

# Efektivitas Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis TikTok terhadap Hasil Belajar *Passing Sepak Bola*

Muhammad Iqbal Fathoni<sup>1</sup>, Suroto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [muhammad.20173@mhs.unesa.ac.id](mailto:muhammad.20173@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [suroto@unesa.ac.id](mailto:suroto@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

## Abstrak

Dalam pembelajaran PJOK, terdapat beberapa permasalahan yang mengakibatkan terhambatnya suatu kegiatan pembelajaran. kurangnya media pembelajaran yang digunakan, minimnya sarana prasarana pembelajaran PJOK, dan guru mengalami kesulitan dalam memilih materi pembelajaran merupakan suatu permasalahan yang cukup berarti dalam suatu proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok terhadap hasil belajar *passing* sepak bola. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Geneng Kabupaten Ngawi. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, dan desain penelitian yang digunakan adalah *randomize control group pre-test post-test design*. Hasil penelitian yang diperoleh pada penilaian kognitif kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar 88,6% dan psikomotor 85,7%. Sedangkan pada kelompok kontrol, mengalami peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 77,1% dan psikomotor 77,1%.

**Kata kunci:** *PJOK, Pendidikan, TikTok*

## Abstract

In PJOK learning, there are several problems that result in delays in learning activities. the lack of learning media used, the lack of PJOK learning infrastructure, and teachers experiencing difficulties in choosing learning materials are quite significant problems in a learning process. This research aims to test the effectiveness of TikTok-based audio-visual learning media on soccer passing learning outcomes. This research was carried out at SMKN 1 Geneng, Ngawi Regency. This research method is an experiment with a quantitative approach, and the research design used is a randomize control group pre-test post-test design. The research results obtained in the cognitive assessment of the experimental group experienced an increase in learning outcomes of 88.6% and psychomotor 85.7%. Meanwhile, the control group experienced an increase in cognitive performance by 77.1% and psychomotor 77.1%.

**Keywords:** *PJOK, Education, TikTok*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah pendidikan yang memanfaatkan latihan jasmani untuk meningkatkan kesejahteraan mental, emosional, dan jasmani setiap siswa (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Pada materi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK), siswa dapat melatih pola dan keterampilan gerak dasar melalui permainan, olah raga, senam, gerak ritmik, serta permainan dan olah raga akuatik (Kemendikbudristek, 2022). Dengan itu, PJOK merupakan mata pelajaran yang mengandung unsur jasmani dan Rohani yang yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan.

Terdapat beberapa fakta dan permasalahan dalam pembelajaran PJOK yang mengakibatkan pembelajaran PJOK berjalan kurang maksimal. Mulyani & Annas (2023) menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran PJOK, diantaranya adalah guru tidak merencanakan pembelajaran dengan baik, kegiatan penilaian belum berjalan dengan baik, dan pembelajaran masih terfokus pada guru. Nugraha et al. (2023) mengatakan bahwa guru PJOK masih mengalami kesulitan dalam memilih materi dan media pembelajaran. Selain itu, PJOK di

Indonesia masih memiliki permasalahan, yakni kurangnya fasilitas pembelajaran dan olahraga belum menjadi gaya hidup (Direktorat Sekolah Dasar, 2022).

Penggunaan media pembelajaran *audio visual* berbasis media sosial terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu media sosial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni TikTok. Media pembelajaram berbasis TikTok terbukti efektif untuk digunakan, sebab kebanyakan siswa menghabiskan waktunya dirumah untuk bermain *handphone* dengan mengakses aplikasi TikTok (Karini, 2019). Demikian juga yang disampaikan oleh Kurniawan dan Suroto (2019) bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam penggunaannya, TikTok juga memberikan pengaruh positif untuk para penggunanya yang mungkin tidak disadari oleh banyak orang. Terdapat beberapa dampak positif bagi pengguna TikTok diantaranya adalah melatih kemampuan membuat berbagai konten yang menarik, dapat meningkatkan rasa percaya diri penggunaannya, dan meningkatkan kemampuan komunikasi dan menyampaikan pendapat (Rannaesa, 2022). Selain itu, TikTok juga dapat memberikan dampak positif lainnya, yakni melatih untuk dapat mengunggah konten yang bermanfaat dan unik, memperbanyak pertemanan dan pendapatan, dan untuk pembaruan berita (Hartanti, 2023).

Sepak bola satu sekian banyak materi yang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar PJOK di SMKN 1 Geneng. Dalam materi sepak bola, terdapat tiga sub materi yang diajarkan, yakni *passing* (mengoper bola), *dribbling* (menggiring bola), dan *control* (menghentikan bola). Dengan itu, peneliti memilih materi sepak bola dengan sub materi *passing* dalam penelitian ini. Dengan demikian, penulis memilih materi sepakbola pada sub materi *passing* untuk digunakan menguji efektivitas media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok terhadap hasil belajar.

Terdapat dua tujuan dalam penelitian ini. Tujuan pertama adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok dalam pembelajaran PJOK di SMKN 1 Geneng. Tujuan selanjutnya yakni untuk mengetahui perbedaan hasil belajar *passing* sepak bola siswa setelah diberikan media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok.

Dalam mata pelajaran PJOK terdapat enam tujuan pembelajaran yang dimuat dalam Kemendikbudrestek BSKAP. Tujuan mata pelajaran PJOK pada tingkat sekolah dasar dan menengah yakni, 1) memperoleh pemahaman tentang pentingnya aktivitas fisik, 2) memperoleh informasi dan kemampuan manajemen diri, 3) menetapkan pola dan kemampuan gerakan mendasar, 4) membangun landasan moral yang kokoh dengan menginternalisasi nilai-nilai rohani, 5) membangun lingkungan rekseasi yang menyenangkan, 6) menciptakan profil pelajar Pancasila.

Terdapat lima karakteristik dari mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang disebutkan dalam kemendikbudristek BSKAP. Karakteristik mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bidang kajian memiliki karakteristik, yakni 1) diorientasikan pada pembentukan peserta didik yang terliterasi secara jasmani, 2) melibatkan peserta didik dalam pengalaman langsung, 3) mempertimbangkan karakteristik peserta didik, 4) penyelenggaraan di sekolah didasari dengan nilai-nilai luhur, 5) memuat elemen-elemen gerak, pemanfaatan gerak, dan pengembangan karakter.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai sebuah mata pelajaran yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan, tentunya memiliki ruang lingkup materi di dalamnya. Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dibagi menjadi tiga, salah satunya pada jenjang pendidikan menengah atas yang terdapat dalam (Kemendikbudristek, 2022), ruang lingkup materi PJOK pada jenjang pendidikan menengah atas yakni, 1) praktik hasil evaluasi dan rancangan sesuai ragam pola yang ada, 2) evaluasi dan perancangan prosedur, strategi, dan taktik dengan mengikuti pola yang ada, 3) evaluasi, perancangan, dan praktik program latihan pengembangan kebugaran jasmani, 4) penerapan perilaku tanggung jawab personal dan sosial.

Dalam mata pelajaran PJOK, terdapat capaian pembelajaran disetiap fasenya, diantaranya adalah fase E. berikut adalah uraian dalam fase E yang dimuat dalam kemendikbudristek BSKAP. Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai penerapan keterampilan gerak pada permainan, aktivitas jasmani lainnya, dan kehidupan nyata sehari-hari sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan

pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.

Sepak bola adalah olahraga tim atau kelompok yang mengedepankan nilai-nilai disiplin, kejujuran, kerja sama tim, dan sportivitas. Menurut Syahriad (2020) sepak bola berperan dalam menumbuhkan sikap jujur, adil, dan gotong-royong, disiplin. Teknik dasar dalam sepak bola adalah keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar dapat bermain dengan efektif. Teknik dasar ini mencakup *dribbling* (menggiring bola), *passing* (mengoper bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *controlling* (mengontrol bola), *heading* (menyundul bola), *tackling* (merebut bola), *goalkeeping* (penjaga gawang) Bahtra (2022).

Media pembelajaran *audio visual* adalah jenis media yang menggabungkan elemen *audio* (suara) dan *visual* (gambar) untuk menyampaikan informasi atau materi ajar. Media ini dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar dengan memanfaatkan dua indera sekaligus pendengaran dan penglihatan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi bagi siswa (Arsyad, 2014). Media pembelajaran *audio visual* terbagi menjadi beberapa jenis, yakni 1) video pembelajaran, 2) film pendidikan, 3) presentasi multimedia, 4) animasi dan simulasi Indah (2021). Tata cara penggunaan media pembelajaran *audio visual* terbagi menjadi tiga, yakni 1) memberikan penugasan berupa video, menyajikan materi berupa video, dan memberikan video terkait materi yang diajarkan sebelum kegiatan pembelajaran Nurfadhillah et al. (2021).

Platform atau aplikasi media sosial bernama TikTok memungkinkan pengguna untuk menonton film pendek yang dapat diakses oleh banyak orang. Menurut Pangestu (2022), TikTok merupakan program yang menawarkan efek khusus yang khas dan menawan, mudah digunakan, dan memungkinkan pengguna menghasilkan film pendek dengan hasil yang menawan. Selain itu, Nugraha (2021) menyebutkan cara penggunaan aplikasi TikTok dalam pembelajaran, yakni menyampaikan materi, *tips*, dan penugasan.

Efektivitas diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan keluaran atau mempunyai dampak dan pengaruh. Efektivitas diartikan sebagai kesesuaian, kegunaan, dan tingkat aktivitas dalam menyelesaikan aktivitas dengan tujuan yang diinginkan (Pijar, 2022). Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran yang efektif ditandai dengan konten yang menarik, mudah diakses, dan mungkin lebih mudah dipahami (Huda, 2017). Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran diantaranya adalah respon siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan (Parlindungan et al., 2020). Hasil belajar siswa yang meningkat ketika sesudah diberikan media pembelajaran tertentu merupakan sebuah indikasi bahwa media pembelajaran yang digunakan berjalan efektif (Damopolii et al., 2019).

Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh oleh siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar. Hasil belajar menurut Wirda et al. (2020) mengacu pada pemahaman mendalam tentang apa yang sebenarnya dimaksud dengan pencapaian dalam konteks pendidikan. Magdalena et al. (2020) mengatakan hasil belajar merupakan indikator untuk mengetahui perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman siswa.

Terdapat tiga jenis hasil belajar, diantaranya adalah hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Setiawan (2017) hasil belajar dibagi menjadi tiga jenis, yakni kognitif seperti mencakup perilaku yang menitikberatkan terhadap aspek intelektual atau pengetahuan, afektif seperti perilaku yang menitikberatkan perasaan dan emosi, psikomotor seperti perilaku yang mencakup perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik. . Jufrida et al. (2019) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni Faktor psikologis, faktor keluarga, dan lingkungan sekolah.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan *Quasi-Experiment Design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *randomize control group pretest-posttest design*. Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah SMKN 1 Geneng. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TITL (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) SMKN 1 Geneng. Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*.

Sampel pada penelitian ini adalah kelas X TITL 1 dan X TITL 2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterampilan *passing* sepak bola, soal, dan angket efektivitas media pembelajaran berbasis TikTok. Teknik pengumpulan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap, yakni observasi, perizinan, diskusi, pelaksanaan, dan evaluasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui Uji Normalitas, Uji Mann-Whitney, Uji N-Gain, dan mencari frekuensi respon angket yang diisi oleh siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan selama penelitian akan dijabarkan melalui hasil penelitian dibawah ini.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif**

Statistik Deskriptif					
	N	Min	Max	Rata-rata	Std. Deviasi
Pre-T Kognitif Kel. E	31	50	90	75.81	12.589
Pre-T Psiko Kel. E	31	50	91	67.39	11.289
Post-test Kognitif Kel. E	31	70	100	87.10	5.884
Post-test Psiko Kel. E	31	66	100	85.45	9.712
Pre-test Kognitif Kel. K	27	40	90	71.48	15.116
Pre-test Psiko Kel. K	27	66	91	79.89	6.925
Post-Test Kognitif Kel. K	27	60	90	79.26	8.738
Post-test Psiko Kel. K	27	66	100	84.52	9.229

Berlandaskan oleh data pada tabel di atas, maka dapat dilihat distribusi data *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut, Pada penilaian pengetahuan awal kelompok eksperimen, memperoleh nilai *minimum* sebesar 50, *maximum* 90, *mean* 75,81, dan standar deviasi 12.589. Pada *pre-test* keterampilan kelompok eksperimen, memperoleh nilai *minimum* sebesar 50, *maximum* 100, *Mean* 67.39, dan standar deviasi sebesar 11.289. Pada *post-test* pengetahuan Kelompok eksperimen memperoleh nilai *minimum* 70, *maximum* 100, *mean* 87.10, dan standar deviasi sebesar 5.884. Pada *post-test* keterampilan kelompok eksperimen memperoleh nilai *minimum* sebesar 66. *Maximum* 100, *mean* 85.45, dan standar deviasi sebesar 9.712. Dari tes awal pengetahuan kelompok kontrol, mendapatkan skor *minimum* 40, *maximum* 90, *mean* 71,48, dan standar deviasi sebesar 15,116. Pada tes akhir keterampilan kelompok yang dikontrol, mendapatkan nilai *minimum* sebesar 66, *maximum* 91, *mean* 79,89, dan standar deviasi memperoleh nilai sebesar 6,925. Pada tes akhir pengetahuan kelompok yang dikontrol, mendapatkan nilai *minimum* sebesar 60, *maximum* 90, *mean* 79,26, dan standar deviasi memperoleh nilai sebesar 8,738. Pada tes akhir keterampilan kelompok kontrol, memperoleh nilai *minimum* sebesar 66, *maximum* 100, *mean* 84,92, dan standar deviasi memperoleh nilai sebesar 9,229.

**Tabel 2. Mann-Whitney**

Test Statistic				
	Kognitif Kel. E	Kognitif Kel K	Psikomotor Kel. E	Psikomotor Kel. K
<b>Mann-Whitney</b>	161.000	236.000	96.000	266.000
<b>Wilcoxon</b>	657.000	732.000	592.000	762.000
<b>Z</b>	-4.309	-2.199	-5.009	-1.657
<b>Asymp Sig</b>	.000	.028	.000	.097

Menurut tabel di atas (Uji Mann-Whitney), dapat diartikan bahwa, pada penilaian pengetahuan kelompok eksperimen, mengalami perbedaan yang cukup signifikan atau skor *asymp sig* < 0,05. Pada penilaian keterampilan kelompok eksperimen, terdapat perbedaan yang signifikan atau nilai *asymp sig* < 0,05. Pada penilaian pengetahuan kelompok kontrol, terdapat perbedaan yang signifikan atau *asymp sig* < 0,05. Pada penilaian keterampilan kelompok kontrol, mengalami perbedaan yang tidak signifikan atau nilai skor *asymp sig* > 0,05.

**Tabel 3. N-Gain**

		<b>Descriptive Statistics</b>				
		<b>N</b>	<b>MIN</b>	<b>Max</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviasi</b>
Kognitif Kel E	N-Gain	31	.00	.27	.691	.07864
Psikomtoro Kel E	N-Gain	31	-.05	.33	.1127	.09437
Kognitif Kel K	N-Gain	27	-.10	.09	.0129	.06007
Psikomotor Kel K	N-Gain	27	-.09	.15	.0260	.06136

Berdasarkan tabel di atas, pada pengujian N-Gain dari hasil penilaian pengetahuan sebanyak 31 siswa mendapatkan nilai-nilai yang harus ditafsirkan. Nilai *minimum* yang didapat adalah .00, nilai *maximum* .27, *mean* .6191, dan *std. deviation* .078664. pada pengujian N-Gain dari hasil penilaian keterampilan kelompok eksperimen sebanyak 31 siswa mendapatkan nilai-nilai yang perlu ditafsirkan. Pada penilaian keterampilan, terdapat nilai *minimum* sebesar .05, *maximum* .33, *mean* .1127, dan *std. deviation* .09437. pada Uji N-Gain pengetahuan kelompok kontrol memperoleh nilai minimum sebesar -.10, maximum .09, mean .0129, dan std. deviation .06007. pada Uji N-Gain pengetahuan kelompok kontrol memperoleh nilai minimum sebesar -.09, maximum .15, mean .0260, dan std. deviation .06136.

**Tabel 4. Analisis Respon Siswa**

		<b>Statistic</b>			
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
<b>Valid</b>	Cukup Efektif	8	22.9	22.9	22.9
	Efektif	27	77.1	77.1	100
	Total	35	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil analisis data di atas, 22.9% siswa memberikan respon dalam kategori “Cukup Efektif”, dan 77,1% siswa memberikan respon dalam kategori “Efektif”.

Berdasarkan hasil Uji Mann-Whitney, analisis *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai asymp sig sebesar 0.000 untuk pengetahuan, yang berarti H1 diterima dan H0 ditolak. Untuk keterampilan *passing* pada kelompok eksperimen, nilai asymp sig sebesar 0.028 menunjukkan H1 diterima dan H0 ditolak. Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh nilai asymp sig sebesar 0.000 untuk pengetahuan, sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, namun untuk keterampilan *passing*, nilai asymp sig sebesar 0.97 menunjukkan H0 diterima dan H1 ditolak.

Dalam pengujian N-Gain, nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian Kognitif kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,691 yang berarti dalam kategori “sedang”. Pada penilaian psikomotor kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,1197 yang berarti dalam kategori “Tinggi”. Sedangkan pada penilaian kognitif kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,0129 yang berarti dalam kategori “Rendah”, dan pada penilaian psikomotor memperoleh rata-rata sebesar 0,260 yang berarti ada pada kategori “rendah”. Berdasarkan penghitungan N-Gain persen kognitif kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 88,6% yang berarti ada pada kategori “Efektif”, dan penilaian psikomotor kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 85,7% yang berarti ada pada kategori “Efektif”. Sedangkan kelompok kontrol dalam penilaian kognitif mengalami peningkatan sebesar 77,1% yang berarti ada pada kategori efektif, dan penilaian psikomotor mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 77,1% yang berarti ada pada kategori efektif.

Berdasarkan hasil analisis data angket yang diperoleh, 22,9% siswa memberikan respon dalam kategori “Cukup Efektif”. Selain itu, 77,1% siswa merespon bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok berada dalam kategori “Efektif”. Pada soal angket terbuka, siswa memberikan pendapat bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok merupakan media pembelajaran yang menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan

motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, dan penyampaian materi menggunakan media pembelajaran berbasis TikTok lebih mudah untuk dipahami.

Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini dengan cara memberikan *link* video TikTok kepada siswa sebelum pembelajaran. Setelah itu, siswa diarahkan ke lapangan untuk pembelajaran dengan materi sepak bola, lalu siswa melakukan praktik materi *passing* sepak bola yang sudah diberikan, sebelum jam pelajaran berakhir siswa melakukan evaluasi mandiri dengan cara melihat kembali video materi pembelajaran yang diberikan. Pada akhir pembelajaran, guru memastikan bahwa siswa telah memahami isi materi yang diberikan. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok efektif terhadap hasil belajar *passing* sepak bola. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotor yang signifikan. Terdapat banyak cara untuk menggunakan media pembelajaran berbasis TikTok agar penggunaannya efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas media pembelajaran berbasis TikTok ini, diantaranya adalah kesesuaian dengan materi, dan cara penggunaan. Media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok merupakan media yang menampilkan video singkat mengenai materi pembelajaran, media ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan Kurniawan dan Suroto (2019) bahwa penelitian tersebut menggunakan media *audio visual* berupa gambar dan suara. Dalam penelitian tersebut, terdapat peningkatan hasil belajar. Akan tetapi, peningkatan hasil belajar siswa lebih tinggi penelitian ini, sebab media pembelajaran *audio visual* yang digunakan berisikan video. Sebab video pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat merangsang pengelihatannya dan mempengaruhi kemampuan berfikir siswa (Parlindungan et al., 2020).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok. Dengan demikian, media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok efektif terhadap hasil belajar *passing* sepak bola.

Pada tahap akhir penelitian, siswa diberikan pertanyaan untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok. berdasarkan analisis statistik yang telah dilakukan, 77,1% siswa memberikan respon bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis TikTok Efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Atas keterlaksanaan dan keberhasilan penelitian ini, saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan membimbing dari awal hingga akhir penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); Revisi). PT Raja Grafindo Persada.
- Bahtra, R. (2022). *Buku Ajar Permainan Sepakbola* (Issue 156). SUKABINA Press.
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1(2), 74–85.
- Hartanti, T. (2023). *Dampak Positif Aplikasi TikTok*. <https://komunitas.jaklingkoindonesia.co.id/>  
<https://komunitas.jaklingkoindonesia.co.id/blogs/9966/4-Dampak-Positif-Aplikasi-Tiktok-Yang-Perlu-Anda-Ketahui>
- Huda, F. (2017). *Ciri-ciri Media Pembelajaran yang Baik dan Efektif*. <https://fatkhan.web.id/>  
<https://fatkhan.web.id/ciri-ciri-media-pembelajaran-yang-baik/>
- Indah, P. (2021). *Platform Video Pendek Paling Populer di Indonesia*. <https://infokomputer.grid.id/>  
<https://infokomputer.grid.id/read/122883744/ini-dia-5-platform-video-pendek-paling-populer-di-indonesia?page=all>
- Jufrida, Basuki, F., Pangestu, M., & Prasetya, M. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa dan Literasi Sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *EduFisika*, 4(02), 31–38.

<https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188>

- Karini, R. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di SMPN 1 Gunung Sugih*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kemendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 14.
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021).
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi Belajar Peserta Didik. *Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 117–127. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Mulyani, I., & Annas, M. (2023). Evaluasi Pembelajaran PJOK pada Siswa Kelas XI SMK Roudhotul Muhtadiin Balekambang. *Physical Edycation and Sport*, 4(2), 188–196.
- Nugraha, D., Mu'arifin, M., Winarno, M. E., & Hariyoko, H. (2023). Survei Masalah yang Dihadapi Oleh Guru PJOK dalam Melaksanakan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri se-Kabupaten Banyuwangi. *Sport Science and Health*, 5(6), 653–666. <https://doi.org/10.17977/um062v5i62023p653-666>
- Nugraha, L. (2021). *Pembelajaran Daring PJOK Lebih Menarik Menggunakan Aplikasi TikTok*. <https://Tabloidlintaspena.Com/>. <https://tabloidlintaspena.com/pembelajaran-daring-pjok-lebih-menarik-dengan-aplikasi-tik-tok/>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418.
- Pangestu, I. (2022). *Mengenal Apa itu TikTok, Sejarah dan Beberapa Fitur-Fiturnya*. <https://Idmetafora.Com/>. <https://idmetafora.com/news/read/1353/Mengenal-Apa-ltu-TikTok-Sejarah-dan-Beberapa-Fitur-fiturnya.html>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Pijar. (2022). *Cara Memilih Media Pembelajaran yang Tepat*. <https://Pijarsekolah.Id/>. <https://pijarsekolah.id/blog/tutorial-lengkap-media-pembelajaran/>
- Rannaesa, G. (2022). *Dampak Positif TikTok Bagi Remaja*. <https://Kumparan.Com/>. <https://kumparan.com/gheona-priscilla/dampak-positif-tiktok-bagi-remaja-1zQAQ9BZgLm/full>
- Setiawan, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Syahriad. (2020). *Permainan Bola Besar (Sepak Bola) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI* (Depok). Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKNAS dan DIKMEN.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujiana, S. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (P. Suprastowo, L. Winangsih, & I. Zamjani (eds.)). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Redaksi: