

Pengaruh Media Audio Visual untuk Meningkatkan Ketrampilan *Shooting* pada Permainan Sepak Bola

Mu'at Kholilur Rohman*, Maftukin Huda, Setiyawan

Universitas PGRI Semarang, Indonesia

* Correspondence: rohmanmuat@gmail.com, maftukinhudah10@upgris.ac.id, setiyawan@upgris.co.id

Abstract

Mu'at Kholilur Rohman is titled "The Influence of Audio-Visual Media on Improving Soccer Shooting Skills among Fourth-Grade Students at SD Negeri 1 Banyumanis." The study is motivated by the fact that shooting is a fundamental soccer technique. Preliminary observations at SD Negeri 1 Banyumanis revealed that the majority of fourth-grade students still struggled to execute the shooting technique correctly. It was anticipated that audio-visual media would help students better understand the movement stages involved in the shooting technique. This study employed Classroom Action Research (CAR) methodology. The research instruments used included observation sheets and student performance assessment sheets, while the data analysis technique employed was descriptive qualitative analysis. The results demonstrated an improvement in students' shooting skills from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, out of 10 students, 6 (60%) were deemed to have achieved mastery according to Collaborator I, and 6 (60%) according to Collaborator II. In Cycle II, a significant improvement was observed, with 8 students (80%) achieving mastery according to Collaborator I and 8 students (80%) according to Collaborator II.

Keyword: Shooting; soccer; audio visual media; classroom action research; elementary school

Abstrak

Mu'at Kholilur Rohman berjudul "Pengaruh Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Ketrampilan *Shooting* Pada Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banyumanis." Penelitian ini dilatar belakangi bahwa *Shooting* adalah salah satu teknik dasar sepak bola. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Banyumanis, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam melakukan teknik *shooting* dengan tepat. Diharapkan media audio visual mampu memudahkan siswa memahami tahapan gerak teknik *shooting*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar observasi dan lembar penilaian unjuk kerja peserta didik. Dan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan *shooting* siswa dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, dari 10 siswa, 6 siswa (60%) dinyatakan tuntas menurut penilaian Kolaborator I dan 6 siswa (60%) dinyatakan tuntas menurut penilaian Kolaborator II. Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan, di mana 8 siswa (80%) tuntas menurut penilaian Kolaborator I dan 8 siswa (80%) tuntas menurut penilaian Kolaborator II.

Kata kunci: Shooting; sepak bola; media audio visual; penelitian tindakan kelas; sekolah dasar

Received: 2 April 2026 | Revised: 10, 21, 28 Mei 2026

Accepted: 5 Juni 2026 | Published: 22 Juni 2026



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena merupakan proses yang mengangkat martabat manusia, menciptakan individu yang moral, berakal sehat, dan sebagainya (Raharjo, 2010). Saat ini, banyak individu dianggap sebagai manusia secara fisik, namun tidak mempraktikkan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pendidikan dianggap sebagai upaya alternatif dalam membentuk karakter sehingga tercipta individu yang sesuai dengan norma-norma kemanusiaan (Ljubojević et al., 2016). Menurut (Taufik & Gaos, 2019) menjelaskan bahwa keterampilan gerak merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan secara efisien dengan kontrol yang baik terhadap tubuh.

Guru pendidikan jasmani diharapkan dapat menggunakan kreativitas mereka untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui pembelajaran yang efektif dan interaktif (Situmorang et al., 2024). Hal ini bertujuan untuk mendorong antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga tujuan pendidikan jasmani, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat tercapai dengan baik (Pradina & Wahyudi, 2021; Sari et al., 2024). Olahraga sepak bola, sebagai disiplin yang sangat dipengaruhi oleh pendidikan jasmani, menjadi sorotan utama dalam pengembangan keterampilan fisik dan mental siswa. (Aji & Tuasikal, 2020). menjelaskan bahwa sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, di mana setiap tim terdiri dari 11 pemain yang perlu bekerja sama secara solid.

Selain itu, dalam permainan ini diperlukan variasi dan kombinasi teknik dasar. *Shooting* adalah teknik menendang bola ke arah gawang lawan dengan tujuan utama untuk mencetak gol (Farma, 2024). Karena dalam sepak bola, tanpa itu seorang pemain dapat terlihat kurang terampil dalam bermain sepak bola. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Banyumanis, ditemukan bahwa sebagaian besar siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam melakukan teknik *shooting* dengan tepat. Beberapa siswa belum mampu mengarahkan bola ke sasaran secara akurat serta kurang memiliki kondisi gerak yang baik saat melakukan *shooting*.

Hasil temuan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami gerakan lebih jelas, menarik, dan metode pembelajaran yang tepat, maka siswa akan lebih fokus pada pembelajaran tersebut. Ketika siswa mulai memperhatikan pembelajaran dengan baik, mereka akan lebih memahami dan menangkap materi yang diajarkan oleh guru. Namun, tidak hanya metode pembelajaran yang penting, tetapi juga penggunaan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada siswa guna memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran audio visual merupakan alat atau metode menggabungkan elemen suara (audio) dan gambar (visual) dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nasruddin et al., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran. Menurut (Khoirunisa et al., 2023) media audio visual bekerja berdasarkan teori *Dual-coding* yang mengatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran utama yaitu verbal dan visual. Ketika keduanya distimulasi secara bersamaan, maka informasi dapat diproses secara efektif dan interaktif. Media audio visual dipilih karena mampu menyajikan melalui unsur gambar dan suara secara bersamaan sehingga memudahkan siswa memahami tahapan gerak teknik *shooting*. Melalui tayangan

video, siswa dapat mengamati gerakan secara berulang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran menjadi menarik dan mudah untuk dimengerti.

Dalam era perkembangan teknologi informasi saat ini, penggunaan media audio visual telah menjadi salah satu metode yang efektif dan interaktif dalam mendukung proses pembelajaran. Di tengah semangat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain sepak bola, terutama keterampilan *shooting*, perhatian terhadap pemanfaatan media audio visual sebagai alat bantu pembelajaran menjadi penting. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan ketrampilan *shooting* pada permainan sepak bola melalui penggunaan media audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyumanis.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus (Rosdiana et al., 2023). Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Prasasti et al., 2019). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa IV SD Negeri 1 Banyumanis yang berjumlah 10 siswa terdiri 5 siswa laki-laki dan 5 Perempuan. Karena jumlah siswa relatif sedikit, seluruh siswa dijadikan subjek penelitian (populasi). Dilaksanakan pada 11-18 April 2026. Instrumen penelitian berupa lembar penilaian ketrampilan *shooting* telah divalidasi melalui expert judgment oleh guru PJOK dan dosen pembimbing.

Media audio visual yang digunakan berupa video tutorial teknik *shooting* sepak bola dari siaran channel *youtube*. berdurasi 5-10 menit yang memuat tahapan persiapan dan sikap awal, gerak *shooting*, ketepatan arah bola, kekuatan dan kecepatan bola dan keseimbangan. Data yang diperoleh dianalisa secara deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media audio visual sebagai bahan ajar (Pradilasari et al., 2019). yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung jumlah skor yang dapat dicapai oleh siswa dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya penjelasan skor dan keterangan skor 1-4 setiap aspek (persiapan dan sikap awal, gerakan *shooting*, ketepatan arah bola, kekuatan dan kecepatan bola, keseimbangan) dinilai dengan skala 1-4, di mana 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang. Jumlah skor total skor yang diperoleh oleh setiap siswa dari semua aspek yang dinilai. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai skor ≥ 14 dengan kategori tuntas

Hasil

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis

tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas. Sebelum melakukan tindakan pada siklus I dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan observasi awal sebagai refleksi pelaksanaan observasi siklus I. Observasi awal dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa dalam keterampilan *shooting* pada permainan sepak bola. Adapun hasil observasi awal dijelaskan pada table berikut.

Tabel 1. Keadaan awal

Keterangan	Frekuensi (Kolaborator I)	Persentase (Kolaborator I)	Frekuensi (Kolaborator II)	Persentase (Kolaborator II)
Tuntas	3	30%	4	40%
Belum Tuntas	7	70%	6	60%

Keadaan awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyumanis belum mencapai ketuntasan dalam keterampilan *shooting*. Dengan persentase ketuntasan yang rendah (30% menurut Kolaborator I dan 40% menurut Kolaborator II), diperlukan intervensi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa. Evaluasi ini menjadi dasar untuk merancang dan melaksanakan tindakan pada siklus I dan II untuk mencapai peningkatan yang diharapkan. Setelah melakukan observasi awal peneliti melaksanakan tindakan kelas yang merupakan siklus awal, adapun hasil tindakan pada siklus I dijelaskan dalam table dan paragraf berikut.

Tabel 2. Siklus I ketrampilan shooting

Keterangan	Frekuensi (Kolaborator I)	Persentase (Kolaborator I)	Frekuensi (Kolaborator II)	Persentase (Kolaborator II)
Tuntas	6	60%	6	60%
Belum Tuntas	4	40%	4	40%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus I, terdapat perbedaan dalam peningkatan keterampilan *shooting* antara siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus I sudah memberikan dampak positif bagi sebagian besar siswa, namun masih perlu adanya perbaikan dan tindakan lanjutan untuk meningkatkan keterampilan semua siswa dalam *shooting*. Implementasi rencana tindakan lanjutan diharapkan dapat mengatasi kendala yang dihadapi dan membantu semua siswa mencapai keterampilan yang diharapkan. Setelah melaksanakan siklus I peneliti merencanakan tindakan siklus II. Berikut adalah tabel hasil penilaian keterampilan *shooting* pada siklus II dengan penilaian dari dua kolaborator. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan, sementara yang lainnya belum mencapai peningkatan yang diharapkan

Tabel 2. Siklus II ketrampilan shooting

Keterangan	Frekuensi (Kolaborator I)	Persentase (Kolaborator I)	Frekuensi (Kolaborator II)	Persentase (Kolaborator II)
------------	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

Tuntas	8	80%	8	80%
Belum Tuntas	2	20%	2	20%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan *shooting* di antara siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyumanis. Kesimpulan dari siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang telah dilakukan semakin efektif dalam meningkatkan keterampilan *shooting* pada sebagian besar siswa. Dengan 80% siswa mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada siklus II lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Namun, tetap ada 20% siswa yang belum mencapai peningkatan yang signifikan, menunjukkan perlunya perhatian khusus dan tindak lanjut yang lebih intensif untuk memastikan semua siswa dapat mencapai keterampilan yang diharapkan. Implementasi rencana tindakan lanjutan diharapkan dapat mengatasi kendala yang dihadapi dan membantu semua siswa mencapai keterampilan *shooting* yang lebih baik.

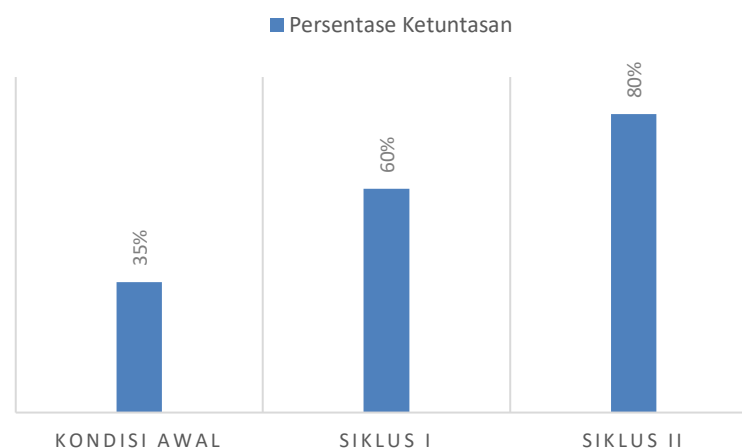


Diagram: 1. Persentase ketuntasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan *shooting* siswa pada siklus. Ketuntasan belajar meningkatkan dari kondisi awal sebesar 30-40%, menjadi 60% pada siklus I, dan meningkat kembali menjadi 80% pada siklus II. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak positif terhadap keterampilan *shooting* siswa.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyumanis bertujuan untuk peningkatan keterampilan *shooting* yang terjadi pada penelitian ini diduga karena media audio visual mampu memberikan contoh gerakan yang lebih jelas dibandingkan penjelasan verbal semata. Persiapan dan sikap awal, gerak *shooting*, ketepatan arah bola, kekuatan dan kecepatan bola, keseimbangan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengobservasi dan mengevaluasi efektivitas tindakan yang diimplementasikan. Pada siklus I, pendekatan utama melibatkan penyusunan materi pembelajaran dan pemutaran video yang menunjukkan teknik-teknik dasar *shooting*.

Siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan teknik tersebut, sementara guru memberikan bimbingan langsung dan umpan balik terhadap kemajuan mereka. Hasil dari siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa berhasil menunjukkan peningkatan dalam keterampilan *shooting* mereka, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai tingkat yang diharapkan. Pada siklus II, pendekatan yang diterapkan lebih ditingkatkan dengan integrasi permainan kecil yang memfokuskan pada aplikasi langsung teknik *shooting* dalam situasi permainan. Siswa juga diperkenalkan dengan video pembelajaran lanjutan yang menunjukkan teknik *shooting* yang lebih kompleks dan realistis.

Selain itu, sesi diskusi dan tanya jawab aktif dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi pengalaman dan mengevaluasi pemahaman mereka. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar mereka, yang berpotensi meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan *shooting* siswa. Sebanyak 8 dari 10 siswa berhasil menunjukkan kemajuan yang jelas, sedangkan 2 siswa lainnya masih memerlukan perhatian khusus untuk mencapai kemajuan yang diharapkan.

Persentase siswa yang mengalami peningkatan mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan dalam siklus kedua berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, hasil ini juga menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk penyempurnaan dalam metode pembelajaran yang dapat lebih memaksimalkan potensi belajar semua siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pradina & Wahyudi, 2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar *shooting* sepak bola. Selain itu, penelitian (Silaban et al., 2023; Syahab & Bahriyanto, 2025) juga menemukan bahwa media audio visual efektif meningkatkan ketrampilan gerak dasar *shooting* karena siswa memperoleh gambaran gerakan yang lebih konkret.

Meskipun demikian, masih terdapat 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan pada Siklus II. Hal tersebut diduga disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal, tingkat motivasi belajar, serta koordinasi gerak yang masih perlu ditingkatkan melalui latihan yang lebih intensif. Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa tentang teknik *shooting* dalam sepak bola melalui penerapan media audio visual dan pendekatan pembelajaran yang beragam. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menggaris bawahi pentingnya adaptasi metode pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik individu siswa. Dengan terus menerapkan evaluasi berkelanjutan dan rencana tindakan lanjutan yang berbasis data, diharapkan hasil pembelajaran yang lebih optimal dapat tercapai di masa mendatang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan ketrampilan *shooting* siswa kelas IV SD 1 Banyumanis. Persentase ketuntasan belajar meningkat 60% pada Siklus I menjadi 80% pada Siklus II. Dengan demikian, tujuan meningkatkan ketrampilan *shooting* melalui media audio visual telah tercapai. Evaluasi siklus ini menyoroti perlunya terus

menerus mengembangkan metode pembelajaran yang responsif dan terukur. Pendekatan yang mengintegrasikan media audio visual dengan praktik langsung memberikan dasar yang kuat, tetapi harus terus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individual siswa. Bagi guru PJOK, media audio visual dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan gerak siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak serta menggunakan desain penelitian yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Pernyataan Penulis

Nama : Mu'at kholilur rohman
Institusi : Universitas PGRI Semarang
Email : rohmanmuat@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa artikel berjudul Pengaruh Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Ketrampilan *Shooting* Pada Permainan Sepak Bola. Adalah karya asli penulis bersama. Artikel ini belum pernah dipublikasikan pada jurnal lain dan tidak sedang dalam proses review di tempat lain. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti pelanggaran atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan jurnal. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Dan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Aji, F. W., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pembelajaran Dasar Dribbling Sepakbola dengan Pendekatan Kooperatif Team Games Tournament pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(3), 17-28. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/36931>
- Khoirunisa, M. A., Kurniawati, D., & Suryawati, S. S. (2023). The Use of Dual Coding Theory (Dct) To Enhance Students' reading Ability In Descriptive Text. *RiELT Journal*, 9(2), 43-52. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/rielt/article/view/7742>
- Farma, A. (2024). Hubungan Kekuatan Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Shooting Pemain Sepakbola Klub Simpatig Kecamatan Rambah. *Jurnal Sport Rokania*, 4(1), 53-64. <https://e-jurnal.rokania.ac.id/index.php/jsr/article/view/332>
- Ljubojević, M., Muratović, A., & Bubanja, M. (2016). Effects of various physical education curriculum on motor skills in students of final grades in primary school. *Sport Mont*, 14(1), 25-28. <https://sportmont.ucg.ac.me/?sekcija=article&artid=1332>
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1), 9-15. <https://jurnal.usk.ac.id/JPSI/article/view/13293>
- Nasruddin, N., Setiyadi, M. W., & Islamiati, N. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VIII SMP Negeri 01 Kediri Lombok Barat. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 3(1), 31-37. <https://doi.org/10.53299/diksi.v3i1.134>

- Pradina, Aditya Arie, and Arief Nur Wahyudi. 2021. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *shooting* Sepakbola Melalui Pendekatan Audio Visual." *Journal Active of Sport* 1(2):46–54.
- Prasasti, D. E., Koeswanti, H. D., & Giarti, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 174-179. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/113>
- Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(3), 229-238. <https://jurnal.dikbud.kemendikdasmen.go.id/index.php/jpnk/article/view/456>
- Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., Rahmawati, B., Aulia, S. N., & Zainudin, Z. (2023). Isu Tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76-84. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1437>
- Syahab, A. A., & Bahriyanto, A. (2025). Learning Model Using Audio Visual Media in High School Basketball Learning: Systematic Literature Review. *RESET: Review of Education, Science, and Technology*, 1(2), 179-190. <https://jurnal.ihsanahayapustaka.id/index.php/reset/article/view/156>
- Situmorang, R. M., Siregar, S., Panggabean, F., & Wiyanti, D. (2024). Permasalahan yang Dihadapi Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran PJOK. *JPKO Jurnal Pendidikan dan Keolahragaan*, 2(02), 60-63. <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpko/article/view/466>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478-488. <https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1657>
- Silaban, Ricky Alfredo, Jan Lengkong, and Marnex Berhimpong. 2023. "Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar *shooting* Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(9):224–29.
- 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>