Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 10 Nomor 04, Desember 2024

PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL BELAJAR MENGUMPAN PERMAINAN SEPAK BOLA DI SMAN 2 SEMARANG

[1]Muhamad Naufal Dzikrulloh [2]Osa Maliki [3]Narfangurohim

[123]PJOK PPG UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

SMA N 2 SEMARANG

[1] mnaufaldzikrulloh@gmail.com [2]osamaliki@upgris.ac.id,

[3]narfangurohim11@guru.sma.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of audio-visual media on learning outcomes for passing techniques in football at SMAN 2 Semarang. This approach was undertaken to enhance students' understanding of concepts and technical skills in football, particularly in passing. The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The study sample consisted of two groups of 11th-grade students: the experimental group, which utilized audio-visual media, and the control group, which employed conventional teaching methods. Data were collected through passing skill tests conducted before and after the intervention, as well as through observations of learning activities. The data analysis revealed a significant improvement in the passing skills of the experimental group compared to the control group. Audio-visual media proved effective in helping students comprehend fundamental passing techniques through motion visualization and interactive explanations. Furthermore, students demonstrated increased motivation and active participation during the learning process. This study recommends the use of audio-visual media as an innovative teaching method to enhance learning outcomes in physical education and sports.

***Keywords**: audio-visual media, learning outcomes, passing techniques, football, physical education.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media audio-visual terhadap hasil belajar teknik mengumpan dalam permainan sepak bola di SMAN 2 Semarang. Pendekatan ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan keterampilan teknis dalam olahraga sepak bola, khususnya dalam aspek mengumpan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa kelas XI, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media audio-visual dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui tes keterampilan mengumpan sebelum dan sesudah intervensi, serta melalui observasi aktivitas belajar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar mengumpan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Media audio-visual terbukti

efektif dalam membantu siswa memahami teknik-teknik dasar mengumpan melalui visualisasi gerakan dan penjelasan yang interaktif. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media audio-visual sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar di bidang pendidikan jasmani dan olahraga.

Kata Kunci: media audio-visual, hasil belajar, teknik mengumpan, sepak bola, pendidikan jasmani.

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan, pendidikan jasmani adalah kumpulan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, intelektual, sikap dan keterampilan gerak peserta didik saat berpartisipasi dalam aktivitas jasmani atau gerak tubuh untuk menjadi individu yang terampil, cerdas, dan berbudi pekerti yang dapat berdampak pada masa yang akan datang (Mustafa, 2022). Dengan pendidikan jasmani diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan sikap dan keterampilan melalui aktivitas pendidikan dan potensi positif yang ada di dalamnya. Menurut Kristiyandaru et al. (2020), pndidikan jasmani memiliki tujuan yaitu memberikan rangsangan agar terjadi pertumbuhan badan, meningkatkan kecerdasan, membiasakan hidup sehat, dan membentuk pertahanan serta gerak tubuh individu. Di dalam pendidikan jasmani, terdapat beberapa materi pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak tubuh. Salah satu materi ajar yang ada pada pendidikan jasmani ialah permainan invasi. Ada beberapa macam dari permainan invasi seperti : Bola voli, bola basket, sepak bola.

Dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran sepak bola, guru diharapkan dapat menyampaikan materi secara

menyeluruh dan jelas. Dalam hal ini, guru harus menggunakan

metode pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran sepak bola tersamipakan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tugas guru adalah memberikan materi ajar kepada peserta didik dengan memberikan kondisi belajar yang terbaik. Selain itu, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, semangat mereka untuk belajar,

dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam aktivitas. Untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, guru dapat menggunakan media selama proses pembelajaran. Media memiliki perlengkapan elektronik, fotografi, dan grafis. untuk menyimpan, mengedit, dan membuat informasi visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021: 8). Pemanfaatan media sangat penting serta efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan media juga dapat membantu mengembangkan psikologis peserta didik dalam hal belajar. Media audio visual, juga dikenal sebagai media pandang dengar, adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan suara. Mereka dianggap sebagai upaya inovatif dan efektif. Media audio visual dapat digunakan sebagai alat untuk membantu menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran jika terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran. Media audio visual dianggap menjadi media interaktif multi-indra dalam menyampaikan pesan karena media berisikan gambar, suara, teks, dan video (Idris, 2018). Dengan terobosan ini metode pembelajaran sepak bola di SMAN 2 Semarang akan dirasa bervariasi sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi khsusunya pada aktivitas mengumpan dan mempunyai semangat belajar. Media berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dapat menghasilkan inovasi dalam pembelajaran. Media merupakan salah satu cara terbaik untuk mengajarkan keterampilan dan pengetahuan kepada siswa karena menyampaikan informasi melalui suara dan gambar. Hasil belajar merupakan salah satu capaian peserta didik dikarenakan telah mengikuti suatu pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil atau tidak setelah dilihat dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil akhir atau prestasi peserta didik karena telah menyelesaikan kegiatan belajar (Sobarna et al., 2020). Penggunaan media audio visual pada pembelajaran sepak bola di SMAN 2 Semarang dapat dikatakan sebuah upaya dalam meningkatkan hasil belajar sepak bola peserta didik khususnya pada aktivitas mengumpan.

Berdasarkan uraian permasalahan

diatas yang bersumber dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 2 Semarang terutama pada kelas X-5, menyatakan bahwa peserta didik merasa bosan dan kurang bisa memahami materi yang diajarkan pada pembelajaran mengumpan permainan sepak bola. Hal ini dikarenakan penyampaian materi dilakukan secara konvensional. Guru sudah melakukan pengulangan dalam penyampaian materi. Akan tetapi, peserta didik masih belum bisa memahami materi yang diajarkan. Mengingat pentingnya materi pembelajaran sepak bola tersebut maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mengumpan Sepak Bola di SMAN 2 Semarang".

Rasional dan Urgensi Penelitian.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan teknis seperti mengumpan dalam permainan sepak bola merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran sering kali dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah atau demonstrasi langsung, yang kurang menarik perhatian siswa dan cenderung mengurangi efektivitas proses belajar-mengajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang belum optimal.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media audio-visual. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan memahami konsep melalui visualisasi gerakan dan penjelasan yang terstruktur. Selain itu, media audio-visual dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena memadukan elemen audio dan visual yang mampu membangkitkan minat belajar serta memberikan pengalaman belajar yang mendalam.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengevaluasi dan membuktikan efektivitas media audio-visual dalam pembelajaran

keterampilan mengumpan. Penelitian ini relevan untuk memberikan solusi terhadap tantangan pembelajaran konvensional, khususnya dalam konteks pendidikan jasmani di SMAN 2 Semarang. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Melalui penelitian ini, kontribusi yang diharapkan adalah peningkatan mutu pendidikan jasmani, khususnya pada aspek penguasaan teknik dasar sepak bola. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan.

Kajian Pustaka.

A. Pengertian dan Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani yaitu rangkaian-rangkaian kegiatan dalam suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan fisik, intelektual, keterampilan gerak, dan sikap peserta didik melalui gerak tubuh atau aktivitas jasmani agar menjadi individu yang terampil, cerdas, dan berbudi pekerti sehingga dapat berpengaruh pada masa yang akan datang (Mustafa, 2022). Dalam Permendiknas No.

22 Tahun 2006 tentang standar kompetensi kelulusan, tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan karakter peserta didik agar peserta didik memiliki kesehatan jasmani, rohani, memiliki rasa sportivitas.

Seperti yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani mencakup berbagai macam tindakan fisik dan merupakan bagian dari proses yang ada disekolah untuk membantu peserta didik berprestasi dalam olahraga, terutama dalam hal kelentukan dan kecepatan. Selain meningkatkan kebugaran fisik, pendidikan jasmani juga dapat meningkatkan sikap dan karakter siswa.

B. Pengertian dan Manfaat Media Audio Visual

Media audio visual juga disebut sebagai media pandang dengar, adalah media yang menggabungkan suara dan gambar.

Media audio visual dianggap menjadi media interaktif multi-indra dalam menyampaikan pesan karena media berisikan gambar, suara, teks, dan video (Idris, 2018). Media audio visual dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat aktivitas belajar lebih mudah bagi siswa. Selama rangkaian proses pembelajaran, diharapkan pembelajaran juga dapat memotivasi siswa.

Jadi media audio visual digunakan untuk membantu dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik yang didalamnya mengandung gambar dan suara yang dirancang agar informasi tersebut terasa menarik dan jelas.

C. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari perlakuan jasmani yang diberikan selama proses. pendidikan (Andrianto & Sulistiyo, 2022). Dalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan perlakuan untuk belajar meningkatkan kemampuan mereka masing- masing. Agar hasil peserta didik tercapai, guru harus memberikan motivasi dan membuat proses belajar yang berarti bagi peserta didik. Dalam era globalisasi saat ini penting untuk mengembangkan potensi diri dengan cara belajar.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menyebabkan perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar dapat diukur melalui apa yang dipelajari siswa.

D. Pengertian Sepak Bola

Permainan sepak bola ialah sebuah permainan invasi terdiri dari dua tim yang saling berlawanan dan dimainkan oleh 11 orang termasuk penjaga gawang (Agustina, 2020). Tujuan utama permainan sepak bola ini adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dan mencegah serangan lawan agar dapat memenangkan pertandingan.

Dalam permainan sepak bola,

mengumpan adalah gerak utama yang bertujuan untuk mengumpan bola kepada rekan setim agar tim dapat menang. mereka dapat mengendalikan permainan. Perpindahan bola dari titik awal ke titik yang dituju disebut "mengumpan" (Simanjorang et al., 2021). Gerak dasar mengumpan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu menggunakan kaki bagian dalam, menggunakan kaki bagian luar, menggunakan punggung kaki.

METODE

A. Lokasi dan Waktu

1. Tempat

Penelitian bertempat di SMAN 2 Semarang dengan alamat Jl. Sendangguwo Baru I No.1, Gemah, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. SMAN 2 Semarang merupakan sekolah yang memiliki tujuan untuk meningkatkan prestasi di bidang akademik dan non akademik. Setelah dilakukan observasi, terdapat masalah yang menarik untuk diteliti. Penelitian ditujukan untuk dapat membantu dalam meningkatan prestasi peserta didik.

2. Waktu

Dalam penelitian ini membutuhkan waktu selama dua siklus atau dua kali pertemuan dengan rincian pelaksaanan :

a) Pertemuan pertama, memberikan pembelajaran dengan menerapkan metode konvensional lalu dilakukan penilaian keterampilan

b) Pertemuan kedua, memberikan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual lalu

dilakukan penilaian keterampilan

B. Prosedur Penelitian

PTK menjadi salah satu upaya bagi guru untuk menilai proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan karena sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Saputri,2015).

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran PJOK di SMAN 2 Semarang, dengan subjek 22 peserta didik selama dua kali pertemuan. Prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai

berikut :

1.Pada pertemuan pertama peneliti melaksanakan pembelajaran PJOK materi permainan invasi sepak bola melalui gerakan mengumpan dengan cara menggunakan metode secara konvensional. Setelah itu, dilanjutkan dengan menilai aspek keterampilan melalui penilaian seacar Judgement Expert yang diadopsi dari penelitian oleh Barezi (2019).

2. Pada pertemuan kedua peneliti melaksanakan pembelajaran PJOK materi permainan invasi sepak bola melalui gerakan mengumpan dengan cara menggunakan dan menerapkan media audio visual dalam penyampaian materi. Setelah itu, dilanjutkan dengan menilai aspek keterampilan melalui penilaian secara Judgement Expert yang diadopsi dari penelitian oleh Barezi (2019).

C. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis dan teknik pengumpulan data secara deskriptif kuantitatif dengan melihat hasil atau rata-rata nilai dari setiap pertemuan. Teknik analisis data ini menggunakan aplikasi SPSS (Statistical Product and Service Solution) karena agar perhitungan data dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN (BOBOT PANJANG 60%)

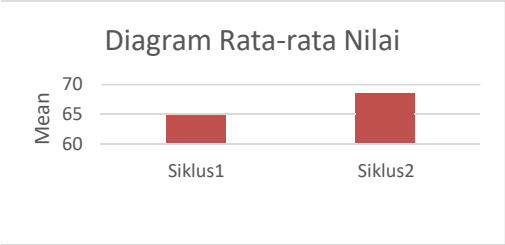
Hasil

Penelitian tindakan kelas tentang penerapan media audio visual dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan persentase setelah strategi belajar yang awalnya secara konvensional menjadi pembelajaran yang menerapkan *TPACK* seperti penggunaan media *audio visual*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media audio visual terhadap hasil belajar gerakan mengumpan permainan sepak bola peserta didik di SMAN 2 Semarang. Berikut adalah statistik deskriptif kuantitatf:

Tabel 1. Hasil Deskriptif Kuantitatif

Statistics			
		Siklus1	Siklus2
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		65.45	68.45
Median		63.00	68.00
Std. Deviation		10.473	11.685
Range		37	41
Minimum		52	52
Maximum		89	93

Peneliti menggunakan mean atau rata-rata sebagai referensi dan acuan. Dari tabel di atas, siklus I menunjukkan 65,45 dan siklus II menunjukkan 68,45. Agar lebih jelas, penulis menyajikan peningkatan melalui diagram batang ini :



Gambar 1. Tabel Diagram

Dari gambar diagram diatas, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar pada aspek keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Pada siklus I memiliki rata-rata sebesar 65,45 dan pada siklus II sebesar 68,45, terdapat peningkatan kurang lebih sebesar 3%.

Tabel 2. Presentase Peningkatan Hasil

Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan	Selisih
65,45	68,45	3%	3,00

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar aspek keterampilan 3% dengan range sebesar 3,00 setelah diberikannya media audio visual pada pembelajaran gerakan mengumpan pada permainan sepak bola.

PEMBAHASAN

Pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari upaya mereka untuk memastikan bahwa siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Guru perlu menunjukkan kreativitas dalam menumbuhkan keinginan belajar siswa dan menghasilkan perilaku belajar yang positif. Guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk mencapai tujuan siswa.

Penerapan media audio visual merupakan salah satu variasi dan juga strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Selain dapat dikatatakan menarik, media audio visual juga dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa terutama pada aspek keterampilan pada pembelajaran PJOK. Hasil dari analisis data, menunjukkan bahwa pada siklus I mendapat rata-rata sebesar 65,45 dan pada siklus II mengalami peningkatan hingga

mencapai rata-rata sebesar 68,45. Sesuai hasil analisis tersebut maka terbukti bahwa terdapat peningkatan sebesar 3% pada aspek keterampilan pembelajaran PJOK materi gerakan mengumpan permainan sepak bola.

Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi peningkatan nilai yaitu penerapan pada siklus 2 dengan menggunakan media audio visual selama pembelajaran dan diberikan kepada peserta didik. Penelitian ini tidak lepas dari peran guru PJOK dalam merancang strategi pembelajaran yang awalnya dirasa sulit dipahami dan membosankan bagi peserrta didik menjadi mudah untuk ditangkap materi tersebut, peserta didik merasa senang, serta termotivasi selama proses pembalajaran. Media audio visual yang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan media audio visual terhadap hasil belajar mengumpan dalam permainan sepak bola di SMAN 2 Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan Hasil Belajar: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek keterampilan gerakan mengumpan permainan sepak bola setelah diterapkannya media audio visual. Hal ini ditunjukkan dengan kenaikan rata-rata hasil belajar dari 65,45 pada siklus I menjadi 68,45 pada siklus II. Peningkatan tersebut sebesar 3%, yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa.

2. Efektivitas Media Audio Visual: Media audio visual mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Kombinasi gambar bergerak dan suara menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Saran.

1.Pengembangan Media Pembelajaran: Guru diharapkan dapat terus berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media audio visual untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

2.Pelatihan Guru: Sekolah perlu menyediakan pelatihan bagi guru

untuk memanfaatkan teknologi dan media audio visual secara efektif dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

3.Penerapan pada Materi Lain: Metode pembelajaran menggunakan media audio visual dapat diterapkan pada materi lain yang memiliki karakteristik serupa untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa.

4.Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan: Penelitian serupa perlu dilakukan untuk mengeksplorasi berbagai jenis media pembelajaran lain yang relevan, sehingga dapat memberikan lebih banyak opsi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R. S. (2020). Buku Jago Sepak Bola. Ilmu Cemerlang Group.

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.

Joan Rhobi Andrianto, & Sulistiyo, Y. W. (2022). Hubungan Kualitas Pembelajaran dan Minat Belajar Daring dengan Hasil Belajar PJOK selama Pandemi Covid-19. Journal Respecs, 4(2),90–97. https://doi.org/10.31949/respecs.v4i2.2670

Kristiyandaru, A., Hartati, S. C. Y., Wibowo, S., Wahyudi, H., Ashadi, K., Wahyudi, H., Himawan, I., Ridwan, M., Wijaya, A., Fitroni, H., Prakoso, B. B., Ardha, A. Al, & Sifaq, A. (2020). Pendidikan Jasmani Sadarkan Arti Hidupku,158. Zifatama Jawara.

Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8 (9), 68–80

Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran (Pengertian mediapembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat,Jenis-jenis media pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran) (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, Anggota IKAPI. https://books.google.co.id/books?

hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+media+pembelajaran&ots=LR2Jdd1tS1&sig=X7-L-rejNg7qO4KzoJguMyX9vU&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian media pembelajaran&f=false

Sobarna, A., Hambali, S., & Koswara, L. (2020). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Jurnal Master Penjas & Olahraga, 1(1), 1–11. https://doi.org/10.37742/jmpo.v1i1.2

Simanjorang, E. K., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Video Tutorial Materi Passing Sepakbola Mata Pelajaran Pjokuntuk Kelas X Sma/Smk. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha, 8(3), 99. https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33762

Sobarna, A., Hambali, S., & Koswara, L. (2020). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Persepsi Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Jurnal Master Penjas & Olahraga, 1(1), 1–11. https://doi.org/10.37742/jmpo.v1i1.2