

## **Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV Mi Ma'arif Mangunranan Mirit Kebumen Tahun 2020**

Ibnu Prasetyo Widiyono <sup>a</sup>, Nurudin <sup>b</sup>

<sup>a</sup> Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

<sup>b</sup> Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

[ibnutugas@gmail.com](mailto:ibnutugas@gmail.com) <sup>a</sup>, [nurudin781@gmail.com](mailto:nurudin781@gmail.com) <sup>b</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan jenis desain yang digunakan adalah *one group pretest and posttest design*. Kemudian mengambil judul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Mangunranan Mirit Kebumen Tahun 2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes awal (*pre-test*), perlakuan (*treatment*), tes akhir (*post-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap pengetahuan sepak bola pada siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan tahun ajaran 2019/2020. Dengan hasil pada saat *post test* mempunyai tingkat pengetahuan sepak bola kategori baik. Secara rinci sebanyak 0 siswa (0%) mempunyai kategori kurang sekali, 0 siswa (0%) mempunyai kategori kurang, 5 siswa (20%) mempunyai kategori sedang, 15 siswa (60%) mempunyai kategori baik, dan 5 siswa (20%) mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 71 – 80 atau dalam kategori baik. Simpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap pengetahuan sepak bola pada siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: Audio visual, Pengetahuan, Sepak bola

### **Abstract**

*This research is an experimental research, namely the research method used to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. With the type of design used is one group pretest and posttest design. Then take the title The Effect Of Audio Visual Media On Soccer Knowledge For The Four Grade Students Of Mangunranan Mirit Kebumen In The Academic Year Of 2020. The objectives of the research are: to find out about increasing soccer knowledge the four grade students of MI Ma'arif Mangunranan. This research is a eksperimen research. Subjects of this research were 25 students of MI Ma'arif Mangunranan. Sources of data were obtained from pre-test, treatment, and post-test. The results of the research show that, there is a significant influence of the use of audio-visual media on soccer knowledge for the four grade students of Mangunranan Mirit Kebumen*

*in the academic year of 2020. With the results at the time of the post test have a good level of knowledge of soccer categories. In detail, as many as 0 students (0%) had a very low category, 0 students (0%) had less categories, 5 students (20%) had a moderate category, 15 students (60%) had a good category, and 5 students (20%) ) has a very good category. The highest frequency is in the interval class 71-80 or in either category. The conclusion of this research is there is a significant influence of the use of audio-visual media on soccer knowledge for the four grade students of Mangunranan Mirit Kebumen in the academic year of 2020.*

*Keywords: Audio Visual, Knowledge, Soccer*

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses membangun peradaban bangsa. Pendidikan mempunyai tanggung jawab besar guna menyiapkan sumber daya manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Pendidikan nasional di Indonesia mempunyai suatu tujuan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan satu proses dalam mencapai hasil yang akan dicapai dengan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran merupakan suatu cara atau metode yang dilakukan oleh pendidik terhadap anak didik dalam upaya perubahan karakter kearah yang lebih baik. Menurut ahli menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Azhar dalam Puput, 2021:2).

Proses pembelajaran dalam penyelenggaraan pendidikan terdapat beberapa komponen yang saling memengaruhi satu sama lainnya, di antaranya adalah siswa, guru, dan kepala sekolah. Kepala sekolah sebagai pemimpin menjadi motor penggerak bagi keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan. Sedangkan guru merupakan salah satu sumber belajar dan bertugas menyiapkan siswa menjadi manusia yang berkepribadian.

Guru sebagai media penyampai pesan materi kepada siswa, dan siswa menerima materi tersebut dengan cara yang bervariasi, tergantung dari kecerdasan dan kemauan siswa. Proses pembelajaran di dalam kelas saat ini masih didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, di mana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi mendorong pengembangan kemampuan dan keterampilan gerak siswa, pertumbuhan fisik dan pengembangan intelegensi anak didik, untuk itu sangat diperlukan motivasi, baik dorongan dari dalam maupun dari luar. Suasana yang kondusif memberi kemudahan bagi setiap siswa mengikuti perkembangan dirinya secara optimal. Selain itu dengan aktifitas jasmani yang disusun secara berencana, bertahap, dan berkesinambungan dapat memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk terlihat secara langsung dalam proses belajar mengajar pada saat bermain dan berolahraga. Keberhasilan

proses belajar dapat dilihat dan ditandai oleh perubahan yang positif pada siswa dan guru sebagai perencanaan pembelajaran.

Salah satu materi pembelajaran yang dipelajari oleh siswa adalah tentang sepak bola. Permainan sepak bola merupakan permainan yang sering kita jumpai di desa maupun di kota-kota besar. Permainan sepak bola ini merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya. Mulai anak-anak sampai orang dewasa menggemari permainan ini, karena untuk bermain sepak bola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat dilaksanakan di tempat yang terbuka sekalipun bukan lapangan yang sebenarnya. Berdasarkan observasi awal yang diperoleh dari guru Penjaskes MI Ma'arif Mangunranan pada 6 Januari 2020 diketahui bahwa banyak siswa yang kurang mampu memahami dasar sepak bola dan dalam pembelajaran siswa kelas IV kurang antusias. Pada kegiatan observasi awal tersebut peneliti juga melihat hasil belajar siswa khususnya pada keterampilan menendang bola, guna mengetahui prestasi belajar siswa. Dari hasil observasi tersebut, diperoleh data berdasarkan nilai harian kelas IV tahun ajaran 2019/2020 yang dilaksanakan oleh 25 siswa, diperoleh sebanyak 6 siswa (24 %) yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  dan 19 siswa (76 %) di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya strategi yang tepat dalam pembelajaran Penjaskes. Salah satu upaya guru untuk dapat memotivasi siswa agar terjadi peningkatan pembelajaran Penjaskes dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi atau karakteristik siswa kelas IV yaitu dengan menerapkan media audio visual untuk meningkatkan pengetahuan sepak bola. Dengan demikian diharapkan penerapan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menendang bola sehingga siswa akan lebih aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian kolaboratif dengan guru Penjaskes dengan judul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV MI Ma'arif Mangunranan Tahun 2019/2020."

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa identifikasi masalah yang ada, yaitu masih minimnya pengetahuan tentang sepak bola, masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, belum tercapainya KKM materi pembelajaran sepak bola, belum adanya pembelajaran tentang pengetahuan sepak bola menggunakan media audio visual.

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang ada mengenai penelitian ini dan keterbatasan waktu peneliti, maka diperlukan adanya batasan masalah agar peneliti fokus pada tujuan penelitian yang dilakukan. Permasalahan di dalam penelitian ini dibatasi hanya pada "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Sepak Bola Siswa Kelas IV MI Ma'arif Mangunranan Tahun 2020."

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut. Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan tahun 2019/2020?

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan tahun 2020.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan jenis desain yang digunakan adalah *one group pretest and posttest design*. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Dalam penelitian ini populasinya adalah para siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Penelitian ini menggunakan keseluruhan siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan yang berjumlah 25 siswa, dengan seluruh sampel diberi *pretest*.

Penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif Mangunranan pada bulan Mei sampai dengan Juni tahun 2020 dan waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 5x pertemuan dalam waktu 4 minggu. Dengan rincian setiap minggu 1x pertemuan, yaitu pada hari Sabtu. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data penelitian ini adalah: (a) 1 buah LCD proyektor; (b) layar proyektor; (c) laptop (d) speaker aktif (e) lembar soal *pre test* dan *pos test*. Adapun teknik pelaksanaan penelitiannya, yaitu tes awal, perlakuan (*treatment*), dan tes akhir.

Dalam teknik analisis data, pertama siswa di tes mengerjakan soal untuk mengetahui pengetahuan sepak bola. Kemudian hasil tes tersebut dimasukan ke dalam norma tes, maka di dapat taksiran nilai pengetahuan siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Dalam penelitian ini terdapat uji instrument yaitu validitas, apabila tes secara pikiran logis/akal sehat tes dapat mengukur komponen-komponen dari suatu keterampilan yang sedang diukur, dapat ditegaskan bahwa tes tersebut termasuk *logical validity* dan reliabilitas . Reliabilitas dicari menggunakan teknik *test-retest* pada nilai *pretest* dengan mengkorelasikan tes pertama dan tes kedua. Reliabilitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan bantuan SPSS 16.

Adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas. Uji normalitas adalah mengadakan pengujian terhadap normal atau tidaknya sebuah data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 16.

Menurut metode *Kolmogorov-Smirnov*, kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.
- 2) Jika signifikansi di atas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal (Hidayat, 2012: 1).

Selain pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, juga perlu uji homogenitas. Agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji F dari data *pretest* pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Yaitu dengan membandingkan *mean* antara kelompok 1 dan kelompok 2. Apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka  $H_0$  ditolak, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel maka  $H_0$  diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan sebelum dan sesudah menerima pembelajaran melalui media audio visual. Deskripsi data penelitian meliputi data *pre test* dan *post test* dari penelitian yang dilakukan. Hasil analisis deskriptif data *pre test* tingkat pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan memperoleh nilai maksimum sebesar 60, nilai minimum 40, rerata 47,6, median 50, modus 50, dan nilai standar deviasi 6. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data *Pre Test*

No.	Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	40-50	Kurang Sekali (KS)	20	80%
2	51-60	Kurang (K)	5	20%
3	61-70	Sedang (S)		0%
4	71-80	Baik (B)		0%
5	81-90	Baik Sekali (BS)		0%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan pada *pre test* mempunyai tingkat pengetahuan kurang sekali. Secara rinci sebanyak 20 siswa (80%) mempunyai kategori kurang sekali, 5 siswa (20%) mempunyai kategori kurang, 0 siswa (0%) mempunyai kategori sedang, siswa (0%) mempunyai kategori baik, dan 0 siswa (0%) mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 40 - 50 atau dalam kategori kurang sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat *pre test* sebagian besar kurang sekali pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan.

Deskripsi data *post test* didasarkan pada data yang diperoleh dari hasil test pengukuran pada saat *pre test*. Hasil analisis deskriptif data *post test* tingkat pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Mangunranan memperoleh nilai maksimum sebesar 90, nilai minimum 65, rerata 77,80, median 80, modus 80, dan nilai standar deviasi sebesar 6.934. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data *Post Test*

No.	Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	40-50	Kurang Sekali (KS)	0	0%
2	51-60	Kurang (K)	0	0%
3	61-70	Sedang (S)	5	20%
4	71-80	Baik (B)	15	60%
5	81-90	Baik Sekali (BS)	5	20%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan pada saat *post test* mempunyai tingkat pengetahuan sepak bola kategori baik. Secara rinci sebanyak 0 siswa (0%) mempunyai kategori kurang sekali, 0 siswa (0%) mempunyai kategori kurang, 5 siswa (20%) mempunyai kategori sedang, 15 siswa (60%) mempunyai kategori baik, dan 5 siswa (20%) mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 71 – 80 atau dalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat *post test* sebagian besar siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan mempunyai pengetahuan sepak bola dengan baik.

#### Perbandingan Tingkat Pengetahuan Sepak Bola Saat *Pre Test* dan *Post Test*

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Data *Pre Test* dan *Post Test*

No.	Nilai	<i>Pre Test</i>			<i>Post Test</i>	
		Klasifikasi	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	40-50	Kurang Sekali (KS)	20	80%	0	0%
2	51-60	Kurang (K)	5	20%	0	0%
3	61-70	Sedang (S)		0%	5	20%
4	71-80	Baik (B)		0%	15	60%
5	81-90	Baik Sekali (BS)		0%	5	20%
Jumlah			25	100%	25	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa saat *pre test* secara rinci yang mempunyai kategori kurang sekali pada *pre test* sebanyak 20 siswa (80%) dan *post test* 0 siswa (0%). Kategori kurang *pre test* 5 siswa (20%) dan *post test* 0 siswa (0%). Kategori sedang *pre test* 0 siswa (0%) dan *post test* 5 siswa (20%). Kategori baik *pre test* 0 siswa (0%) dan *post test* 15 siswa (60%). Kategori baik sekali *pre test* 0 siswa (0%) dan *post test* 5 siswa (20%). Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan saat *post test*, sebagian besar siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan mempunyai pengetahuan sepak bola dengan baik.

Hasil uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas yang disajikan berikut ini: Uji normalitas diujikan pada masing-masing data penelitian yaitu

pengetahuan sepak bola. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Chi Square* dan pengerjaannya menggunakan program komputer SPSS 16. Dalam uji ini akan menguji hipotesis: sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga signifikan dengan harga 0,05. Kriterianya adalah menerima hipotesis apabila angka signifikan lebih besar dari 0,05 ( $Sig > 0,05$ ).

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

<b>Chi-Square Tests</b>			
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	29.465 <sup>a</sup>	20	.079
Likelihood Ratio	29.657	20	.076
Linear-by-Linear Association	7.650	1	.006
N of Valid Cases	25		

Dari tabel di atas harga Signifikan dari kelompok *pre test* dan *post test* sebesar 0,06 dan 0,76 karena harga Signifikan lebih besar dari 0,05 ( $Sig > 0,05$ ), maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kenormalan distribusi terpenuhi.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi, atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Pengujian homogenitas menggunakan *Levene* statistik. Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ( $Sig > 0,05$ ). Hasil uji homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Levena Statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
0,19	1	48	0,892	Homogen

Hasil uji homogenitas variabel penelitian diketahui nilai *Levene* Statistik sebesar 0,19 sedangkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,892 Karena harga  $Sig > 0,05$  maka hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari populasi yang homogen diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini bersasal dari populasi yang homogen.

Analisis data dilakukan dengan uji-t pada data *pre test* dan *post test* hasil pengukuran pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Dalam uji ini akan menguji hipotesis nol ( $H_0$ ) : terdapat peningkatan pengetahuan sepak bola melalui media audio visual siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Untuk menerima atau menolak  $H_0$  dengan membandingkan harga t hitung dengan harga t tabel. Kriterianya adalah menerima  $H_0$  apabila harga t hitung  $<$  t tabel pada taraf signifikan 0,05.

Tabel 6 Rangkuman Hasil Uji-t

Variabel	Rata-rata	t hitung	df	t tabel	Keterangan
<i>Pre Test</i>	47,60	-63.445	24	-24.336	Signifikan
<i>Post Test</i>	77,80				

Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar - 63.445 dan nilai t tabel pada dk (0,05)(24) sebesar - 24.336. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t table (-63.445 > 24.336) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata untuk data *pre test* adalah sebesar 47,60 dan nilai rata-rata untuk data *post test* adalah sebesar 77,80. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan setelah mendapatkan pembelajaran dengan media audio visual meningkat sebesar 30,2 atau sebesar 24,08% dari saat *pre test*. Dalam hal ini dapat dikatakan peningkatan yang diberikan pembelajaran dengan audio visual terhadap pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan sebesar 24,08. Hal ini menunjukkan keberhasilan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pengetahuan sepak bola Kelas IV Mi Ma'arif Mangunranan Mirit.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap pengetahuan sepak bola pada siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan tahun ajaran 2019/2020. Dengan hasil pada saat *post test* mempunyai tingkat pengetahuan sepak bola kategori baik. Secara rinci sebanyak 0 siswa (0%) mempunyai kategori kurang sekali, 0 siswa (0%) mempunyai kategori kurang, 5 siswa (20%) mempunyai kategori sedang, 15 siswa (60%) mempunyai kategori baik, dan 5 siswa (20%) mempunyai kategori baik sekali. Frekuensi terbanyak terdapat pada kelas interval 71 – 80 atau dalam kategori baik, Pembelajaran dengan media audio visual ternyata mampu mempengaruhi pengetahuan sepak bola siswa kelas IV MI Ma'arif Mangunranan.

#### Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Azwar, Saifuddin. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Julfiki. (2013). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola SMA Negeri 1 Pemangkat*. Diperoleh 5 Mei 2020, dari <http://jurnal.untan.ac.id/>



- Hidayat, Anwar. (2012). Tutorial Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov dengan SPSS. Diperoleh 13 Juli 2020, dari <https://www.statistikian.com/2012/09/uji-normalitas-dengan-kolmogorov-smirnov-spss.html>
- Lestari, YE. (2015). *Penerapan Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dengan Multimedia dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ambalresmi Tahun Ajaran 2014/2015*. Diperoleh 5 Mei 2020, dari <http://digilib.uns.ac.id/>
- Muhadi. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Padamu. (2020). *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Diperoleh 20 Juni 2020, dari <https://www.padamu.net/kurikulum-pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehatan>
- Pasha, GDN. (2019). *Pengembangan Media Video Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Usia Dini*. Diperoleh 2 Mei 2020, dari <http://eprints.uny.ac.id/>
- Patria, T. (2019). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing dan Stopping Bola dalam Permainan Sepak Bola Pada Anak U-17 SSB Bimba Woner Pekanbaru*. Diperoleh 2 Mei 2020, dari <http://repository.uir.ac.id/>
- Panitia Sertifikasi Guru. (2012). *Kelompok Sertifikasi Guru IAIN Semarang*. Semarang: Rayon Semarang.
- Widodo, P., & Najibuzzamzam, A. . (2021). Perbandingan Model Pembelajaran Daring Dan Tatap Muka Penjaskes Mts Darussa'adah Pada Masa Pandemi Tahun Ajaran 2019/2020. *JUMORA: Jurnal Moderasi Olahraga*, 1(01), 1-9. <https://doi.org/10.53863/mor.v1i01.128>
- Rohim, A. (2008). *Bermain Sepak Bola*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan.
- Susilana, R. & Riyani, C. (2013). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yoni, A. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan*