

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI DRIBBLING SEPAK BOLA

Nafi Aqil Fikri*, Sudarso

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

*nafi.18035@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar materi *dribbling* pada sepak bola di SMAN 20 Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *randomized control group pre-test - post-test*. Teknik pengambilan sampel adalah teknik *cluster random sampling*, yaitu terpilih peserta didik kelas X IPA 2. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu tes penilaian keterampilan *dribbling* sepak bola dan tes penilaian pengetahuan *dribbling* sepak bola. Penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen (pembelajaran dengan diberikan media *audio visual*) dan kelas kontrol (pembelajaran tanpa diberikan media *audio visual*). Pemberian *pre-test* dilakukan pada pertemuan pertama, pemberian treatment dilakukan pada pertemuan kedua, lalu *post-test* dilaksanakan pada pertemuan ketiga, Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil analisa data menunjukkan nilai pengetahuan dan keterampilan bagi kelompok eksperimen dengan menunjukkan nilai $\text{sig } 0,00 < 0,05$ dan membuktikan jika terdapat pengaruh yang signifikan, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat efektivitas dan pengaruh metode pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* terhadap peningkatan hasil belajar materi *dribbling* pada permainan sepak bola. Dari hasil perhitungan terdapat peningkatan sebanyak 27% nilai pengetahuan dan nilai keterampilan, sedangkan kelompok kontrol hanya memiliki presentase peningkatan sebanyak 18% nilai pengetahuan dan 6% nilai keterampilan. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol, sehingga pembelajaran media *audio visual* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar materi *dribbling* permainan sepak bola.

Kata Kunci: *audio visual; dribbling; sepak bola*

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using audio-visual learning media on improving learning outcomes for dribbling material in soccer at SMAN 20 Surabaya. The type of research used is a quasi-experimental type with a quantitative approach. The research design used was a randomized control group pre-test - post-test. The sampling technique was a cluster random sampling technique, in which students of class X IPA 2. were selected. The research instrument used was a soccer dribbling skill assessment test and a soccer dribbling knowledge assessment test. This study was divided into two groups, namely the experimental class (learning by being given audio-visual media) and the control class (learning without being given audio-visual media). The pre-test was given at the first meeting, the treatment was given at the second meeting, then the post-test was carried out at the third meeting. The data analysis technique used in this study was the Wilcoxon test. The results of data analysis show the value of knowledge and skills for the experimental group by showing the value of $\text{sig } 0.00 < 0.05$ and proving that if there is a significant effect, it can be stated that there is an effectiveness and influence of learning methods using audio-visual media on improving learning outcomes. dribbling in soccer. From the calculation results, there is an increase of 27% in the value of knowledge and skill values, while the control group only has a percentage increase of 18% in the value of knowledge and 6% of the value of skills. Based on the results of data analysis, it can be concluded that there is a significant effect on the experimental group compared to the control group, so that audio-visual media learning has an effect on improving the learning outcomes of soccer game dribbling material.

Keywords: *audio visual; dribbling; soccer*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu hal penting yang digunakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Pendidikan dan teknologi adalah bidang yang selalu berkembang seiring berjalannya waktu. Inovasi yang sanggup dicoba salah satunya merupakan penyelenggaraan pembelajaran pada seluruh jenjang serta tipe pendidikan yang diharapkan (Yadi et al., 2015). Pendidikan jasmani dan olahraga juga perlu bekal guna menunjang masa depan yang akan datang, tidak hanya soal fisik saja namun juga secara sosial dan mental. Dengan adanya pendidikan jasmani dan olahraga juga bertujuan guna menumbuhkan potensi yang ada pada siswa dari berbagai aspek termasuk psikomotor, kognitif, dan juga afektif (Budi et al., 2019) Belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja karena proses belajar terjadi dengan adanya interaksi seseorang dan lingkungan disekitarnya. Tanda bahwa seseorang belajar yakni dengan melihat perubahan tingkah laku yang disebabkan karena berlangsung perubahan pada tingkat kognitif, afektif, dan juga psikomotor (Anshor, 2018). Efektifitas pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang mempersilahkan siswa agar bisa belajar dengan mudah dan menyenangkan serta bisa tercapai tujuan yang sudah diharapkan. Dengan demikian, para pendidik seperti dosen, guru, instruktur, serta personal trainer dituntut mampu menaikkan keefektifan pendidikan supaya pendidikan bisa bermanfaat bagi setiap peserta didik (Asyhari & Silvia, 2016).

Pendidikan adalah salah satu aktivitas yang ada semenjak adanya manusia, yang artinya sejak adanya manusia sudah terdapat juga usaha-usaha pendidikan pada rangka membagikan pendidikan secara mandiri di semua semua warga. Tetapi, wujud, proses, dan tujuan pembelajaran dari setiap periode ke periode senantiasa berbeda, tetapi jelas tujuannya menuju kepada kenaikan mutu proses pembelajaran (Kumbara, 2018). Pembelajaran jasmani juga komponen pembelajaran yang bertabiat unik serta menggunakan kegiatan fisik guna menciptakan perkembangan holistik yang mencakup kemampuan peserta didik secara sosial, fisik, intelektual, dan juga emosi (Ardha et al., 2018). Perkembangan dan juga penyebaran yang semakin meluas di bidang olahraga di setiap tahunnya, menjadikan olahraga sebagai salah satu hal yang penting di butuhkan oleh manusia. Dengan berolahraga tidak hanya meningkatkan kualitas kesehatan jasmani saja namun juga meningkatkan penyegaran mental dan watak perkembangan manusia (Nusufi, 2016). Pada proses pembelajaran PJOK yang sudah didesain akan meningkatkan kebugaran jasmani, selain itu menambah kemampuan motorik, serta meningkatkan pengetahuan hidup sehat, perilaku sportif, serta

kecerdasan emosi. Jadi hakikat dari pembelajaran PJOK merupakan sesuatu proses pembelajaran yang dicoba secara sadar lewat aktivitas jasmani yang intensif. Aktivitas jasmani yang dicoba wajib diseleksi serta pertumbuhan pelakon aktivitas jasmani (Usmaningsih, 2012).

Sepak bola merupakan olahraga paling tenar. Menurut riset "Big Count" FIFA terdapat 270 juta orang yang turut berpartisipasi di setiap pertandingan, terlebih olahraga ini juga menarik supporter atau pendukung di seluruh dunia (Lepschy et al., 2018). Sepak bola adalah permainan yang terdiri dari 2 tim, tiap tim berisikan 11 pemain, dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Selain itu tiap tim juga harus mengamankan gawangnya agar tidak kemasukan bola (Taqiy, 2020). Ada beberapa teknik dasar dalam permaia sepak bola yang terdiri dari mengenal atau memahami bola, *shooting, controlling, dribbling, heading, throw in*, merebut bola, dan juga teknik sendiri untuk kiper atau penjaga gawang (Effendi & Rhamadhansyah, 2017). Menurut Sakti, (2017) menggiring bola ialah teknik yang membutuhkan kecepatan dan ketepatan dengan koordinasi kedua kaki agar tetap menjaga keseimbangan tubuh.

Proses penyampaian materi di kelas, seorang guru berkewajiban memberikan materi pembelajaran dan juga kondisi pembelajaran yang optimal. Kewajiban lain seorang guru yaitu mengupayakan suasana pembelajaran yang bisa meningkatkan atensi siswa. Upaya yang harus dilakukan guru guna menghasilkan suasana yang interaktif dan juga membuat siswa termotivasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan juga efisien (Al Barezi, 2019). Di masa pandemi seperti ini penggunaan media pembelajaran terutama media *audio visual* sangat dibutuhkan, terlebih lagi di zaman yang modern ini para siswa tentunya tidak asing dengan penggunaan gadget ataupun teknologi yang sudah maju. Pembelajaran yang digunakan pada saat pandemi yaitu pembelajaran daring yang membuat penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam melaksanakan proses pembelajaran diamanapun dan kapanpun, para pendidik bisa memanfaatkan banyak aplikasi yang sudah disediakan, contohnya *Google classroom, whatsapp group* ataupun melalui *zoom* (Dewi, 2020) Menurut Ramdhani, M.A., & Muhammadiyah, H., (2015) penggunaan media pembelajaran adalah salah satu komponen penting pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran bisa membantu pendidik pada saat menyampaikan materi, keberhasilan proses pembelajaran juga bisa dilihat dari dua aspek yaitu metode pembelajaran dan juga media pembelajaran. Guru PJOK dihadapkan dengan salah satu masalah yakni bagaimana cara supaya peserta didik antusias pada saat proses pembelajaran penjasorkes

sedang berlangsung. Banyak aspek semacam atensi, stimulus, keterampilan peserta didik dan juga kurangnya sarana dan prasarana sekolah menjadi salah satu hal yang berpengaruh dalam menentukan suatu model pembelajaran yang akan diberikan guru PJOK (Andrian & Yuwono, 2015)

Dari penjelasan yang ada diatas hal penting dan mendasar guna mempengaruhi pembelajaran PJOK yaitu pemanfaatan media. Pendidik atau guru seharusnya tidak cukup jika hanya mengandalkan materi saja tetapi harus juga bisa memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan membantu pembelajaran yang sedang berlangsung, dan materi akan lebih efektif dilakukan (Sofyan, 2013). Media *audio visual* sekarang meresap sebagai alat di sistem pendidikan guna pembelajaran dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran *audio visual* maka penyampaian materi pembelajaran bisa lebih efektif (Idris, 2018). Sebagian periset setuju jika pemanfaatan media *audio visual* sangat berguna dalam proses pembelajaran, karena peserta didik mendapatkan pemahaman ganda atau lebih melalui beberapa kesan yang sudah direkam oleh pengelihatannya, pendengaran, serta hal lain (Ogunsemore & Akindele, n.d.). Jika selama ini para pendidik atau guru PJOK hanya memberikan materi *dribbling* sepak bola hanya melalui peragaan saja, maka setelah ini guru PJOK hanya memberikan materi dengan memanfaatkan media *audio visual* yang ditampilkan lewat laptop dan ditampilkan kepada peserta didik melalui proyektor (Taufik & Gaos, 2019). Tujuan dengan memanfaatkan media *audio visual* ini para peserta didik di SMAN 20 Surabaya sanggup melaksanakan gerak *dribbling* permainan sepak bola dengan baik dan benar.

METODE

Tipe penelitian yang dipakai ialah dengan menggunakan jenis penelitian yaitu eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan metode pendekatan secara kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dicoba secara ketat guna mengenali ikatan karena akibat diantara variabel. Salah satu karakteristik utama dari penelitian eksperimen yakni dengan memperoleh perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek ataupun objek penelitian (Maksum, 2018).

Desain penelitian yang dipakai ialah dengan memakai *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*, desain yang digunakan juga relatif mencapai hasil sempurna, mengingat terdapat kelompok kontrol, terdapat perlakuan, dan subjek yang ditaruh secara acak, terdapat juga *pretest-posttest* guna menentukan keefektifan perlakuan yang sudah diberikan (Maksum, 2018). Pelaksanaan pengambilan data dilakukan mulai tanggal 22 November 2021 sampai dengan 18 Desember 2021,

dan akan dilakukan selama 3 kali pertemuan selama (kurang lebih 1 bulan) setiap pelaksanaan 1x 60 menit sesuai dengan peraturan yang dibuat SMAN 20 Surabaya di masa pandemi.

Kelompok Eksperimen

T ₁	X	T ₂
T ₂	-	T ₂

Kelompok Kontrol

Keterangan:

T₁: Pre-test

T₂: Post-test

X: Treatment

—: Tanpa Treatment

(Maksum, 2018)

Populasi merupakan keseluruhan orang ataupun objek yang akan dimaksudkan guna diteliti, yang nantinya hendak dikenai generalisasi. Generalisasi yakni suatu metode pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu ataupun objek yang lebih luas bersumber pada informasi yang diperoleh dari sekelompok orang atau objek yang lebih sedikit. (Maksum, 2018). Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas X karena sesuai dengan materi yang dipakai yaitu gerak *dribbling* melalui permainan sepak bola. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu menggunakan siswa kelas X, jumlah total kelas X di SMAN 20 Surabaya ada 9 kelas dan keseluruhan jumlah murid ada 354 siswa.

Teknik pengambilan sampel ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, cara pengambilan sampel dengan metode ini yakni yang pertama menyiapkan daftar kelas dari total 9 kelas yang ada di kelas X, setelah itu masing-masing ketua kelas X akan melaksanakan pengundian. maka didapatkan siswa kelas X IPA 2 yang berjumlah 36 siswa, lalu satu kelas yang terpilih akan ditentukan siapa yang akan menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah itu terpilih kelas X IPA 2 (A) sebagai kelompok kontrol dan kelas X IPA 2 (B) sebagai kelompok eksperimen. Instrumen penelitian yang akan digunakan 2 item tes, yakni: tes pengetahuan (1) dan tes keterampilan (2).

Alasan dipilihnya satu kelas yang digunakan untuk subyek penelitian karena beberapa hal sebagai berikut:

1. Peraturan sekolah di masa pandemi yaitu setiap satu kelas dibagi menjadi 2 yaitu kelas A dan B.
2. Efektivitas pemanfaatan waktu dikarenakan satu kelas diberi satu jam pelajaran.
3. Diharapkan setiap siswa bisa mendapatkan kesempatan yang sama.

Spesifikasi alat yang akan digunakan untuk melaksanakan tes penelitian yakni sebagai berikut:

1. Bola, digunakan untuk melaksanakan pretest dan posttest *dribbling* sepak bola saat uji penelitian.

2. *Cone*, prasarana tambahan digunakan membantu melaksanakan pretest dan posttest *dribbling* sepak bola.
3. Handphone/ laptop/ proyektor dan LCD atau media Audio Visual yang digunakan untuk membantu pemberian *treatment* kepada kelas eksperimen. .
4. Media *Audio Visual* (bahan yang digunakan *treatment*).
5. Lembar uji pengetahuan untuk pretest dan posttest materi *dribbling* sepak bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjelasan data yang sudah disampaikan melalui hasil yang diperoleh dari hasil uji penelitian mengenai penerapan media pembelajaran *audio visual* dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada materi *dribbling* permainan sepak bola.

Tabel 1. Hasil rata-rata Nilai Pengetahuan dan Keterampilan Pada Kedua Kelompok

Variabel		Pengetahuan	Keterampilan
Kelompok Eksperimen			
Pretest	Mean	65,00	65,56
	SD	13,394	5,338
Posttest	Mean	82,78	83,72
	SD	5,745	2,321
Kelompok Kontrol			
Pretest	Mean	54,44	62,72
	SD	10,416	3,286
Posttest	Mean	64,44	67,06
	SD	9,218	2,335

Melalui tabel 1. bisa mendapat kesimpulan jika di variabel pengetahuan , kondisi *pre-test* kelompok eksperimen menyatakan nilai mean yang diperoleh sebanyak 65,00, pada nilai standart deviasi sebanyak 13,394 beserta kelompok kontrol dengan nilai mean yang peroleh sebanyak 54,44, nilai standart deviasi sebanyak 10,416. Sesudah dilakukan *treatment* memperlihatkan peningkatan hasil di seluruh hasil *post-test* pada kelompok eksperimen memberikan nilai mean yang

diperoleh sebanyak 82,78 , hasil pada standart deviasi sebanyak 2,321 sementara itu pada kelompok kontrol mendapat nilai mean sebanyak 64,44 dan hasil standart deviasi sebanyak 9,218. Memperlihatkan hasil peningkatan yang lebih banyak di kelompok eksperimen daripada kelompok kontrol.

Variabel hasil keterampilan *pre-test* pada kelompok eksperimen memperlihatkan nilai mean yang diperoleh sebanyak 65,56, dengan nilai standart deviasi 5,338, untuk kelompok kontrol hasil nilai mean yang diperoleh sebanyak 62,72, dan nilaistandard deviasi sebanyak 3,286. Sesudah mendapat *treatment* pada kelompok eksperimen memperlihatkan peningkatan di seluruh kelompok serta nilai *post-test* pada keterampilan kelompok eksperimen melihat hasil nilai mean sebanyak 83,72 dan standart deviasi sebanyak 2,331. Sementara itu pada kelompok kontrol nilai mean keterampilan yang diperoleh sebanyak 67,06 dengan standart deviasi sebanyak 2,335. Peningkatan lebih besar terlihat pada kelompok eksperimen jika dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Tes	Sig	Kesimpulan
Pengetahuan	Kontrol	Pre	0,002	Tidak Normal
		Post	0,015	Tidak Normal
	Eksperimen	Pre	0,053	Normal
		Post	0,000	Tidak Normal
Keterampilan	Kontrol	Pre	0,000	Tidak Normal
		Post	0,000	Tidak Normal
	Eksperimen	Pre	0,002	Tidak Normal
		Post	0,010	Tidak Normal

Melalui tabel 2. Dapat ditemukan variabel yang tidak berdistribusi dengan normal. Jika nilai sig > 0,05 maka harus dilaksanakan uji beda memakai uji *non-parametrik Wilcoxon*.

Tabel 3. Uji Data Non-parametrik Wilcoxon Pre-test dan Post-test pada Hasil Penerapan Media Audio Visual Permainan Sepak Bola Materi Dribbling

Variabel	Pengetahuan Dribbling				Keterampilan Dribbling			
	Eksperimen		Kontrol		Eksperimen		Kontrol	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
Mean	65	82,78	54,44	64,44	65,66	83,72	62,72	67,06
Selisih	17,78		10		18,06		4,34	
Peningkatan	27%		18%		27%		6%	
Z	- 3,58		- 3,66		- 3,78		- 3,81	
Sig	0,00		0,00		0,00		0,00	

Melalui tabel yang ada diatas, bisa diketahui jika terdapat pengaruh signifikan jika $< 0,05$. Berdasarkan tabel 3, bisa mendapat kesimpulan jika variabel hasil belajar pada nilai pengetahuan *dribbling* pada kelompok kontrol sebanyak 18% dan juga nilai Z bisa diketahui sebanyak -3,66, nilai sig sebanyak $0,00 < 0,05$ lalu bisa diketahui jika ada pengaruh signifikan. Pada kelompok eksperimen memperlihatkan peningkatan hasil sebanyak 27% dan juga nilai Z bisa diketahui sebanyak -3,58, nilai sig sebanyak $0,00 < 0,05$ lalu bisa diketahui jika ada pengaruh signifikan. Dengan adanya peningkatan pada kelompok eksperimen bisa diketahui jika pemberian *treatment* berupa media *audio visual* yang menyebabkan peran siswa pada proses pembelajaran menjadi aktif dalam berdiskusi saat diberikan *treatment*, sementara itu pada kelompok kontrol hanya diberikan materi pembelajaran sesuai dengan yang diajarkan oleh guru.

Hasil belajar pada variabel keterampilan *dribbling* untuk kelompok kontrol memperlihatkan peningkatan sebanyak 6%, dengan nilai Z sebanyak -3,81, nilai sig sebanyak $0,00 < 0,05$ lalu bisa diketahui jika ada pengaruh signifikan. Sementara itu pada kelompok eksperimen memperlihatkan peningkatan sebanyak 27%, dengan nilai Z sebanyak -3,78, dan nilai sig sebanyak $0,00 < 0,05$ lalu bisa diketahui jika terjadi pengaruh yang signifikan. Sama seperti peningkatan pada nilai pengetahuan pada kelompok eksperimen, peningkatan yang lebih banyak ini terjadi karena pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa media audio visual, sementara pada kelompok kontrol hanya diberikan materi melalui buku dan juga materi dari guru.

Melalui tabel 3 bisa dilihat jika ada pengaruh yang signifikan dengan diberikan penerapan pembelajaran media *audio visual* dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* melalui permainan sepak bola pada hasil belajar nilai pengetahuan dan keterampilan bagi kelompok eksperimen dengan menunjukkan nilai sig $0,00 < 0,05$ dan membuktikan jika terdapat pengaruh yang signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji penelitian dan juga rumusan masalah pada penerapan media pembelajaran audio visual dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* permainan sepak bola di SMAN 20 Surabaya, dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan mendapat kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh pada penerapan media pembelajaran *audio visual* dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* dengan nilai sebanyak $p=0,00$.

2. Adanya pengaruh pada penerapan media *audio visual* dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi *dribbling*, melalui hal ini bisa dibuktikan dengan perhitungan presentase *post-test* pengetahuan sebanyak 27% sedangkan pada nilai keterampilan *dribbling* mendapat nilai sebanyak 27%.

Saran

Melalui hasil dan juga pembahasan dari penelitian ini, bisa disarankan agar penelitian yang dilaksanakan bisa bermanfaat, dengan sebagai berikut:

1. Penerapan media *audio visual* ini bisa diterapkan semua guru di seluruh mata pelajaran, dan beradaptasi dengan menggunakan teknologi yang sudah ada.
2. Guru PJOK supaya bisa mengaplikasikan penerapan media pembelajaran *audio visual* agar siswa tidak hanya tahu tetapi juga bisa berpikir kritis, termotivasi, dan juga menarik minat siswa agar bersemangat dalam mengikuti pelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Barezi, A. (2019). Penerapan Media Audio Visual Melalui Pembelajaran Futsal Terhadap Hasil Belajar Passing Kaki Dalam Di Smp Negeri 3 Sugio. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 269–273.
- Andrian, B. B., & Yuwono, H. C. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Dengan Permainan “Balangka” Dalam Penjasorkes Kelas Viii Smp Negeri 1 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014. *E-Jurnal Physical Education, Sport(Health and Recreation)*, 2106–2111. <https://doi.org/10.15294/active.v4i10.8138>
- Anshor, S. (2018). “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya” Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 88–100.
- Ardha, M. A. Al, Yang, C. B., Adhe, K. R., Khory, F. D., Hartoto, S., & Putra, K. P. (2018). *Multiple Intelligences and Physical Education Curriculum: Application and Reflection of Every Education Level in Indonesia*. 212(Icei), 587–592. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.129>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Budi, D. R., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., & Stephani, M. R. (2019). *The Analysis of Fundamental Movement Skill in Primary School Student in Mountain Range*. 11(Icshpe 2018), 195–198. <https://doi.org/10.2991/icshpe-18.2019.56>

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Effendi, A. R., & Rhamadhansyah, F. (2017). Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 54–64.
- Idris, A. T. (2018). Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Things Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State. *Plant*, 6(2), 33. <https://doi.org/10.11648/j.plant.20180602.12>
- Kumbara, H. (2018). Penulis adalah Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED 28. *Jurnal*, 17(2), 28–35.
- Lepschy, H., Wäsche, H., & Woll, A. (2018). How to be Successful in Football: A Systematic Review. *The Open Sports Sciences Journal*, 11(1), 3–23. <https://doi.org/10.2174/1875399x01811010003>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian*. 286.
- Nusufi, M. (2016). Hubungan Kemampuan Montor Ability dengan Keterampilan Bermain Sepak Bola pada Klub Himadirga Unsyiah. *Jurnal Pedagogik Keolahragaan*, 02(01), 1–10.
- Ogunsemore, & Akindede, M. (n.d.). *Utilization and Effects Of Audio-Visual Materials in The Teaching and Learning of Physical and Health Education Among Secondary Schools in Yaba Local Council Development Area*. 147–156. uri: <https://ir.unilag.edu.ng/handle/123456789/7734>
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education*, 174–182.
- Sofyan, A. (2013). *Penerapan Teknologi Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola di SMA Negeri 1 Bondowoso*. 01(2), 440–444.
- Taqiy, M. A. (2020). *Sepak Bola*. 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9a5mh>
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Usmaningsih, A. (2012). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lari dengan Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual pada Siswa Kelas V SD Negeri Mijen 1 Kecamatan Jebres Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012*.
- Yadi, P., Dana, S., Tastra, I. D. K., & Parmiti, D. P. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Penjasorkes Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Negara*.