

Pengaruh Media Audio Visual Dan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola Pada Siswa Kelas X Multimedia 3 Dan X Multimedia 2 SMK Yapalis Krian

Dimas Ary Ananda*, Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*ananda.dimas.daa@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu alat dan teknik yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam berkomunikasi untuk memudahkan menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran kepada siswa. Dalam pembelajaran PJOK khususnya materi *dribbling* sepakbola, agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan maksimal oleh siswa, maka guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menerapkan media audio visual dan powerpoint agar dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam sepakbola. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Yapalis Krian. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *cluster sampling* dan kelas X Multimedia 3 dengan jumlah 36 siswa dan X Multimedia 2 dengan jumlah 39 siswa terpilih menjadi sampel dalam penelitian. Adapun hasil penelitian yaitu pada uji t nilai signifikan pada t hitung $(0,00) < t$ tabel $(0,05)$ berarti H_a dapat diterima dan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap penggunaan media audio visual dan powerpoint terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola di SMK Yapalis Krian. Besarnya presentase peningkatan pada hasil belajar *dribbling* sepakbola kelas X Multimedia 3 sebesar 19,9 % dan pada kelas X Multimedia 2 sebesar 14 %. Dari hasil perhitungan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual dan powerpoint terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas X Multimedia 3 dan X Multimedia 2 di SMK Yapalis Krian.

Kata Kunci : Audio visual, powerpoint, *dribbling* sepakbola.

Abstract

Learning media is a tool and technique used by the teacher as an intermediary in communicating to facilitate convey information in the learning process to students. In learning Sports Physical Education and Health especially *dribbling* football topic presented can be received well and maximally by students, then the teacher must can take advantage of learning media that can improve student learning outcomes. Researchers apply audio visual and powerpoint media in order to improve learning outcomes *dribbling* in football. The type of research used is quasi-experimental research with quantitative approach. The population in this study is all students of class X SMK Yapalis Krian. Sample in this study was taken using cluster sampling technique and class X Multimedia 3 with number 36 students and X Multimedia 2 with number 39 students were selected to be sampled in the study. The result of the research is the t-test significant value on t count $(0,00) < t$ table $(0,05)$ means H_a is acceptable and there is significant effect to the use of audio visual media and powerpoint to learning result *dribbling* football at SMK Yapalis Krian. The magnitude increase percentage of learning outcomes *dribbling* football class X Multimedia 3 of 19,9 % and in class X Multimedia 2 of 14 %. From the above calculation results can be concluded that there is effect the use of audio visual media and powerpoint against the results learning *dribbling* football on class X students Multimedia 3 and X Multimedia 2 in SMK Yapalis Krian.

Keywords : Audio visual, powerpoint, *dribbling* of football.

PENDAHULUAN

Setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak demi kelangsungan hidup dan meningkatkan taraf hidup manusia. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur informal dan non formal. Pendidikan informal dapat ditempuh pada jenjang Sekolah Dasar (SD) / Madrasah Aliyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA) / Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sampai

perguruan tinggi. Sedangkan pendidikan non formal dapat diperoleh melalui pelatihan atau kursus di luar jenjang sekolah. Sekolah merupakan tempat untuk menempuh pendidikan yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Sekolah menetapkan beberapa mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh siswa yang diantaranya adalah pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, bahasa

Indonesia, bahasa Inggris, seni budaya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga, sedangkan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan yang merupakan salah satu untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain PJOK merupakan alat pembentukan dan pengembangan anak melalui proses jasmani. PJOK yang diajarkan di sekolah mempunyai tujuan antara lain meletakkan landasan karakter dan kepribadian yang kuat, mengembangkan sikap positif, disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama.

Guru memiliki pengaruh dan peran penting dalam proses pembelajaran karena guru yang memilih, merencanakan, mempersiapkan dan mengembangkan suatu materi pembelajaran yang kemudian disampaikan kepada siswa. Menurut Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru (Kompetensi Pedagogik), bahwa guru dituntut untuk mampu dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran agar maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara utuh. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Mohammad (dalam Wahyudi, 2012:32) bahwa di dalam kompetensi pedagogik, guru dituntut harus mampu untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa kurang memahami materi yang bersifat sulit dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai mampu menarik perhatian dari siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak hanya mendengar namun dapat mengamati yang dilihat melalui perantara media yang menarik.

Media pembelajaran digunakan guru untuk mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut Sadiman (2012:74) menuturkan bahwa media ajar dalam bentuk audio visual merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran dan memiliki banyak kelebihan apabila diterapkan dalam proses pembelajaran, di antaranya :

1. Dapat menarik perhatian *audiens* dari rangsangan luar.
2. Dengan alat perekam video sejumlah besar *audiens* dapat memperoleh informasi ahli.
3. Demonstrasi ahli yang sulit dipahami dapat direkam dan diputar ulang, sehingga di saat mengajar bisa terfokus dalam inti materi yang akan disajikan.

Media belajar dan metode mengajar dari guru memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran. Selain media pembelajaran dalam bentuk audio visual, yang biasa digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah aplikasi *Microsoft Office* powerpoint. Dengan powerpoint guru dapat memberikan informasi dan memberikan gambaran tentang materi pembelajaran kepada siswa dikarenakan dengan sifat powerpoint yang mudah cara pembuatannya, mudah digunakan dan relatif murah..

Materi pembelajaran PJOK Pada kelas X menurut Permendikbud RI No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 untuk Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah terdapat materi permainan bola besar. Dalam materi permainan bola besar, salah satunya adalah sepakbola, menganalisis dan mempraktikkan permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik merupakan salah satu kompetensi yang harus dapat dicapai siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung peneliti kepada Bapak Muhammad Sholikhuddin, S. Pd selaku guru PJOK kelas X di SMK Yapalis Krian pada tanggal 3 Januari 2018. Penyampaian materi sepakbola pada pembelajaran PJOK hanya dilakukan secara langsung di lapangan dengan metode demonstrasi dan hanya memanfaatkan bola sebagai media pembelajaran. Guru PJOK juga kurang memanfaatkan proyektor/Liquid Crystal Display (LCD) yang tersedia di setiap kelas. Proyektor/Liquid Crystal Display (LCD) disediakan sekolah untuk menunjang proses pembelajaran sebagai alat bantu atau media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Pada saat proses pembelajaran PJOK materi sepakbola berlangsung, tidak semua siswa memperhatikan informasi yang disampaikan oleh guru karena metode mengajar guru yang cenderung monoton dan minimnya media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik untuk menyimak informasi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pengakuan guru PJOK, materi sepakbola merupakan materi pembelajaran dengan perolehan nilai rata-rata siswa paling rendah dibandingkan dengan materi yang lain. Diantara 4 teknik dasar sepakbola, nilai rata-rata prosentase hasil belajar *dribbling* siswa masih banyak yang belum memenuhi KKM. Dari 500 jumlah total siswa kelas X, nilai ketuntasan masih kurang dari 75% dari total keseluruhan siswa. Hal ini dikarenakan pada saat siswa melakukan tes keterampilan sepakbola materi *dribbling*, siswa cenderung melaksanakan dengan asal-asalan tanpa memperhatikan teknik yang telah diajarkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada

mata pelajaran PJOK kelas X di SMK Yapalis Krian adalah 75. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Yapalis Krian ditetapkan pada awal tahun pelajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *The Static Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sukmadinata (2010:209) bahwa desain penelitian ini, ada dua kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berbeda namun dalam rumpun yang sejenis.

Penelitian dilaksanakan di SMK Yapalis Krian yang memiliki alamat di Jalan Kyai Mojo No. 18, Krian, Jeruk Gamping, Kabupaten Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Yapalis Krian yang berjumlah 500 siswa yang terdiri dari 11 kelas, diantaranya yaitu 6 kelas Akuntansi (AK), 3 kelas Multimedia (MM), dan 2 kelas Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik ini dilakukan dengan cara menyiapkan 11 potongan kertas, dan 2 diantara 11 potongan kertas tersebut bertuliskan “Group Sampel Audio Visual” dan “Group Sampel Powerpoint”. Kemudian dipanggil 11 perwakilan kelas X yang menjadi populasi untuk mengambil kertas undian tersebut. Jadi perwakilan kelas yang mendapatkan potongan kertas bertuliskan “Group Sampel Audio Visual” dan “Group Sampel Powerpoint” menjadi kelas yang akan dijadikan sampel penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis tes, yaitu :

1. Tes pengetahuan tentang materi *dribbling* sepakbola dengan mengerjakan 3 soal esai.
2. Tes Keterampilan *dribbling* sepakbola dengan menggunakan instrumen tes keterampilan *dribbling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dengan menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*) versi 22 maka hasil penelitian dapat dideskripsikan dan dijabarkan sebagai berikut:

1.Deskripsi Data

Tabel 1. Distribusi data hasil *pre-test* dan *post-test* *dribbling* sepakbola X Multimedia 3

Deskripsi	Dribbling		
	Pre-test	Post-test	Beda
Mean	50,30	62,80	12,5
Stan. Deviasi	3,42	4,70	1,28
Varian	11,76	22,16	10,4

Nilai Min	43,00	58,00	15
Nilai Max	58,00	75,00	17
Besar Peningkatan	19,9 %		

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil nilai *pre-test dribbling* kelas X Multimedia 3 adalah 50,30, dengan standar deviasi sebesar 3,42, varian sebesar 11,76, dengan nilai paling rendah 43,00, dan nilai paling tinggi 58,00. Sedangkan untuk data *post-test* rata-rata hasil nilai adalah 62,80, dengan standar deviasi 4,70, varian sebesar 22,16 dengan nilai paling rendah 58,00, dan nilai paling tinggi 75,00. Melihat tabel diatas antara *pre-test* dan *post-test dribbling* memiliki nilai beda. Untuk nilai beda rata-rata adalah 12,5, nilai beda standar deviasi adalah 1,28, nilai beda varian adalah 10,4, beda nilai paling rendah adalah 15, dan beda nilai paling tinggi adalah 17. Sehingga dari hasil data tersebut dapat diketahui besar peningkatan antara *pre-test* dan *post-test* kelas X Multimedia 3.

Tabel 2. Distribusi data hasil *pre-test* dan *post-test* *dribbling* sepakbola X Multimedia 2

Deskripsi	Dribbling		
	Pre-test	Post-test	Beda
Mean	50,69	58,97	8,28
Stan. Deviasi	4,56	4,52	0,04
Varian	20,79	20,49	0,03
Nilai Min	39,00	50,00	11
Nilai Max	58,00	66,00	8
Besar Peningkatan	14 %		

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil nilai *pre-test dribbling* kelas X Multimedia 2 adalah 50,69, dengan standar deviasi sebesar 4,56, varian sebesar 20,79, dengan nilai paling rendah 39,00, dan nilai paling tinggi 58,00. Sedangkan untuk data *post-test* rata-rata hasil nilai adalah 58,97, dengan standar deviasi sebesar 4,52, varian sebesar 20,49, dengan nilai paling rendah 50,00, dan nilai paling tinggi 66,00. Melihat tabel 4.2 diatas antara *pre-test* dan *post-test dribbling* memiliki nilai beda. Untuk nilai beda rata-rata adalah 8,28, nilai beda standar deviasi adalah 0,04, nilai beda varian adalah 0,03, beda nilai paling rendah adalah 11, dan beda nilai paling tinggi adalah 8. Sehingga dari hasil data tersebut dapat diketahui juga besar peningkatan antara *pre-test* dan *post-test* kelas X Multimedia 2.

2.Analisis Data

- a. Uji Normalitas

Tabel 3. Uji normalitas data hasil belajar materi *dribbling* sepakbola X Multimedia 3

Deskripsi	Dribbling	
	Pre-test	Post-test
N	36	36
Mean	50,30	62,80
SD	3,42	4,70

KST-TS	121	141
Signifikan	0,200	0,068

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (*p-value*) *pre-test* dan *post-test* X Multimedia 3 lebih dari α (0,05) yang berarti ($\text{sig} > \alpha$) maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test dribbling* kelas X Multimedia 3 tersebut normal.

Tabel 4. Uji normalitas data hasil belajar materi dribbling sepakbola X Multimedia 2

Deskripsi	Dribbling	
	Pre-test	Post-test
N	39	39
Mean	50,69	58,97
SD	4,56	4,52
KST-TS	091	118
Signifikan	0,200	0,190

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai signifikan (*p-value*) *pre-test* dan *post-test* X Multimedia 2 lebih dari α (0,05) yang berarti ($\text{sig} > \alpha$) maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test dribbling* kelas X Multimedia 2 tersebut normal.

b. Uji t *Dependent*

Tabel 5. Uji t hasil belajar dribbling sepakbola X Multimedia 3

Variabel	N	Mean	SD	T	Sig
Pre-test	36	50,30	3,42	12,495	0,000
Post-test		62,80	4,70		

Dari tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar *pre-test dribbling* mendapatkan nilai rata-rata 50,30, dengan nilai standar deviasi sebesar 3,42. Sedangkan untuk nilai rata-rata *post-test* adalah 62,80, dengan nilai standar deviasi sebesar 4,70. Berdasarkan hasil uji t data *pre-test* dan *post-test dribbling* kelas X Multimedia 3 dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang bermakna pada nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar *dribbling* sepakbola kelas X Multimedia 3.

H_0 : Tidak ada perbedaan yang bermakna antara data hasil belajar *pre-test* dan *post-test dribbling* sepakbola.

H_a : Ada perbedaan yang bermakna antara data hasil belajar *pre-test* dan *post-test dribbling* sepakbola.

Tabel 6. Uji t hasil belajar dribbling sepakbola X Multimedia 2

Variabel	N	Mean	SD	T	Sig
Pre-test	39	50,69	4,56	11,001	0,000
Post-test		58,97	4,52		

Dari tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar *pre-test dribbling* mendapatkan nilai rata-rata 50,69, dengan nilai standar deviasi sebesar 4,56.

Sedangkan untuk nilai rata-rata *post-test* adalah 58,97, dengan nilai standar deviasi sebesar 4,52. Berdasarkan hasil uji t data *pre-test* dan *post-test dribbling* kelas X Multimedia 2 dapat dijelaskan bahwa t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh yang bermakna pada nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar *dribbling* sepakbola kelas X Multimedia 2.

3. Pembahasan

Hasil penelitian tentang penggunaan media audio visual dan powerpoint terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas X Multimedia 3 dan X Multimedia 2 SMK Yapalis Krian memiliki hubungan yang sama dengan 2 penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan. Pada penelitian Muhammad Rizal Kurniawan (2014) yang berjudul “Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas IV SDN Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013-2014”, terlihat terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil penelitian tersebut. Dimana hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai dari 6,3 menjadi 9,5. Sementara pada penelitian Ekmal Yonsa Perikles (2014) yang berjudul “Pengaruh Media Presentasi (Powerpoint) Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bolavoli”, dimana dalam penelitian tersebut menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan. Pada hasil penelitian tersebut, hasil belajar kelompok eksperimen meningkat sebesar 11,8% sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 8,81%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti serta 2 hasil penelitian yang lain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dan powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pembelajaran PJOK. Hal tersebut memperkuat teori kerucut pengalaman belajar (*Cone Of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran khususnya audio visual dan powerpoint dimana dalam teori Edgar Dale masuk dalam kategori *Demonstrate Apply Practice* dari hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa sebesar 30-50% dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Dengan meningkatnya pengalaman belajar siswa maka akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yang meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari data hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual pada siswa kelas X Multimedia 3 dan powerpoint pada siswa kelas X Multimedia 2 terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola di SMK Yapalis Krian. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada uji t yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $(0,000 < 0,05)$.
2. Besarnya pengaruh penggunaan media audio visual pada siswa kelas X Multimedia 3 dan powerpoint pada siswa kelas X Multimedia 2 terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola di SMK Yapalis Krian, dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu 19,9 % pada siswa kelas X Multimedia 3 dan 14 % pada siswa kelas X Multimedia 2.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai dari hasil penelitian dan simpulan yang telah dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru PJOK menerapkan penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media audio visual dan powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya pada materi *dribbling* dalam sepakbola.
2. Dikarenakan dalam penelitian ini interaksi langsung antara guru PJOK dengan siswa kurang, maka peneliti menilai hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya agar tingkat kedisiplinan siswa lebih baik, maka selama penelitian guru PJOK harus terlibat secara penuh.
3. Dikarenakan penelitian ini bukan merupakan penelitian akhir, maka pada instrumen penelitian diperlukan adanya pengembangan yang sesuai dengan faktor motorik siswa dan kondisi lingkungan sekolah.

Liswanti, Rika dkk. 2015. *Peran Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Kesehatan. Volume VI, Nomor 1. Diakses dari <http://poltekkes-tjk.ac.id/ejurnal/index.php/JK/article/download/37/31>.

Miller, Karen. 2012. *The Effects On Soccer Dribbling Skills When Training With Two Different Sized Soccer Balls*. Diakses dari : https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/10011/Miller_ku_0099M_12086_DATA_1.pdf;jsessionid=1E84CF5C863A20851A4F9002269ADA40?sequence=1.

Perikles, EknaYonsa. 2014. *Pengaruh Media Presentasi (Powerpoint) Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bolavoli*. Surabaya: Unesa University Press.

Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Diakses dari : <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas%20No%2016%20Tahun%202007.pdf>.

Rosdiani, Dini, (2014). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan, pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wahyudi, Imam. 2012. *Mengajar Profesionalisme Guru*. Jakarta. Prestasi Pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

Huda, Muallimul. 2016. *Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional*. Jurnal Penelitian, Volume 10, Nomor 1. Diakses dari : <https://journal.stainkudus.ac.id/index.php/jurnalPenelitian/article/download/1333/1177>.

Kurniawan, Muhamat Rizal. 2014. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas IV SDN Bibis 113 Surabaya Tahun Ajaran 2013 – 2014*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume 02, Nomor 03. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikanjasmani/issue/archive>.