

**PENERAPAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL *SHOOTING* PADA PERMAINAN FUTSAL
(Studi Penelitian Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo)**

Achmad Hafid Hilmi

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, akanghilmi@gmail.com

Abdul Rachman Syam T.

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Audio visual merupakan kombinasi dari audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru sebagai fasilitator belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui beda pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal, 2. Untuk mengetahui seberapa besar beda pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif desain penelitian *one group pretest – post test design*.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil perhitungan uji wilcoxon *test* dijelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Hasil dari perhitungan wilcoxon signifikan lebih kecil dari α ($,000 < 0,05$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika signifikan $< \alpha$ dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor 94,50%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan audio visual.

Kata Kunci : Audio visual, Hasil *shooting* pada permainan futsal.

Abstract

Audio Visual is combined from Audio and Visual or can be called look-hear mediation. Audio visual can be method teaching student to be completed and be the best. Sometimes this mediation for limited certain can be replaced actor and duty teacher for facilitator of learn. The purpose observation is 1. To know how different of effect application audio visual for result shooting to futsal player. 2. To know how many different of effect application audio visual to result shooting for futsal player and participant Futsal extracurricular at Senior High School 1 Krembung Sidoarjo. The method observation is experiment appearance with approachment quantitative design observation one group pretest-post test design. This result observation from calculation wilcoxon experiment test to show different of effect application audio visual to result shooting for futsal player and participant Futsal extracurricular at Senior High School 1 Krembung Sidoarjo. The result of calculation Wilcoxon significant smaller than Alpha ($,000 < 0,05$) so that based on the certainty if significant $< \alpha$ with standard significant 5% so H_a accept and H_0 reject although result from calculating percentage effect between pretest result and posttest with 94,50% score. From data can be concluded that there are some effect after given treatment with use audio visual.

Keywords : Audio Visual , Result of shooting at player futsal

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses belajar yang menunjukkan adanya perubahan sikap yang bersifat positif sehingga pada tahap akhir akan mendapatkan nilai-nilai (keterampilan, kecakapan dan pengetahuan) baru. Sesuai dengan Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk mencapai tujuan satuan pendidikan tersebut, ada dua kegiatan penting yang dilaksanakan di sekolah yaitu kegiatan intrakurikuler yang merupakan kegiatan belajar mengajar pada jam pelajaran dan ekstrakurikuler yang merupakan kegiatan belajar

mengajar diluar jam pelajaran. Menurut Undang-Undang Permendikbud No 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan olah peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Tujuan diselenggarakan kegiatan ekstrakurikuler adalah membantu peserta didik untuk meningkatkan ketrampilan. Selain itu menurut Permendikbud No 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 2 menyatakan: tujuan dari diselenggarakan kegiatan Ekstrakurikuler adalah untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 18 ayat (2) menyatakan bahwa "Olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan/atau ekstrakurikuler."

Senada dengan isi Permendikbud No 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 1 dan pasal 2, serta Undang-undang Republik Indonesia No.

3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 18 ayat (2), menurut Khamidi (2008:97) kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran atau pada waktu libur sekolah dengan tugas memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajar, menyalurkan minat dan bakat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Kegiatan ekstrakurikuler memiliki peran penting dalam pengembangan potensi diri siswa dan sebagai wahana untuk meraih prestasi non akademik.

Dari Undang-Undang Permendikbud No 62 tahun 2014 pasal 1 ayat 1 dan pasal 2, serta dari

Undang-undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005

Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 18 ayat (2) dan Khamidi (2008:97), maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah suatu bentuk kegiatan yang diberikan sekolah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Kegiatan ini biasanya dilakukan diluar jam pelajaran atau pada jam tertentu atas seizin sekolah dan tidak menutup kemungkinan kegiatan ini juga dilakukan pada waktu libur (mengadakan try out) untuk persiapan kejuaraan.

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa kegiatan

ekstrakurikuler ini ternyata banyak membantu siswa dalam berbagai hal, seperti meningkatkan keterampilan dan memperluas wawasan siswa tentang apa yang dilatih dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut, mempererat persaudaraan antara sesama peserta didik khususnya mereka yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler diantaranya Futsal, Basket, Voli, Ju-Jitsu, dan Paskibraka. Salah satu ekstrakurikuler yang diminati banyak siswa adalah adalah futsal. Futsal merupakan olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Bertujuan untuk mencetak angka atau *goal* ke gawang lawan untuk meraih kemenangan. Dalam permainan futsal terdapat teknik-teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain, seperti teknik *passing*, *control*, *dribbling*, dan *shooting*. Dari teknik- teknik dasar inilah permainan futsal dapat dibentuk.

Permainan futsal dalam bahasa Spanyol yaitu *futbol sala*, yang berarti sepakbola yang dilakukan di dalam ruangan. Dengan adanya permainan olahraga futsal, diharapkan para pemain mampu mengasah kemampuan bermain bola. Permainan ini juga memberikan manfaat bagi sistem ketahanan tubuh karena sepanjang permainan, seorang pemain akan berlari ke segala penjuru lapangan tanpa berhenti (Muhammad, 2014:3).

Jika mengacu pada penjelasan di atas, seorang pemain futsal sangat memerlukan kemampuan dalam menguasai teknik dasar bermain futsal terutama teknik dasar *shooting*. Dalam permainan futsal *shooting* dilakukan dengan keras dan sekuat tenaga. Penggunaan tenaga yang besar saat melakukan tendangan dalam permainan futsal dilakukan ketika melakukan *shooting*. Selain itu, tujuan melakukan *shooting* adalah untuk mencetak angka atau *goal* ke gawang lawan untuk meraih kemenangan.

Berdasarkan pengamatan peneliti beberapa- kali mengikuti latihan setiap seminggu tiga kali pertemuan yaitu pada hari selasa, rabu dan jumat serta melihat turnamen Piala Rektor Untag pada tanggal 27-

30 desember 2015 dan Piala Flaminio Cup pada tanggal 21-29 Januari 2016 yang diikuti oleh peserta

ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung. Dalam turnamen tersebut kemampuan peserta ekstrakurikuler dalam teknik *shooting* masih perlu dibenahi dan ditingkatkan. Jika selama latihan dan kompetisi *shooting* pemain banyak yang tidak mengarah ke gawang, sehingga peluang untuk mencetak gol sangat kecil. Untuk membantu melakukan gerakan yang benar dalam berlatih *shooting* sehingga memberikan hasil yang baik, peneliti menggunakan audio visual.

Audio visual adalah media penyaluran pesan

dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Media audio visual terbuat dari video yang menampilkan gambar-gambar dengan suara. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran serta memudahkan proses pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah tersebut (Muhamad, 2013:560).

Audio visual merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para pelatih untuk memberi variasi pelatihan ekstrakurikuler dan meningkatkan hasil *shooting* pada permainan futsal. Sehingga dari sana akan diperoleh hasil yang lebih baik, beberapa diantaranya seperti siswa dapat menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipu- latif, lokomotor dan non-lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.

Dari penjelasan diatas penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Audio Visual Terhadap Hasil *Shooting* Pada Permainan Futsal Studi Penelitian Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo”.

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Maksun (2012: 67), penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Karena penelitian eksperimen ini tidak dapat memenuhi empat syarat terutama tidak adanya kelompok kontrol maka tergolong ke dalam eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan pada tanggal 17 Februari sampai tanggal 27 Februari 2016, dan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Krembung, dengan alamat Jl. Kecamatan No. 2, Desa Mojoruntut, Kecamatan Krembung, Sidoarjo, Jawa Timur.

Menurut Maksun (2012: 29), variabel adalah suatu konsep yang dimiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Variabel bebas : Audio Visual.
- b) Variabel terikat : Hasil *shooting* bola pada permainan futsal.

Menurut Arikunto (2010: 173), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174).

Dalam penjelasan tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Karena jumlah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal 25 siswa, maka semuanya sekaligus akan dijadikan sebagai sampel.

Menurut Maksun (2012 : 137), instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara garis besar alat pengumpulan data ada dua kategori, yaitu tes dan non-tes. Dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes teknik dasar menembak (*shooting*), yaitu tes *shooting* Bobby Charlton untuk gerak dasar menembak. Bagi bidang gawang menjadi enam wilayah skor. Sudut atas bernilai 40 poin, sudut bawah bernilai 50 poin. Bagian atas tengah bernilai 20 poin, bagian bawah bernilai 10 poin. Seorang pemain memiliki empat bola di depan gawang. Jarak dari gawang tergantung pada kemampuan pemain namun hendaknya tidak lebih dekat dari pada titik penalti. Pemain mempunyai waktu 15 detik untuk menendang keempat bola tersebut ke dalam gawang. Pelatih atau pasangan bisa mencatat skornya.

Pengumpulan data di dalam penelitian ini dilakukan selama empat pertemuan. Pada pertemuan tersebut *pre-test* diberikan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua sampai ketiga diberikan perlakuan (*treatment*) dan pertemuan keempat melakukan *post-test* dengan menggunakan tes *shooting*.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Data

Pada deskriptif data ini membahas tentang *mean* (rata-rata), nilai minimum, nilai maksimum, standart deviasi, varian dan *median* (nilai tengah) dari peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo yang berjumlah 25. Sehingga menghasilkan nilai-nilai sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest Shooting* Pada Permainan Futsal

Variabel	sw a	Nilai Min	Nilai Maks	Mean Rata-rata)	Standar deviasi	Varian	edia n
<i>Pre-test</i>	25	10,00	70,00	36,4000	14,6859	215,667	40
<i>Post-test</i>	25	30,00	160,00	70,8000	28,71121	824,333	60

Sumber: Lampiran 2 halaman 35

Berdasarkan analisis tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* dari 25 peserta memiliki

nilai minimum 10,00 nilai maksimum 70,00 rata-rata 36,4000 nilai standart deviasi 14,68559 nilai varian 215,667 dan nilai Median 40, sedangkan untuk hasil *post-test* dari

25 peserta memiliki nilai minimum 30,00 nilai maksimum 160,00 rata-rata 70,8000 nilai standart deviasi 28,71121 nilai varian 824,333 dan nilai median 60.

Berdasarkan hasil Tabel 1 terlihat bahwa

hasil *shooting* bola pada permainan futsal. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai minimum, maksimum, rata-rata, standart deviasi dan varian antara *pre-test* dan *post-test*.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan perhitungan SPSS *statistic 21 test* dengan ketentuan pengujian

jika nilai signifikan dari nilai hitung P_{value} lebih kecil dari nilai α (5%) atau 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan dari nilai hitung P_{value} lebih besar dari nilai α (5%) atau 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS *statistics 21*.

Tabel 2 Pengujian Normalitas

	<i>Pvalue</i>	<i>Signifikan</i>	<i>Kategori</i>
<i>Pretest</i>	,014	0,05	Tidak Normal
<i>Posttest</i>	,019	0,05	Tidak Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan (P_{value}) *pretest* lebih kecil dari nilai α (5%) atau 0,05 dengan kata lain $Sig < \alpha$ ($0,014 < 0,05$), nilai signifikan (P_{value}) *posttest* lebih kecil dari nilai α (5%) atau 0,05 dengan kata lain $Sig < \alpha$ ($0,19 < 0,05$), yang menyatakan bahwa data ini adalah data tidak normal itu berarti semua

$< 0,05$. Oleh karena itu, perhitungan uji beda tidak menggunakan uji-t melainkan dengan menggunakan perhitungan *wilcoxon*.

3. Pengujian Wilcoxon

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti sebelumnya.

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini

adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis . Nilai yang digunakan dalam perhitung *wilcoxon* nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3 Perhitungan Wicoxon

Pre-test dan Post-test

N	25
Z	-4,299
Sig.	,000

Berdasarkan hasil perhitungan *wilcoxon* Z adalah -4,299. Dari tabel signifikan partisipasi aktif siswa ,000 dengan α 0,05. Maka dari data diatas diartikan bahwa nilai signifikan = ,000 $< \alpha = 0,05$. H_a diterima yang berarti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari hasil *shooting* siswa peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

Tabel 4 Persentase Pengaruh

MD	<i>Mpre</i>	Prosentase
20	40	50%

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase peningkatan hasil *shooting* pada permainan futsal sesudah penerapan audio visual pada peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Krembung sebesar 50% setelah mengikuti proses latihan dan pemberian *treatment* menonton video. Hasil peningkatan diperoleh dari tes ketrampilan teknik dasar *shooting* pada permainan futsal dengan memasukkan bola kedalam gawang dengan membidik target-target yang telah ditentukan (angka). Perhitungan ini tidak menggunakan *mean*, tetapi menggunakan *median* sebagai MD dan *Mpre* dalam perhitungan prosentase peningkatannya.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas tentang penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal pada peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Krembung Sidoarjo. Audio Visual adalah salah satu media yang berpengaruh dalam meningkatkan dan mempengaruhi keterampilan gerak seseorang. *Shooting* merupakan teknik dasar dalam permainan futsal, jika seseorang melakukan gerakan tersebut dengan benar akan berpengaruh besar dalam peningkatan keterampilan gerak. Oleh sebab itu, pelatih harus pintar dalam pemanfaatan media untuk menunjukkan sesuatu yang benar dan berpengaruh baik untuk para peserta ekstrakurikuler.

Pelaksanaan *treatment* di dalam ruangan dengan menonton video *shooting* dalam permainan futsal. Para peserta ekstrakurikuler menonton video dengan santai dan kondusif. Kegiatan bimbingan belajar di luar sekolah pun

menjadi salah satu faktor mengapa tidak semua peserta ekstrakurikuler mengikuti *treatment* penelitian ini.

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal, maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor *test shooting* pada permainan futsal sebelum diberikan *treatment (pretest)* adalah rata-rata 36,4000 standart deviasi 14,68559 dengan varian 215,667 median 40 skor terendah dan tertinggi masing- masing sebesar 10,00 dan 70,00. Hasil skor *test shooting* pada permainan futsal setelah diberikan *treatment (posttest)* adalah rata-rata 70,8000 standart deviasi 28,71121 dengan varian 824,333 median 60 perubahan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 30,00 dan 160,00.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui P_{value} pada saat *pre-test* ,014 dan P_{value} pada saat *post-test* ,019. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat tidak normal karena $P_{value} < \alpha$ yaitu 0,05. Berdasarkan hasil dari perhitungan wilcoxon signifikan lebih kecil dari α ($,000 < 0,05$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika signifikan $< \alpha$ dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal.

Berdasarkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pre-test* dan *post-test* dengan skor 50% dan juga analisis uji wilcoxon signifikan lebih kecil dari α ($,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh setelah mengikuti proses latihan dan pemberian *treatment* menggunakan audio visual yang diukur dengan hasil tes teknik dasar *shooting* memasukkan bola kedalam gawang dengan membidik target-target yang telah ditentukan (angka).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* bola pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Krebung, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Krebung. Dibuktikan dengan hasil perhitungan wilcoxon signifikan lebih kecil dari α ($,000 < 0,05$)
2. Besarnya pengaruh audio visual terhadap hasil *shooting* pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Krebung berdasarkan hasil dari perhitungan prosentase pengaruh antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan skor

94,50%

Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dalam dunia pendidikan antara lain:

1. Penerapan audio visual tidak hanya digunakan pada materi *shooting* saja melainkan bisa semua materi dalam latihan futsal.
2. Penggunaan audio visual berupa video harus disesuaikan dengan kebutuhan gerakan para peserta ekstrakurikuler, sehingga semua peserta ekstrakurikuler saat melakukan gerakan *shooting* permainan futsal dapat melakukan dengan benar sesuai pedoman yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [Http://www.google.co.id](http://www.google.co.id) Tahapan Dalam Melakukan Teknik Shooting (diakses 12 November 2015 pukul 11.30 WIB)
- Kurniawan, Muhamad Rizal. 2013. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas Iv Sdn Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014*,(Online), Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014. [Http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive](http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive).
- Khamidi, Amrozi. 2008. *Pendidikan dan Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Lhaksana, Justinus. 2011. *Taktik Dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion.
- Maksum, Ali. 2007. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penertbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penertbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Marhaendro, Agus Susworo Dwi. dkk. 2009. Tes Keterampilan Dasar Futsal. *Jurnal IPTEK Olahraga, (Online)*, Vol. 11, No. 2, (staff.uny.ac.id, diakses 12 November 2015 pukul 11.30 WIB)
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar – Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Mukmin, Yofa A. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Service Bawah Bola Voli*. Skripsi: tidak

diterbitkan.

- Mulyono, Muhammad Asriady. 2014. *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Nafiah, Himatun. 2007. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Ketrampilan (Sbk) Kelas Iv Min Guntur Kabupaten Demak*. (Online). libralywalisongo.ac.id
- Niam, Rifqi A. 2014. *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli*. Skripsi: tidak diterbitkan.
- Santoso, Singgih. 2014 *statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sayuti, P. 2015. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola*. (Jurnal online) <http://ejournal.unesa.ac.id>. Diunduh pada 15 januari 2016 pukul 09.10 WIB
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 (2007). *Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: CV. Eka Jaya.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Online). (www.Google.Com.-UU20.2003 Sisdiknas. Pdf Diakses Pada Senin, 18 Januari 2016 Pukul 13.33 WIB)

