

Pengembangan Bahan Ajar Materi Sepakbola Berbasis Media *Audio Visual*

Dhandi Anggi Prasetyo, Eko Hariyanto*, Hariyoko

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: eko.hariyanto.fik@um.ac.id

Paper received: 4-7-2023; revised: 15-7-2023; accepted: 20-7-2023

Abstract

Online learning carried out due to the *corona* pandemic (*COVID-19*) requires the development of teaching materials, one of which is *audio visual* media. This research and development has the aim of developing *audio visual* media based football teaching materials. The method used in this development research is the Lee and Owen model. The results obtained in this research and development are 86 percent small trials & 88 percent large trials. Overall, it can be concluded that this development product is feasible and can be used as teaching material.

Keywords: online learning; teaching materials; *audio visual*

Abstrak

Pembelajaran daring yang dilakukan oleh karena pandemi *corona* (*COVID-19*) perlu adanya sebuah pengembangan bahan ajar salah satunya yaitu media *audio visual*. Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar materi sepakbola berbasis media *audio visual*. Metode yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model Lee dan Owen. Hasil yang didapat pada penelitian dan pengembangan ini uji coba kecil 86 persen & uji coba besar 88 persen. Disimpulkan secara keseluruhan bahwa produk pengembangan ini layak serta dapat dipergunakan sebagai bahan ajar.

Kata kunci: pembelajaran daring; bahan ajar; *audio visual*

1. Pendahuluan

Saat ini Indonesia sedang dilanda suatu penyakit virus yang dikategorikan pandemi yaitu bernama *Coronavirus Disease (COVID-19)*. Menurut Dewi (2020) berpendapat bahwa *corona (COVID-19)* adalah salah satu virus dari keluarga virus yang menginfeksi saluran pernapasan seseorang dari ringan hingga berat. Dengan adanya pandemi seperti ini, maka pemerintah segera mengambil langkah dan tindakan dengan tujuan memutus sebaran *COVID-19* agar tidak memperluas serta jumlah korban tidak semakin banyak. Tindakan yang dilakukan pemerintah untuk menekan penyebaran virus yaitu diterapkannya Physical Distancing dan Social Distancing serta lebih gencar lagi mempraktikkan program hidup sehat dan bersih dan tetap menggunakan masker pada saat di area umum serta ketika bertemu banyak orang. Upaya-upaya yang dilakukan pemerintah tersebut tentu akan menimbulkan berbagai perubahan pada aspek kehidupan sosial manusia, tak terkecuali salah satu yang terkena dampak adalah dunia pendidikan.

Sesuai surat edaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud tentang proses pembelajaran pada masa *COVID-19* Kemendikbud (2020) mengenai proses pembelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) dan dilakukan dari rumah masing-masing. Satu pokok penting yang diumumkan pada surat edaran ini adalah proses belajar mengajar dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring (dalam jaringan).

Dalam dunia pendidikan timbul dampak bahwa proses belajar mengajar tidak diperbolehkan tatap muka melainkan daring yang dilakukan dari rumah. Menurut Pakpahan & Fitriani (2020) pembelajaran daring yang bertujuan melengkapi standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui gawai antara peserta didik dengan pendidik. Pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi melalui aplikasi seperti *classroom*, *zoom*, *whatsapp group*, dan lain sebagainya (Shabrina, 2020).

Salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran daring yaitu MTsN 2 Kota Malang. Yang bertempat di Jl. Cemorokandang No. 77, Cemorokandang, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur. Terdapat berbagai macam disiplin ilmu yang dapat ditemui di sekolah-sekolah Indonesia, satu dari semua mata pelajaran itu yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Menurut Taqwim & Winarno (2012) pendidikan jasmani, olahraga dan olahraga merupakan pelengkap pembelajaran dimana diberikan pada sekolah menengah pertama di Indonesia. Menurut Pambudi et al. (2019) berpendapat jika PJOK merupakan sebagian daripada pendidikan secara utuh dimana bertujuan agar unjuk kerja peserta didik mengalami peningkatan lewat aktivitas fisik dalam mengembangkan dan memelihara badan. Pada mata pelajaran PJOK terdapat berbagai macam materi yang diajarkan, materi sepakbola merupakan salah satu dari materi PJOK. Menurut Setiawan (2013) sepakbola merupakan suatu permainan bola yang dimainkan oleh 2 tim dengan setiap tim masing-masing beranggotakan 11 orang yang bermain. Menurut Septiadi et al. (2019) berpendapat bahwa bila penyampaian materi sepakbola kurang menarik serta monoton akan membuat siswa-siswi bosan sehingga perhatian pada pelajaran menjadi berkurang. Sebab itu diperlukan sebuah inovasi saat membuat bahan ajar. Pembelajaran yang interaktif dapat menjadikan siswa mudah memahami suatu materi. Menurut Akbar & Hariyanto (2020) agar siswa-siswi mudah mengerti dan paham mengenai sebuah materi maka perlu membuat proses belajar yang interaktif.

Bahan ajar yang digunakan pada proses belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Malang masih menggunakan buku ajar. Menurut Dwiyo (2008:23) buku ajar adalah salah satu sumber belajar, oleh pendidik dirancang secara sistematis bertujuan dapat berimbas pada peningkatan efektifitas, efisiensi, serta peningkatan ketertarikan dalam proses pembelajaran. Menurut Hernawan et al. (2012) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran bahan ajar mempunyai peran yang penting. Namun di masa pandemi *COVID-19* perlu dilakukannya pembelajaran daring, sebab itu dibutuhkan sebuah pengembangan bahan ajar yang menggunakan sebuah media untuk menunjang pembelajaran daring. Dengan menggunakan bahan ajar, peserta didik berpeluang bisa belajar sebuah materi secara urut dan sistematis sehingga dapat mengerti semua materi secara lengkap dan terpadu (Haryonik & Bhakti, 2018). Selaras dengan pernyataan Rodriguez et al. (2020) mempunyai pendapat bahwa apabila bahan ajar dalam proses belajar mengajar yang digunakan dan dapat dikembangkan berdasarkan kebutuhan dari pendidik dan peserta didik serta dapat dimanfaatkan secara baik dan benar maka dapat meningkatkan mutu dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu bentuk dari bahan ajar adalah media *audio visual*.

Menurut Simbolon et al. (2021) bahwasannya media *audio visual* menjadi alternatif dalam menyampaikan pembelajaran secara *online*. Menurut Sayuti & Prihanto (2015) penggunaan media *audio visual* sendiri mampu menarik perhatian lebih peserta didik pada saat diberi materi oleh pendidik. Menggunakan media *audio visual* pada saat proses belajar mengajar mampu menyokong siswa-siswi agar mendapatkan hasil yang baik (Bagja, 2019).

Menurut Fitria (2018) berpendapat bahwa dengan menggunakan media *audio visual* maka dapat menaikkan motivasi belajar peserta didik, oleh karena itu bisa membantu mempermudah siswa-siswi dalam mengerti isi materi. Menurut Arifin (2020) pengembangan media *audio visual* dapat mempermudah guru untuk menunjang pembelajaran yang inovatif. Menurut Nomleni & Manu (2018) bahwa media *audio visual* dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Idealnya proses belajar mengajar PJOK mengarah ke ranah psikomotorik serta adanya aktivitas gerak yang dilakukan. Tentunya akan terdapat beberapa hambatan yang ditemukan di dalam pembelajaran daring. Terkait akan hal ini maka perlu adanya solusi atas hambatan tersebut, salah satunya adalah dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat disebut sebagai sebuah perlengkapan dimana dapat dimanfaatkan serta memiliki fungsi dalam menyampaikan informasi dalam jalannya belajar mengajar (Setiawan, 2016). Media *audio visual* merupakan salah satu dari media pembelajaran yang dapat digunakan dalam belajar. Manfaat dari digunakannya media *audio visual* dalam pembelajaran mampu menarik minat dan perhatian siswa-siswi di dalam menerima informasi serta materi yang diberikan oleh pendidik (Sayuti & Prihanto, 2015).

Berdasarkan Kemendikbud (2017) mengenai silabus kelas IX permainan bola besar materi sepakbola sebagai berikut:

Tabel 1. Silabus Kelas IX

Kompetensi Dasar	Materi
3.1 Memahami variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	Sepakbola: Variasi dan kombinasi mengumpan dan menghentikan bola.
4.1 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	Variasi dan kombinasi menggiring, mengumpan dan menghentikan bola. Variasi dan kombinasi menggiring, menghentikan, dan menendang bola ke gawang. Variasi dan kombinasi melempar bola ke dalam dan menyundul bola.

Kemudian untuk mengetahui kebutuhan saat pandemi *COVID-19* pada pembelajaran PJOK materi sepakbola, peneliti menyebar instrumen analisis kebutuhan berupa angket melalui *google form* yang disebar kepada siswa kelas IX MTsN 2 Kota Malang yang diberikan kepada 30 siswa dari kelas yang berjumlah enam kelas. Dengan masing-masing kelas mengambil 5 siswa secara acak. Hasil analisis kebutuhan siswa mendapatkan hasil bahwa siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Malang membutuhkan pengembangan bahan ajar berupa media *audio visual*.

Adapun Adapun penelitian terdahulu yang membahas tentang media *audio visual* antara lain penelitian yang dilakukan Arwudarachman et al. (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI”, hasil dari penelitian adalah penggunaan media *audio visual* dapat berimbas pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Selain itu juga terdapat dalam penelitian Asmara (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid”, hasil dari penelitian penggunaan media ini dalam pembelajaran

mendapatkan hasil jika proses belajar mengajar menggunakan media *audio visual* lebih berhasil daripada pembelajaran tanpa media ini. Untuk penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *audio visual* dari Febryanto (2015) mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media *audio visual* dalam *lay out* dapat berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa-siswi. Menurut Arifin (2020) media *audio visual* berimbas pada peningkatan pemahaman siswa-siswi, lebih khusus kepada kemampuan pedagogis. Sedangkan penelitian dari Islamiyah (2021) mendapatkan hasil bahwa *audio visual* bisa mempermudah peserta didik untuk menangkap dan menghafalkan isi materi.

2. Metode

Model penelitian dan pengembangan bahan ajar materi sepakbola berbasis media *audio visual* mengacu dari metode pengembangan yang dikemukakan Lee & Owens (2004:93) menggunakan tahap-tahapan (1) analisis kebutuhan, (2) melakukan desain, (3) pengembangan produk, (4) pelaksanaan uji coba produk, (5) evaluasi produk. Urutan proses yang dikembangkan oleh Lee & Owen ini adalah suatu urutan proses dalam menyelesaikan sebuah masalah penelitian dimana akan menghasilkan sebuah produk.

Penelitian pada rancangan uji coba dikaji terlebih dahulu oleh ahli media, ahli pembelajaran & ahli sepakbola serta uji coba I dengan jumlah 12 subjek penelitian sedangkan uji coba II dengan jumlah 30 subjek penelitian. Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif didapat daripada melakukan uji coba, sementara itu data kualitatif berasal daripada masukan ahli-ahli.

Tahapan teknik analisis di penelitian ini memakai statistik deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan skala Likert yang digunakan dalam menakar pendapat, kelakuan, kelompok fenomena sosial. Teknik ini terdapat tingkatan jawaban, sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Evaluasi Pernyataan Sugiyono (2015:135)

No	Keterangan	Kategori	Skor
1	Sangat setuju	A	4
2	Setuju	B	3
3	Ragu-ragu	C	2
4	Tidak setuju	D	1

Pengolahan data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif persentase berikut ini:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

V : Validitas
T SEV : Total skor empirik
S- max : Skor maksimal
100% : Bilangan konstanta

Kemudian memudahkan pada penarikan kesimpulan data hasil analisis persentase dapat digolongkan, berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Produk Akbar & Sriwiyana (2011:207)

Kriteria	Keterangan	Arti
75,01%-100,00%	Sangat valid	Digunakan tanpa revisi
50,01%-75,00%	Cukup valid	Digunakan dengan revisi
25,01%-50,00%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
00,00%-25,00%	Sangat tidak valid	Terlarang digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Ahli Media *Audio Visual*

Tabel 4. Hasil Analisis Data Ahli Media *Audio Visual*

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	93%	Sangat valid
2	Kemenarikan	95%	Sangat valid
3	Kejelasan	100%	Sangat valid
4	Kemudahan	100%	Sangat valid
	Rerata	97%	Sangat valid

Berlandaskan perolehan yang didapatkan 97%, hasil ini diperoleh dari bagian-bagian tertentu lalu dikonversikan dalam tabel klasifikasi kelayakan. Membuktikan produk sudah memenuhi kategori sangat valid serta kemudian layak dipergunakan.

3.2. Ahli Pembelajaran PJOK

Tabel 5. Hasil Analisis Data Ahli Pembelajaran PJOK

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kesesuaian	80%	Sangat valid
2	Kejelasan	95%	Sangat valid
3	Ketepatan	100%	Sangat valid
4	Kemudahan	100%	Sangat valid
5	Kemenarikan	100%	Sangat valid
	Rerata	95%	Sangat valid

Berlandaskan perolehan yang didapatkan 95%, hasil ini diperoleh dari bagian-bagian tertentu lalu dikonversikan dalam tabel klasifikasi kelayakan. Membuktikan produk sudah memenuhi kategori sangat valid serta kemudian layak dipergunakan.

3.3. Ahli Materi Sepakbola

Tabel 6. Hasil Analisis Data Ahli Materi Sepakbola

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Ketepatan	97%	Sangat valid
2	Kejelasan	100%	Sangat valid
3	Kesesuaian	100%	Sangat valid
4	Kemenarikan	100%	Sangat valid
	Rerata	99%	Sangat valid

Berlandaskan perolehan yang didapatkan 99%, hasil ini diperoleh dari bagian-bagian tertentu lalu dikonversikan dalam tabel klasifikasi kelayakan. Membuktikan produk sudah memenuhi kategori sangat valid serta kemudian layak dipergunakan.

3.4. Uji Coba Kecil

Tabel 7. Hasil Analisis Data Uji Coba Kecil

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	86%	Sangat valid
2	Kemenarikan	87%	Sangat valid
3	Kemudahan	87%	Sangat valid
4	Kesesuaian	87%	Sangat valid
5	Ketepatan	87%	Sangat valid
6	Kegunaan	87%	Sangat valid
	Rerata	86%	Sangat valid

Berlandaskan perolehan yang diperoleh mendapatkan 86%, hasil ini diperoleh dari bagian-bagian tertentu lalu dikonversikan dalam tabel klasifikasi kelayakan. Membuktikan produk sudah memenuhi kategori sangat valid serta kemudian layak dipergunakan.

3.5. Uji Coba Besar

Tabel 8. Hasil Analisis Data Uji Coba Besar

No	Aspek	Kelayakan	Kategori
1	Kejelasan	87%	Sangat valid
2	Kemenarikan	85%	Sangat valid
3	Kemudahan	88%	Sangat valid
4	Kesesuaian	88%	Sangat valid
5	Ketepatan	90%	Sangat valid
6	Kegunaan	90%	Sangat valid
	Rerata	88%	Sangat valid

Berlandaskan perolehan yang diperoleh mendapatkan 88%, hasil ini diperoleh dari bagian-bagian tertentu lalu dikonversikan dalam tabel klasifikasi kelayakan. Membuktikan produk sudah memenuhi kategori sangat valid serta kemudian layak dipergunakan.

Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar materi sepakbola berbasis media *audio visual*. Menurut Huda & Danis (2020) berpendapat bahwa bahan ajar yaitu semua macam alat, benda-benda, informasi, atau naskah dimana dapat digunakan dalam mempermudah pendidik untuk menjalankan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran yang semula dilakukan di sekolah karena adanya sebuah pandemi virus *corona (COVID-19)* ini maka proses belajar mengajar harus dilaksanakan secara daring yang dilakukan dari rumah karena himbauan dari pemerintah untuk melaksanakan social distancing. Menurut Pohan (2020) berpendapat bahwa pembelajaran daring (*online*) merupakan sebuah metode proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam jaringan (daring) yang mana pendidik berinteraksi secara virtual dengan peserta didik dari rumah masing-masing.

Kegiatan belajar mengajar saat pandemi corona (*COVID-19*) perlu adanya sebuah media pembelajaran. Menurut Duludu (2017) berpendapat bahwa media *audio visual* adalah suatu bentuk media perantara dimana dalam penyerapannya lewat indra pendengaran (*audio*) dan penglihatan (*visual*), sehingga mampu menumbuhkan suatu keadaan yang membuat peserta didik bisa mendapatkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu pengembangan bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual. Produk pengembangan bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual ini didalamnya terdapat definisi sepakbola, sarana dan prasarana sepakbola, serta variasi dan kombinasi materi sepakbola kelas IX. Sehingga dengan adanya bahan ajar ini nantinya dapat menumbuhkan minat siswa-siswi dalam keterlibatannya pada proses belajar mengajar juga dapat membantu proses belajar mengajar.

Produk pengembangan bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual ini juga memiliki keterbatasan, yaitu: 1) penelitian yang menghasilkan produk hanya berfokus pada materi sepakbola, 2) produk yang dikembangkan peneliti hanya terbatas pada siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Malang.

Berdasarkan hasil uji coba I & uji coba II dengan total 42 siswa di MtsN 2 Kota Malang. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk bahan ajar materi sepakbola berbasis media *audio visual* termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase 86% untuk uji coba kecil sejumlah 12 subjek dan persentase 88% untuk uji coba besar sejumlah 30 subjek. Oleh sebab itu maka dapat disimpulkan bahwa produk bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual memiliki kategori sangat valid serta layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Peneliti mengharapkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar materi sepakbola berbasis media audio visual untuk siswa kelas IX di MTsN 2 Kota Malang lebih beragam dan siswa-siswi bisa mendapatkan hasil maksimal serta dapat membantu dalam proses pembelajaran PJOK.

4. Simpulan

Berlandaskan hasil kajian validator yang terdiri atas 3 ahli yaitu ahli media *audio visual*, ahli pembelajaran PJOK, & ahli materi sepakbola dan hasil dari data analisis uji coba kecil serta uji coba besar bahan ajar materi sepakbola berbasis media *audio visual* mendapatkan kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini yang berisi definisi sepakbola, sarana dan prasarana sepakbola, serta variasi dan kombinasi materi sepakbola kelas IX layak & bisa untuk dipergunakan menjadi bahan ajar serta mampu untuk dijadikan sebagai sumber belajar tambahan bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran serta produk pengembangan ini dapat menambah daya tarik peserta didik.

Daftar Rujukan

- Akbar & Sriwijana. (2011). Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Cipta Karya.
- Akbar, R. A., & Hariyanto, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pencak silat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Health*, 2(7), 350–356. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/index>
- Arifin. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PARAGRAF NARASI Komponen-komponen. 3, 373–384.
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK SISWA KELAS XI

- Danizar Arwudarachman Wayan Setiadarma Marsudi Abstrak. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 03 Nomor 0, 237–243.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. Jurnal Ilmiah Didaktika, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Dewi, W. A. . (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61. <https://core.ac.uk/download/pdf/322536540.pdf>
- Duludu, U. (2017). Buku Ajar kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. Deepublish.
- Dwiyogo, W. D. (2008). Pembelajaran Penjas & Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Febryanto. (2015). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations PEMBELAJARAN LAY UP SHOOT MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL BASIC LAY UP SHOOT UNTUK MENINGKATKAN. 4(1), 1509–1521.
- Fitria, A., & Pendahuluan, A. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM. 57–62.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Matematika Realistik. MaPan, 6(1), 40–55. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n1a5>
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Direktorat UPI Bandung, 1489–1497. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012-PERMASIH/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf
- Huda, N., & Danis, A. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains. Yayasan Kita Menulis.
- Islamiyah, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat untuk Materi Seni Jurus Tunggal Bagi Ekstrakurikuler. 3(1), 1–7.
- Kemendikbud. (2017). Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs).
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran No 4 Tahun 2020. 300.
- Lee & Owens. (2004). Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions. Pfeiffer.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona COVID-19. JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research), 4(2), 30–36.
- Pambudi, M. I., Winarno, M., & Dwiyogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. Jurnal Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Malang, 4(1), 110–116. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Pohan, A. (2020). Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. CV. Sarnu Untung.
- Rodriguez, E. I. S., Dwiyogo, W. D., & Supriyadi, S. (2020). Blended Learning Mata Kuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 5(2), 206. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13171>
- Sayuti, P., & Prihanto, J. B. (2015). PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK PASSING KAKI Pragito Sayuti Junaidi Budi Prihanto merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru (Soepartono). Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, 71–74.
- Septiadi, W., Sungkawa, M. G. G., & Taufik, M. S. (2019). Peningkatan keterampilan shooting kaki bagian dalam melalui audio-visual. Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 09(1), 1–7.
- Setiawan, D. (2013). Kondisi Fisik Pemain Sepakbola Klub Asyabab Di Kabupaten Sidoarjo. Jurnal Kesehatan Olahraga, 1(1).
- Setiawan, I. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geografi Melalui Pengembangan Media Pendidikan. Jurnal Geografi Gea, 6(2). <https://doi.org/10.17509/gea.v6i2.1742>
- Shabrina, F. (2020). Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Metode Information Search Mata Pelajaran Al-Islam Di Smp Muhammadiyah 2 Surakarta Pada Kondisi Covid-19.

- Simbolon, M. E. M., Lestari, N., Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1–8.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Taqwim, R. I., & Winarno, M. E. (2012). Pelaksanaan Evaluasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1), 395–401. <https://doi.org/10.15294/active.v1i1.276>
- Wahyu Bagja, D. (2019). The Use of Audio Visual Media in Value Clarification Technique to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68.