

## **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar *Dribble Bola Basket* di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya**

**Eric Dwi Kustiawan<sup>1</sup>, Abdul Rachman Syam Tuasikal<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail: [ericdwi80@gmail.com](mailto:ericdwi80@gmail.com)

### **Abstrak**

Media audiovisual merupakan alat bantu yang efektif dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik melalui indera penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi dribble dalam permainan bola basket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar dribble bola basket di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu dan desain one-group pre-test post-test. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya, dengan sampel kelas VF yang dipilih secara acak. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test yang mengukur aspek pengetahuan dan keterampilan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata pre-test dan post-test, baik untuk pengetahuan (35,7 menjadi 66,7) maupun keterampilan (35,83 menjadi 64,73). Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikan 0,00, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *Audiovisual, Hasil Belajar, Dribble Bola Basket*

### **Abstract**

Audiovisual media was an effective tool to deliver information or messages to students through their sight and hearing. The use of this media was expected to ease the understanding of learning materials, thereby improving learning outcomes, especially in dribbling in basketball. This study aimed to determine the effect of audiovisual media on basketball dribbling learning outcomes at SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya. The research used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a one-group pre-test post-test design. The study population consisted of fifth-grade students at SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya, with class VF selected randomly as the sample. Data collection was carried out through pre-tests and post-tests measuring knowledge and skills. The results showed a significant increase in the average scores of both the pre-test and post-test, for both knowledge (35.7 to 66.7) and skills (35.83 to 64.73). The Wilcoxon test revealed a significant value of 0.00, indicating that the use of audiovisual media had a significant effect on improving student learning outcomes.

**Keywords :** *Audiovisual, Learning Outcomes, Basketball Dribbling*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memanusiakan manusia, di mana setiap individu, terutama siswa, berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan berkualitas. Siswa sebagai generasi penerus perlu didukung untuk tumbuh menjadi individu yang mandiri, berpikir kritis, dan bijaksana. Pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, perilaku, dan pandangan sosial yang dapat memperkaya kehidupan siswa. PJOK memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk pribadi yang sehat dan tangguh, tidak hanya dari segi keterampilan fisik, tetapi juga dalam pengembangan mental, emosional, serta kemampuan berpikir jernih, berinteraksi sosial, dan menjalani gaya hidup sehat. Aktivitas fisik dalam PJOK dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan berkontribusi pada

perkembangan sosial dan emosional mereka, seperti membangun sikap sportif, kerja sama, dan rasa percaya diri. Namun, dalam praktiknya, terdapat tantangan dalam pembelajaran PJOK, salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, seperti kurangnya fasilitas olahraga yang memadai atau terbatasnya waktu untuk melaksanakan aktivitas fisik. Meskipun demikian, pembelajaran PJOK yang efektif dapat mencakup berbagai strategi kreatif dan inovatif untuk memaksimalkan potensi siswa. Tujuan utama dari PJOK adalah membentuk pribadi yang sehat, baik secara jasmani maupun rohani, sehingga siswa dapat menghadapi berbagai tantangan kehidupan dengan lebih baik. Proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan memotivasi siswa sangat penting untuk memastikan keterlibatan aktif mereka dalam setiap kegiatan. Di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya, siswa menghadapi kesulitan dalam mempraktikkan keterampilan gerak, terutama dribble bola basket. Kendala utama yang dihadapi adalah terbatasnya fasilitas dan seringnya benturan jadwal pelajaran PJOK dengan pelajaran lain, yang menghambat proses pembelajaran. Metode yang diterapkan oleh guru yang cenderung monoton, seperti ceramah dan demonstrasi, juga mempengaruhi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru PJOK di sekolah ini mengakui belum pernah menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran karena keterbatasan fasilitas.

Padahal, penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif, terutama dalam keterampilan fisik seperti dribble bola basket. Media audiovisual, seperti video, memungkinkan siswa untuk melihat langsung gerakan yang dilakukan oleh orang lain, sehingga mempermudah pemahaman dan penguasaan keterampilan yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual tidak hanya membantu siswa memahami gerakan fisik lebih jelas, tetapi juga mendorong mereka untuk menggunakan imajinasi dalam melakukan gerakan secara efektif. Dengan demikian, media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu mereka menguasai keterampilan olahraga seperti dribble bola basket. Berdasarkan pengalaman dalam Program Surabaya Mengajar (PSM) di SDN Sidotopo Wetan 1, peneliti menemukan bahwa siswa kesulitan dalam keterampilan dribble bola basket, terutama karena metode ceramah dan demonstrasi yang kurang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan dribble. Diharapkan media audiovisual dapat memudahkan siswa memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya dalam pelajaran PJOK. Penelitian ini juga bertujuan memberikan wawasan kepada guru dan sekolah dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **METODE**

Metode pengumpulan data adalah serangkaian langkah terstruktur untuk memperoleh data dalam penelitian. Data dikumpulkan melalui pengamatan di lapangan dengan bantuan instrumen yang penting, seperti alat pengukur atau alat bantu. Peneliti akan menggunakan perangkat seperti papan basket, lapangan, bola basket, dan panduan instruksi untuk mengumpulkan data keterampilan dribble siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan dribble siswa, dengan bantuan media audiovisual untuk menilai keberhasilan siswa dalam melakukan gerakan dribble bola basket. Metode pengumpulan data lainnya selain tes adalah observasi, yang digunakan untuk mengamati langsung keterampilan dribble bola basket siswa. Observasi ini memungkinkan peneliti mencatat perilaku, kesalahan teknis, serta kemajuan siswa, serta memberikan gambaran tentang respon siswa terhadap pembelajaran dan hambatan yang dihadapi selama proses belajar. Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang pendapat siswa terhadap materi pembelajaran dan efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan dribble. Angket ini berisi pertanyaan untuk menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi, menilai efektivitas metode yang digunakan, serta mengidentifikasi perbedaan pendapat siswa tentang keberhasilan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran PJOK, khususnya dribble bola basket. Metode wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih dalam dari siswa atau guru, yang dapat mengungkap faktor-faktor yang tidak terdeteksi melalui observasi dan angket, seperti kesulitan pribadi atau motivasi siswa dalam latihan dribble bola basket. Wawancara ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami pengalaman siswa secara lebih

mendalam. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan dribble siswa melalui dua tahap, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum perlakuan (treatment), sementara post-test dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video sebagai media audiovisual. Keterampilan dribble diukur berdasarkan kriteria seperti kecepatan, kontrol bola, dan konsistensi gerakan. Hasil tes ini akan menunjukkan keberhasilan metode dalam meningkatkan kemampuan dribble siswa dan memberikan data kuantitatif tentang perkembangan keterampilan mereka. Teknik analisis data statistik digunakan untuk mengolah data yang terkumpul, dengan aplikasi SPSS untuk menganalisis pengaruh materi audiovisual terhadap hasil belajar menggiring bola basket di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya. Prosedur analisis data penelitian ini meliputi pengujian normalitas menggunakan uji-t sampel berpasangan dan uji nonparametrik Wilcoxon untuk uji awal dan uji akhir, serta uji deskriptif memanfaatkan rata-rata, deviasi standar, dan persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Data

Dari data hasil tes pengetahuan dan keterampilan dribble basket berdasarkan nilai tes dengan mengerjakan soal, dan juga tes keterampilan dribble bola basket yang dilaksanakan ketika pre-test dan post-test. Dengan cara perhitungan mean, standart deviasi, peningkatan bias dilihat didalam tabel berikut :

**Tabel Distribusi Pre-test**

Variabel	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Total	Standar Deviasi	Mean
Pengetahuan	30	25	44	1071	4,39	35,7
Keterampilan	30	25	50	1075	10,58	35,83

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa kedua data didapat dari 30 siswa. Didistribusi data pre-test Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket adalah sebagai berikut :

- 1) Pada ranah pengetahuan nilai terendah pada data pretest yaitu 25 dan nilai tertinggi yaitu 44 dengan total nilai 1071 dan standar deviasi sebesar 4,39 serta mean 35,7
- 2) Pada ranah keterampilan nilai terendah pada data pretest yaitu 25 dan nilai tertinggi yaitu 50 dengan total nilai 1075 dan standar deviasi sebesar 10,58 serta mean 35,83

**Tabel Distribusi Post-test**

Variabel	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Total	Standar Deviasi	Mean
Pengetahuan	30	44	88	2001	10,77	66,7
Keterampilan	30	50	75	1942	8,21	64,73

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa kedua data didapat dari 30 siswa. Didistribusi data post-test Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket adalah sebagai berikut :

- 1) Pada ranah pengetahuan nilai terendah pada data pretest yaitu 44 dan nilai tertinggi yaitu 88 dengan total nilai 2001 dan standar deviasi sebesar 10,77 serta mean 66,7
- 2) Pada ranah keterampilan nilai terendah pada data pretest yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 75 dengan total nilai 1942 dan standar deviasi sebesar 8,21 serta mean 64,73

#### 2. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sebaran data penelitian terdistribusi secara teratur atau tidak, maka dilakukan uji kenormalan. Jika signifikansinya lebih besar dari 5% atau 0,05, maka data tersebut dianggap normal menurut uji kenormalan jika signifikansinya kurang dari 5% atau

0,05, maka data tersebut tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas yang tertera pada tabel :

**Tabel Uji Normalitas Distribusi Data Pre-test dan Post-test**

Variabel	Kelompok	statistic	DF	Sig	Keterangan
Hasil belajar pre-test pengetahuan dribble bola basket	Eksperimen	0.727	30	0.000	Tidak Normal
Hasil belajar pre-test keterampilan dribble bola basket	Eksperimen	0.795	30	0.000	Tidak Normal
Hasil belajar post-test pengetahuan dribble bola basket	Eksperimen	0.915	30	0.020	Tidak Normal
Hasil belajar post-test keterampilan dribble bola basket	Eksperimen	0.870	30	0.002	Tidak Normal

### 3. Uji Non Paramatrix Wilcoxon Data Sampel Berpasangan

Berdasarkan uji normalitas, diperoleh data yang memiliki data yang tidak normal. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh media audiovisual terhadap hasil belajar dribble bola basket dapat menggunakan uji non paramatrix wilcoxon. Berikut merupakan hasil distribusi data yang sudah diuji menggunakan non paramatrix wilcoxon.

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan	Pretest	35,7	31	86,83%	-4803	0.00
	Posttest	66,7				
Keterampilan	Pretest	35,83	28,9	80,65%	-4813	0.00
	Posttest	64,73				

Berdasarkan hasil uji non paramatrix Wilcoxon diatas maka dapat disimpulkan :

- Pada aspek pengetahuan memiliki hasil pre-test mean sebesar 35,7 dan post-test 66,7 dengan selisih skor rata-rata 31 sehingga, menghasilkan peningkatan sebesar 86,83%.
- Pada aspek keterampilan memiliki hasil pre-test mean sebesar 35,83 dan post-test 64,73 dengan selisih skor rata-rata 28,9 sehingga, menghasilkan peningkatan sebesar 80,65%.

### 4. Data Persentase Peningkatan

Persentase digunakan untuk menghitung seberapa besar hasil dari peningkatan belajar siswa setelah dilakukan perlakuan yaitu dengan media audiovisual terhadap dribble bola basket. Perhitungan persentase peningkatan digunakan dengan rumus berikut :

$$\text{Peningkatan} = \frac{M d}{M \text{ pre}} \times 100$$

- Pre-test-post-test* pengetahuan

$$\text{Peningkatan} = \frac{31}{35,7} \times 100 = 86,83\%$$

- Pre-test-post-test* keterampilan

$$\text{Peningkatan} = \frac{28,9}{35,83} \times 100 = 80,65\%$$

Hasil perhitungan persentase peningkatan diatas maka dapat diketahui adanya peningkatan pada pretest dan posttest pengetahuan sebesar 86,83% dan untuk hasil pretest dan posttest keterampilan terdapat peningkatan sebesar 80,65%

### 5. Hasil Angket Media Pembelajaran

Kategori	N	Persentase
Cukup Setuju	8	26,7%
Sangat Setuju	22	73,3%
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100%</b>

Statistik frekuensi menunjukkan distribusi kategori penilaian dari 30 responden. Dari total tersebut, 8 responden (26.7%) memberikan penilaian "Baik", sementara 21 responden (70.0%) menilai "Cukup Baik". Hanya 1 responden (3.3%) yang memberikan penilaian "Sangat Baik". Cumulative percent menunjukkan bahwa 26.7% responden berada di kategori "Baik" atau lebih, 96.7% di kategori "Cukup Baik" atau lebih, dan 100% mencakup semua responden. Ini menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai kategori penilaian berada pada tingkat "Cukup Baik".

## **Pembahasan**

Media audiovisual menggabungkan komponen visual (gambar) dan audio (suara), yang memberikan kualitas unik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu keuntungan utama dari media ini adalah kemampuannya untuk diputar berulang kali di berbagai lokasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan kelebihan ini, media audiovisual dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Perkembangan teknologi audio-visual telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran olahraga. Sebagai contoh, di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya, penggunaan media audiovisual dalam pengajaran teknik dasar olahraga, seperti dribble bola basket, telah terbukti efektif. Hasilnya, siswa mengalami peningkatan keterampilan dalam teknik dribble setelah menggunakan media ini.

Observasi langsung menunjukkan bahwa video demonstrasi gerakan dribble yang benar membantu siswa memahami teknik dengan lebih mudah. Guru olahraga di sekolah tersebut menjelaskan bahwa media audiovisual memberi penjelasan yang lebih jelas mengenai gerakan yang sulit dijelaskan hanya dengan instruksi verbal. Video yang memperlihatkan gerakan secara berulang juga memungkinkan siswa untuk membedakan antara gerakan yang benar dan yang salah.

Selama penelitian, ditemukan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat saat menggunakan media audiovisual. Siswa cenderung meniru gerakan dalam video, lebih memperhatikan saat video ditayangkan, dan berbincang dengan teman-teman mereka mengenai gerakan yang ditampilkan. Media ini juga mendorong siswa untuk berpikir secara konseptual, yang memfasilitasi pemahaman mereka terhadap teknik yang diajarkan.

Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini. Menurut Gunawan (2019), penggunaan media audiovisual dalam pengajaran olahraga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerakan dasar karena visualisasi yang lebih mudah dipahami dibandingkan penjelasan verbal. Penelitian lain oleh Rahmat (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pengajaran olahraga dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa, terutama dalam gerakan teknis seperti dribble bola basket.

Hasil belajar di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media audiovisual. Sebelum media ini diterapkan, siswa hanya mengandalkan penjelasan teori dan demonstrasi langsung dari guru, yang terkadang sulit diikuti oleh semua siswa. Setelah media audiovisual digunakan, lebih dari 75% siswa menunjukkan perbaikan dalam teknik dribble mereka pada uji keterampilan yang dilakukan setelah beberapa pertemuan.

Secara keseluruhan, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dribble bola basket di SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan visualisasi yang lebih jelas dan pengulangan yang mudah diakses, siswa dapat mempelajari teknik dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, media audiovisual diharapkan dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah-sekolah dasar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian, hasil belajar dribble bola basket siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya dipengaruhi secara signifikan oleh media audiovisual. Peningkatan yang tercatat mencapai 86,83% pada tes pengetahuan dan 80,65% pada tes keterampilan. Peneliti menyarankan agar sekolah membuat materi audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa,

serta merekomendasikan penggunaan multimedia dalam pengajaran PJOK. Selain itu, siswa sebaiknya diberikan kesempatan untuk menggunakan media ini dalam pembelajaran. Peneliti juga menyarankan agar dilakukan penelitian pembandingan di sekolah dasar lainnya guna memperdalam pemahaman tentang efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada kedua orang tua saya atas kasih sayang, dukungan, dan doa yang tak pernah pudar. Selain itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes., Rektor Universitas Negeri Surabaya, dan seluruh staf karyawan universitas atas bantuannya dalam memberikan dukungan administratif, layanan, dan informasi yang sangat membantu penelitian ini. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada para Dosen Universitas Negeri Surabaya atas keahlian dan arahannya selama studi saya, yang telah sangat membantu pertumbuhan akademis dan pribadi saya. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN Sidotopo Wetan 1 Surabaya yang telah menyediakan fasilitas dan izin yang diperlukan untuk membuat penelitian ini berjalan lancar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bangi, A. S. (2023). *Pengaruh Media AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Di UPT SMPN 9 Gresik*. Surabaya.
- Panji, K., Putra, E., & Astuti, B. (2023). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET*. 1(1).
- S-, A. F., Jasmani, P., dan Rekreasi, K., & Ilmu Keolahragaan, F. (n.d.). *Pengaruh Pembelajaran Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket PENGARUH PEMBELAJARAN MODIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pamekasan) Abdul Rachman Syam Tuasikal*.
- Dohmi, A. S., Tumuloto, E. H., Sulasikin, D., & Kadir, S. (2024). Hasil Belajar *Dribble* Melalui Metode Bermain Pada Permainan Bola Basket *Dribble Learning Outcomes in Basketball Through Playing Methods in Basketball*. In *Tumuloto EH* (Vol. 2, Issue 1).
- Hayati, N., Yusuf Ahmad, M., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(2).
- Maha, K., Pranata, A., Wahjoedi, H., Yogi, K., & Lesmana, P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket A R T I C L E I N F O. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJlk>
- Panji, K., Putra, E., & Astuti, B. (2023). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET*. 1(1).
- Silaban, R. A., Lengkong, J., & Berhimping, M. (n.d.). Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Dribbling Sepakbola Pada Mata Pelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Mei, 2023(9), 224–229. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7951712>
- Ardyanto Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, S., & Wahid Hasyim Jl Menoreh Tengah, U. X. (2018). *Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual (Sofyan Ardyanto) PENINGKATAN TEKNIK SERVIS PENDEK PADA BULUTANGKIS MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL*. 4(3).
- Agustin, O. :, Dakhi, S., Prodi, D., Pancasila, P., Sekolah, K., Keguruan, T., Pendidikan, I., & Selatan, N. (n.d.). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Rohmansyah, N. A. (n.d.). *PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN OLAHRAGA SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA*.