464

Based on Median and with adjusted df	.548	1	37.310	.464
Based on trimmed mean	.399	1	38	.531

Berdasarkan table 4.3 diperoleh perhitungan hasil dari *Pretest – Posttest* dengan menggunakan SPSS 21 dapat dilihat bahwa hasil *Pretest – Posttest* sebesar 0,520. Karena nilai sig 0,520 > 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data hasil *Pretest – Posttest* adalah homogen.

**4. Uji Hipotesis (Uji T)**

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil dari proses pembelajaran dalam *Pretest* dan *posttest*. Pengujian ini meliputi uji Paired Sample t-Test. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan akhir merujuk pada tabel 4.2 dapat dilakukan uji *Paired sample t-Test* hal ini dikarenakan data berdistribusi normal. Adapun uji ini dibantu menggunakan SPSS Versi 29 *For Windows*.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ , artinya tidak terdapat perbedaan nilai hasil keterampilan *Pretest* dengan *Posttest* pada media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ , artinya terdapat perbedaan hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* dari pembelajaran menggunakan media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya.

Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya apabila nilai signifikan > 0,05 maka  $H_0$  di terima dan  $H_1$  di tolak, setelah dilakukan pengolahan data, tampilan *output* dari analisis uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4 Uji t Paired Sample T Test**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	St. d.	S. td.	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Posttest	3.800	1.704	.381	4.598	3.002	29.970	2	.000

Berdasarkan tabel output “ Paired Samples Test” di atas diketahui nilai sig.(2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0.05, Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil Pre Test dengan Post Test yang diartikan ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya.

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya, Hasil analisis *Pre-test* dan *Post-test* pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya diperoleh rata-rata deviasi ( $M_D$ ) = 3.800 (Tabel hipotesis), hasil tersebut menghasilkan  $t_{tabel}$  pada derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $N - 1 = 23 - 1 = 22$  dengan taraf signifikan = 0,05 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,093$  dengan nilai  $t_{hitung} = 9,970$  dengan demikian nilai  $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ , Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan menggunakan media audio visual untuk pembelajaran *shooting* dapat meningkatkan keterampilan *shooting* peserta didik. Hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan media audio visual pembelajaran dapat bisa efektif. Sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi refrensi guru/pelatih untuk bisa dapat mengembangkan kemampuan dalam memeberikan materi atau bahan ajar untuk peserta didik.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya, Hasil analisis *Pre-test* dan *Post-test* pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya diperoleh rata-rata deviasi ( $M_D$ ) = 3.800 (Tabel hipotesis), hasil tersebut menghasilkan  $t_{tabel}$  pada derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $N - 1 = 23 - 1 = 22$  dengan taraf signifikan = 0,05 diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,093$  dengan nilai  $t_{hitung} = 9,970$  dengan demikian nilai  $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ , Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa : terdapat peningkatan dari pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar shooting sepakbola di kelas VII SMPN 2 Majalaya.

## REFERENCES

- Al-Ghani, M. (2018). *Pengaruh Resistance Band Exercise dan Power Tungkat Terhadap Hasil Tendangan Lambung Dalam Permainan Sepakbola Pada Atlet SSB Sriwijaya Asah Soccer (SAS) U-15 Palembang*. 1–6.
- Amri, A. F. (2021). Penerapan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Azhari Badaruddin, M., Abduloh, A., & Aminudin, R. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Ketepatan Teknik Shooting (Free Throw) Permainan Bola Basket. *Jurnal Porkes*, 5(2), 369–377. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6386>
- Babay, E., & Akrom. (2019). Pengembangan Media Gambar Realita Pada Pembelajaran IPS Pokok Materi Kenampakan Alam dan Buatan. *Jurnal Ibtida'i*, 6(1), 15–28.
- Elvania, D. I. (2018). Jurnal Menggunakan Metode Variable Costing Guna Penentuan Harga Jual Produk Tahu Takwa ( Pada Usaha Bintang Barokah

- Kediri ) Oleh : Derinda Ika Elvania Dibimbing Oleh : Universitas Nusantara Pgris Kediri Surat pernyataan Artikel Skripsi Tahun 2017. *Simki-Economic*, 02(02), 2–10.
- Firdaus, B. A. P. M. (2016). Survei Keterampilan Shooting Atlet Sepakbola Di Pplpd Kabupaten Bogor. *Jurnal Kejaora*, 1(2), 1–7.
- Harjanti, T., & Suryanti, H. S. (2019). diperoleh hasil nilai t sebesar 9,387. Selanjutnya nilai t. 5(2), 70–80.
- Hidayat Taufiq & Kurniawan Deddy. (2015). PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI TERHADAP KERJASAMA SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (Studi Pada Siswa Kelas X Boga 1 SMKN 3 Probolinggo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(1), 20–24.
- Jasmani. (2018). Pengaruh Peran Nilai Pelanggan Dan Citra Merek Terhadap Kinerja Pemasaran. *Jurnal Mandiri*, 2(2), 263–280. <https://doi.org/10.33753/mandiri.v2i2.43>
- Julaiha, Islahudin, & Sabaryati, J. (2017). Lokal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii. 3(2), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v3i2.1001>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kanca, I. N. (2018). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 21–27.
- Keliat, P., & Helmi, B. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Sepak Bola Melalui Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(2), 45–54.
- Khaidir, A., Valianto, B., & Nugraha, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Atletik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 07(01), 6–16.
- Kurniawan, Y., Subandowo, & Rohman, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Shooting Bola Basket dalam Pembelajaran PJOK Siswa MAN Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 231–236.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia DiNI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1566.
- Manalu, D. M. (2021). *Kontribusi Kekuatan Otot Kaki Dan Koordinasi Mata Kaki Terhadap Kemampuan Shooting Sepak Bola Atlet Pesko Ribak Sude Fc Tenayan Raya Kota Pekanbaru*.
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2827/jeim.v5i1.1359>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>
- Rachmawati, D. W. (2018). *SEKOLAH SMK SWAKARYA PALEMBANG*

- Penelitian*, 5(2), 111–118.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jp.v5i2.6600>
- Rojali, A. P., Syaifei, M. M., & Nugroho, S. (2021). Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Sepakbola di Sekolah Menengah Atas pada Masa Pandemi Covid-19. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(1), 118–126.  
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2778>
- Santoso, N. (2014). Tingkat Keterampilan Passing-Stoping Dalam Permainan Sepakbola Pada Mahasiswa Pjkr B Angkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 10*,(November), 40–48.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 470–477.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Septantiningtyas, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Aplikasi Google Class Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 131–135.  
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.714>
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–8.
- Sulaeman, A., & Ariyana, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Examples Non-Examples terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMPN 14 Kota Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 1(2), 17–27.  
<https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.201>
- Wibawa, R., & Lukitasari, D. (2019). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif*. 4(1), 104–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v4i1.2257>
- Windary, W., Mahardhika, D. B., Sumarsono, R. N., & Suherman, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Alat Modifikasi Pipa Aluminium Terhadap Kemampuan Lempar Lembing pada Siswa SMA Negeri 1 Setu Kabupaten Bekasi. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 6(1), 61–70. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v6i1.4447>
- Witjaksono, S. T. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III SDN Setia Asih 06 Bekasi*. 1–20.
- Yuliana, A. I., Astra, I. K. B., & Adi, I. P. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 9(1), 1–7.
- Yulianto, P. F. (2016). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Metode Bagian dan Keseluruhan Terhadap Peningkatan Dribble Shooting Sepakbola Ditinjau Dari Koordinasi Mata-Kaki. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 16(1), 14–29.
- Yuniasari, F., & Karniyati. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Screen Recorder di SDN 1 Terungwetan Kecamatan

Maulana, A., Nugroho, S., & -, A. / *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(23), 17-24

Krian. *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi*, 2(1), 58–68.