

Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Teknik *Passing* Dalam Permainan Futsal Pada Siswa Kelas VIII di SMP IT Bina Insani

Mufti Hilmi Fadhoil^{1*}, Abdul Salam Hidayat², Tedi Purbangkara³

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : ademufti302@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Teknik *Passing* Dalam Permainan Futsal Pada Siswa Kelas VIII di SMP IT Bina Insani. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jika ditinjau dari jenis data yang disajikan, metode dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sampel yang digunakan yaitu *Total Sampling* yang berjumlah 63 siswa. Hasil penelitian diperoleh Mean dari pretest sebesar 7,06 dan Standard Deviation 2,306, sedangkan untuk *posttest* memperoleh nilai mean 10,08 dengan Standard Deviation sebesar 2,281. Dilihat dari hasil ini dapat dilihat peningkatan sebelum dan sesudah siswa diberikan treatment menggunakan media audio visual yaitu peningkatan sebesar 42,8%.

Kata Kunci: *media audio visual, passing, futsal*

Abstract

This study aims to determine the effect of audio-visual media on the ability of passing techniques in futsal games in class VIII students at SMP IT Bina Insani. This study uses a quantitative approach. If viewed from the type of data presented, the method in this study is experimental research. The sample used is Total Sampling, amounting to 63 students. The results obtained from the pretest Mean of 7.06 and 2.306 Standard Deviation, while for the posttest obtained a mean value of 10.08 with a Standard Deviation of 2.281. Judging from these results, it can be seen an increase before and after students are given treatment using audio-visual media, namely an increase of 42.8%.

Keywords: *audio visual media, passing, futsal*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada di Indonesia merupakan pendidikan yang mengarah pada Sistem Pendidikan Nasional seperti tercantum pada Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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."

Pendidikan di sekolah itu sendiri berlangsung melalui proses yang cukup panjang yang diorganisasi sedemikian rupa melalui suatu jenjang seperti pendidikan yang dimulai dari Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai dengan Perguruan Tinggi atau tingkat Universitas. Dalam rangka mewujudkan suatu pendidikan diperlukan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) dengan mendidik siswa agar memiliki hasrat untuk meningkatkan kualitas diri dengan mempunyai rasa penasaran atau keingintahuan yang tinggi dan keinginan untuk menguasai materi serta berprestasi

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang kompleks yang terdiri dari berbagai komponen, termasuk visi, misi, dan tujuan, kurikulum, materi instruksional, proses belajar mengajar, guru, siswa, administrasi, fasilitas *ructure infrast*, biaya, dan lingkungan (Purbangkara & Ridha, 2022). Pendidikan jasmani merupakan suatu aktifitas fisik yang di susun secara sistematis untuk meningkatkan kualitas peserta didik baik dari segi afektif,

kognitif, dan psikomotor untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif (Djamaluddin, 2014)

Olahraga merupakan bagian dari budaya masyarakat dan dapat menjadi media untuk mengekspresikan gejala sosial yang ada di masyarakat. Futsal merupakan olahraga yang permainannya didasari dari olahraga sepak bola, namun perbedaan dengan sepak bola adalah karena futsal dimainkan oleh beberapa orang saja dan di tempat atau lapangan yang relatif lebih kecil dari lapangan sepak bola (Ichwanuddin, 2017)

Futsal dimainkan dengan dua tim dengan tujuan memasukkan bola ke dalam gawang lawan yang ukurannya lebih kecil dari gawang sepak bola. Ada teknik-teknik dalam futsal diantaranya *kontrol, dribbling, shooting, chipping* dan *passing*. *Passing* adalah satu-satunya teknik paling dasar pada permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh setiap pemain yang dominan digunakan dalam melakukan serangan, karena dengan lapangan yang rata dan juga ukuran yang lebih kecil dibutuhkan *passing* yang keras juga akurat (Prakoso, 2013)

Media audio visual disebut juga dengan media video. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, sound slide. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Media video atau audio visual bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan pesan sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dan jelas (Kesuma & Sanjaya, 2020)

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan juga informasi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, pada dasarnya jenis media pembelajaran ini memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan (Isma Ramadhani Lubis & Jaslin Ikhsan, 2015). Media audio-visual dapat diartikan sebagai kombinasi dari berbagai jenis media digital seperti gambar, suara, teks, dan video, yang menjadikan aplikasi interaktif multi indera terintegrasi ataupun presentasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang (Dora & Idris, 2019)

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Yudha Prihandoko, 2017) tentang Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil *Passing* Futsal Siswa Ekstrakurikuler di SMAN 1 Durenan mengenai pengaruh audio visual terhadap hasil *passing* pada permainan futsal terjadi peningkatan yang signifikan. Pembaruan pada penelitian yang peneliti lakukan yaitu ingin mengetahui seberapa pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal di SMP IT Bina Insani. Untuk lebih spesifiknya yaitu pada penelitian sebelumnya meneliti untuk sekolah menengah atas (SMA) sedangkan untuk pembaruan pada penelitian ini yaitu untuk sekolah menengah pertama (SMP).

Pada saat melakukan pengamatan di sekolah peneliti menemukan bahwa pada saat proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah pada saat guru menjelaskan tentang pembelajaran *passing* futsal ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan sehingga siswa tidak mendapat hasil yang maksimal dari hal tersebut terlihat bahwa ketika seorang guru menggunakan satu metode saja dapat membuat siswa bosan, dalam proses pembelajaran seorang guru bisa menggunakan metode pembelajaran lainnya agar pembelajaran tidak monoton dan dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran.

Dengan cara ini metode pembelajaran futsal di SMP IT Bina Insani akan lebih bervariasi sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan materi yang telah tersampaikan oleh guru dan juga akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Banyaknya kepemilikan *handphone* pada peserta didik juga merupakan faktor pendukung sehingga setiap siswa bisa memiliki atau mendapatkan materi (video) yang disampaikan oleh guru. Jadi tidak hanya belajar pada saat kegiatan di sekolah, melainkan siswa juga bisa memahami dan mempelajari lebih dalam ketika di luar kegiatan di sekolah. Dengan memberikan materi (video) kepada siswa, masing-masing siswa dapat memahami juga menguasai teknik-teknik yang telah diberikan oleh guru khususnya materi *passing*.

Penggunaan media audio visual juga sangat penting untuk memberi fasilitas kepada siswa pada saat melakukan pembelajaran yang bertujuan agar siswa bisa menerima materi yang disampaikan lebih maksimal. Dalam melakukan penyajian bahan ajar kepada siswa yang semakin sulit maka media audio visual menjadi solusi

yang bermanfaat untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif (Ichwanuddin, 2017)

Sebagai mana contohnya, guru menyampaikan teknik-teknik dasar *passing* beserta langkah-langkah melakukannya dalam pembelajaran futsal dengan menggunakan media audio visual (video) kepada siswa, selanjutnya juga akan berikan materi menggunakan media audio visual (video) guru dapat memberikan praktek di lapangan agar siswanantinya dapat berpartisipasi aktif juga mampu dengan mudah memahami materi yang telah tersampaikan. Harapannya dengan adanya media audio visual (video) siswa di SMP IT Bina Insani mampu melakukanteknik-teknikdasar futsal khususnya teknik *passing* dengan baik dan benar.

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” misalnya untuk menguji hipotesis dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Sedangkan menurut Winarno mengemukakan bahwa “penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah”.(Suryadiet al., 2021).

Dalam penelitian ada empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian yang berdasarkan pada ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Adapun metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *eksperimen*. Sugiyono(2012:72) menjelaskan “metode *eksperimen* yaitu metode yang menggunakanperlakuan atau (*treatment*) dengan metode ini dapat diartikan bahwa metode eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.(Suryadi et al., 2021)

Berdasarkan judul diatas, penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitiankuantitatif adalah salah satu penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasil.Pengertian lain penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui teknik pengukuran yang cermat terhadap variable- variabel tertentu, sehingga menghasilkan simpulan yang dapat digeneralisasikan, lepasdari konteks waktu dan situasi serta jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif , sesuai dengan variabel penelitian.

Variable dan Desain Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang dimiliki variabilitas atau keragaman yangmenjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentuMaksum (2012: 29), Variabeldalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas : *Audio Visual*
- b. Variabel terikat : pembelajaran *passing* permainan futsal.

Penelitian ini menggunakan bentuk *pre-experimental design* dengan model *onegroup pretest-posttest design* maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes dan pengukuran. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. *Pre-experimental design* ialah rancanganyang me- liputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji.Rancangan *one grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok *control* atau pembanding. (Sugiyono, 2014:109).Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk desain *eksperimen pre-experimental design*. *Pre- experimental design* adalah desain penelitian dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata- mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara *random* (Sugiyono, 2012: 107). Untuk desain penelitian *eksperimen* yang lebih spesifik, penulis menggunakan model penelitian *one- group pretest-posttest design*.

O1 X O2

Keterangan :

O1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Nilai *posttest*(setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki sebuah karakter dan kualitas tertentu yang ditentukan sendiri oleh peneliti untuk dapat dikaji ataupun dipelajari dan setelah itu akan didapatkan sebuah kesimpulan dari penelitian tersebut (Sugiyono, 2017). Pendapat lain juga dipaparkan oleh (Itto Turyandi, 2019) bahwa populasi merupakan sejumlah kasus atau sejumlah individu yang memiliki karakteristik tertentu, maka suatu penelitian yang meneliti seluruh individu yang terdapat dalam wilayah penelitian dapat disebut dengan studi sensus (*census study*). keseluruhan satuan analisis yang merupakan sasaran penelitian disebut populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT BINA INSANI berjumlah 63 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Definisi tersebut sejalan dengan penjelasan (Siregar & Harahap, 2019) yang mengatakan bahwa Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Sampel diambil menggunakan metode *total Sampling*. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa *total sampling* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti mengambil dari VIII SMP IT BINA INSANI yang berjumlah 63 sebagai sampel penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut: 1) Memiliki rata-rata usia yang sama. 2) Rata-rata hasil belajarnya rendah diantara kelas lainnya Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Tabel 1. Tahapan Passing

No	Indikator	Gambar	Sub Indikator
1	Tahap Awal		1 Posisi tubuh berada di belakang bola
			2 Menentukan kaki tumpuan
			3. Menentukan Arah Target
			4. Posisi ayunan kaki ketika menendang
			5. Posisi Lutut kaki tumpuan ketika akan menendang
			6. Posisi lengan sebagai penyeimbang
2	Tahap Pelaksanaan		1. Posisi kaki dengan bola tidak terlalu jauh
			2. sentuhan bola tepat dibagian tengah bola

			<p>3.pada saat pengenalan menggunakan kakibagiandalam</p> <p>4. Posisi tubuh ketika akan mengumpan</p> <p>5. Posisi kepala ketika bola akan di umpan</p> <p>6. posisi lengan sebagai penyeimbang tubuh</p>
3	Tahap Akhir		<p>1. Posisi bola saat mengumpan tidak melambung</p> <p>2. Kaki setelah menendang melakukan <i>foullogtrow</i></p> <p>3. Akurasi tepat</p> <p>4. Posisi Kaki tumpuan</p> <p>5. Posisi Kepala ketika akanmelakukan umpan</p> <p>6. Posisi lengan sebagai penyeimbang ketika akanmengumpan</p>

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini mengacu pada penelitian kuantitatif. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Dalam teknik pengolahan dan pengumpulan data ini memerlukan beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Berikut adalah teknik pengolahan dan pengumpulan data yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian *Passing*

No	Kriteria Penilaian
1	5 Kriteria diberikan jika memenuhi 5 atau semua sub indikator
2	4 Kriteria diberikan jika memenuhi 4 sub indikator
3	3 Kriteria diberikan jika memenuhi 3 sub indikator
4	2 Kriteria diberikan jika memenuhi 2 sub indikator
5	1 Kriteria diberikan jika memenuhi 1 sub indikator

Tes Keterampilan *Passing*

Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan hasil *passing* (menyepak)

Alat dan Perlengkapan

- a) Bola Futsal
- b) Alat tulis dan formulir tes
- c) Lapangan
- d) Peluit

e) Cones

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani. Adapun data yang diperoleh dari yaitu *pretest* dan *posttest* dari sampel penelitian secara langsung dapat mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal akan di uji sesuai dengan hipotesis. Hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani dapat dilihat pada tabel yang dimana perhitungannya menggunakan bantuan SPSS25

Tabel 3. Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	63	3	12	7,06	2,306
<i>Posttest</i>	63	6	15	10,08	2,281
<i>Valid N (listwise)</i>	63				

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dari nilai *pretest* dan *posttest* pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani dengan sampel sebanyak 63 siswa, diperoleh *Mean* dari *pretest* sebesar 7,06 dan *Standard Deviation* 2,306, sedangkan untuk *posttest* memperoleh nilai *mean* 10,08 dengan *Standard Deviation* sebesar 2,281.

Tabel 4. Hasil Presentase Peningkatan

N	Mean Pretest	Mean Posttest	Persentase Peningkatan
63	7,06	10,08	42,8%

Berdasarkan hasil analisis data terlihat adanya perbedaan dari skor pada saat melakukan *pretest* dan *posttest*, sebelum diberikan *treatment* kepada sampel siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani, peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal atau *pretest* ternyata hasil tes pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani diperoleh rata-ratanya sebesar 7,06, lalu setelah diberi *treatment* dengan beberapa bentuk latihan *Passing* terjadi peningkatan dengan rata-ratanya menjadi 10,08

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,106	63	,075	,963	63	,053
<i>Posttest</i>	,111	63	,054	,965	63	,071

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui mengetahui normal tidaknya suatu sebaran. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnof* dan *Shapiro-Wilk*. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu data adalah jika $p > 0,05$ (5 %) data dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) data dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel diatas, dapat diketahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani $p > 0,05$, Hasil dapat disimpulkan data-data penelitian berdistribusi normal.

Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani, dilakukan uji perbandingan rata-rata *pretest* dan *posttest*. Data hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal telah dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen, sehingga uji perbandingan rata-rata

menggunakan *paired samples t test*.

Tabel 6. *Paired Samples T test*

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-3,016	,126	,016	-3,048	-2,984	-190,000	62	0,000

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menggunakan uji t dengan SPSS25 diperoleh hasil *Sig.(2-tailed)* 0.000. Hasil ini lebih kecil dari signifikan 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini diterima, dengan H0 ditolak atau H1 diterima. Dan terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal atau tes akhir penelitian dianalisis melalui Deskriptif Statistik diperoleh *Mean* dari *pretest* sebesar 7,06 dan *Standard Deviation* 2,306, sedangkan untuk *posttest* memperoleh nilai *mean* 10,08 dengan *Standard Deviation* sebesar 2,281. Dilihat dari hasil ini dapat dilihat peningkatan sebelum dan sesudah siswa diberikan treatment menggunakan media audio visual yaitu peningkatan sebesar 42,8%.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnof* dan *Shapiro-Wilk*. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu data adalah jika $p > 0,05$ (5 %) data dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) data dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel diatas, dapat diketahui pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani $p > 0,05$, Hasil dapat disimpulkan data-data penelitian berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji t dengan SPSS25 diperoleh hasil *Sig.(2-tailed)* 0.000 > 0.05. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab hipotesis penelitian yaitu hipotesis diterima, berarti terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada dasarnya pengaruh media audio visual terhadap kemampuan teknik *passing* dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insani, termasuk mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian diperoleh *Mean* dari *pretest* sebesar 7,06 dan *Standard Deviation* 2,306, sedangkan untuk *posttest* memperoleh nilai *mean* 10,08 dengan *Standard Deviation* sebesar 2,281. Dilihat dari hasil ini dapat dilihat peningkatan sebelum dan sesudah siswa diberikan *treatment* menggunakan media audio visual yaitu peningkatan sebesar 42,8%.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan telah ditemukan oleh peneliti di dalam penelitian ini, maka dapat peneliti sampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik atau peserta didik disarankan agar selalu semangat dalam permainan futsal pada siswa kelas VIII di sekolah, karena dalam pembelajaran futsal sarat akan manfaat yang baik bagi perkembangan gerak motorik dan juga koordinasi. Selain itu dengan ketertarikan yang tinggi dapat memberikan hasil yang baik bagi perolehan nilai dalam mata pelajaran pendidikan jasmani sehingga tujuan dari pendidikan itu sendiri secara langsung akan dapat tercapai dengan mudah.

2. Bagi pendidik atau para guru khususnya guru pendidikan jasmani di SMP IT Bina Insani diharapkan dapat lebih memperhatikan penggunaan metode- metode seperti media audio visual dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan akan sangat berdampak pada perkembangan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi pembelajaran futsal. Dengan mengetahui metode apa yang cocok untuk peserta didik maka dengan begitu dapat diketahui sebuah hal baik yang seperti apa yang sesuai dengan keinginan para peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiq, F. (2014). Futsal (Sejarah, Teknik Dasar, Persiapan Fisik, Strategi, DanPeraturan Permainan). Malang:Universitas Negeri Malang.
- Arif, S. (2014). Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta : Referensi.Badaru, B. (2017). Latihan Taktik Beyb Bermain Futsal Modern (Pp. 1–116). [Http://Eprints.Unm.Ac.Id/10276/6/Kirim](http://Eprints.Unm.Ac.Id/10276/6/Kirim) Bahan Ajar Futsal.Pdf
- Bagus Aji Litardiansyah. (2020). Survei Kondisi Fisik Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putra Dan Putri Sekolah Menengah Atas. 2(6), 331–339.
- Cangkar, A. M. (2019). Pembelajaran Aisatsu Dengan Menggunakan Aplikasi “Yoku Aisatsu.”
- Danu Iksan , Sahputra Rachmat, W. (2013). Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Passing Pada Futsal Dengan Metode Permainan Tradisional Kucing Bola Untuk Siswa Kelas Xi Ips SMA Muhammadiyah Nanga Pinoh. Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 1, 59–63.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. Istiqra’: Jurnal Pendidikan DanPemikiran Islam, 1(2), 135.
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam Di Kecamatan Sirah Pulau Padang. Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah, 5(1), 45. <https://doi.org/10.31851/Kalpataru.V5i1.2941>
- Elkadiowanda, I. (2019). Tinjauan Tentang Kondisi Fisik Pemain Sepakbola Sekolah Menengah Pertama. 2(6), 6–10.
- Goleman. (2015). Emotional Intelligence (Eq), Kecerdasan Emosional. Jakarta : Gramedia Pustaka.