

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERDASARKAN  
KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN  
BULUSPESANTREN KABUPATEN KEBUMEN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh:  
Muhammad Chairul Fahrudin  
NIM. 15604224020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERDASARKAN KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BULUSPESANTREN KABUPATEN KEBUMEN**

Disusun Oleh:

Muhammad Chairul Fahrudin  
NIM. 15604224020

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, April 2019

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Subagyo, M.Pd.  
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
NIP. 19720904 200112 2 001

---


## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Chairul Fahrudin  
NIM : 15604224020  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas  
Judul TAS : Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, April 2019  
Yang Menyatakan,



Muhammad Chairul Fahrudin  
NIM. 15604224020

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERDASARKAN  
KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN  
BULUSPESANTREN KABUPATEN KEBUMEN**

Disusun Oleh:

Muhammad Chairul Fahrudin  
NIM. 15604224020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 9 Mei 2019

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tri Ani Hastuti, M.Pd. Ketua Penguji		21-5-2019
Herka Maya Jatmika, M.Pd. Sekretaris Penguji		21-5-2019
Agus Sumhendartin S, M.Pd. Penguji Utama		21-5-2019

Yogyakarta, Mei 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIM. 19640707 198812 1 001@

## **MOTTO**

1. Jika kamu menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya. Namun jika tak serius, kamu hanya akan mendapatkan alasannya (Jim Rohn)
2. Kegagalan terjadi karena kamu terlalu banyak berencana, tapi sedikit dalam berpikir.
3. Tragedi terbesar dalam kehidupan bukanlah sebuah kematian, tapi hidup tanpa tujuan. Karena itu, teruslah bermimpi untuk mengapai tujuan dan harapan itu.
4. Jadikanlah hidupmu lebih bermakna.

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk orang yang kusayangi:

1. Untuk keuda orang tuaku, Bapak Darno dan Ibu Sri Darmuti yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orangtua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orangtua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian, bapak ibuku.
2. Untuk adikku, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERDASARKAN  
KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN  
BULUSPESANTREN KABUPATEN KEBUMEN**

**Oleh:**

Muhammad Chairul Fahrudin

NIM. 15604224020

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen yang berjumlah 32 guru dari 32 Sekolah Dasar, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,250% (2 guru), “rendah” sebesar 37,500% (12 guru), “cukup” sebesar 21,875% (7 guru), “tinggi” sebesar 28,125% (9 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 6,250% (2 guru). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen dalam kategori “cukup”.

Kata kunci: penggunaan, media pembelajaran PJOK, kurikulum 2013

## **KATA PENGANTAR**

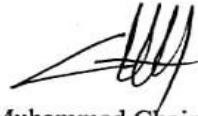
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Kepala Sekolah Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Staf dan guru PJOK Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman PGSD Penjas angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, April 2019  
Yang Menyatakan,



Muhammad Chairul Fahrudin  
NIM. 15604224020

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	10
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Pembelajaran .....	40
3. Kajian tentang Kurikulum 2013.....	50
4. Profil SD Negeri se-Kecamatan Buluspesantren .....	62
B. Penelitian yang Relevan.....	63
C. Kerangka Berpikir .....	64
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	68
C. Populasi Penelitian .....	68
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	69
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	70
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	72
G. Teknik Analisis Data .....	74
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	76
1. Faktor Media Berbasis Visual.....	78

2. Faktor Media Berbasis Audio .....	80
3. Faktor Media Berbasis Audio Visual .....	82
4. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer .....	84
B. Pembahasan .....	86
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	93
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	95
B. Implikasi.....	95
C. Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir .....	67
Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen .....	77
Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual.....	79
Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio .....	81
Gambar 5. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual .....	83
Gambar 6. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer .....	85

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perubahan Semua Mata Pelajaran dalam Kurikulum 2013 .....	52
Tabel 2. Struktur Kurikulum Sekolah Dasar Baru .....	55
Tabel 3. Daftar Tingkat Kompetensi dan Jenjang Pendidikan .....	59
Tabel 4. Daftar Uraian Kompetensi Inti untuk setiap Tingkat Kompetensi .....	59
Tabel 5. Daftar Tema Pembelajaran.....	61
Tabel 6. Rincian Subjek Penelitian .....	69
Tabel 7. Alternatif Jawaban Angket.....	70
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba .....	71
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	73
Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	74
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas.....	74
Tabel 12. Norma Penilaian .....	75
Tabel 13. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.....	76
Tabel 14. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.....	77
Tabel 15. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual.....	78
Tabel 16. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual.....	79

Tabel 17.	Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio .....	80
Tabel 18.	Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio .....	81
Tabel 19.	Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual .....	82
Tabel 20.	Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual .....	83
Tabel 21.	Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer .....	84
Tabel 22.	Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer .....	85

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas .....	102
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari Sekolah .....	103
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	104
Lampiran 5. Surat Keterangan dari Pemerintah DIY .....	105
Lampiran 6. Surat Keterangan dari Dinas Pendidikan Kebumen .....	106
Lampiran 8. Angket Uji Coba.....	108
Lampiran 9. Data Uji Coba.....	111
Lampiran 10. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	112
Lampiran 11. Tabel r .....	113
Lampiran 12. Angket Penelitian .....	114
Lampiran 13. Data Penelitian .....	117
Lampiran 14. Deskriptif Statistik.....	118
Lampiran 15. SD Negeri se-Kecamatan Ambal .....	121
Lampiran 16. SD Negeri se-Kecamatan Bulupesantren.....	123
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	125

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang selama ini diterapkan di Indonesia dinilai tidak mampu memenuhi harapan masyarakat. Peserta didik hanya dibekali kemampuan di bidang akademik saja. Aspek-aspek yang lain, seperti aspek keterampilan dan kecakapan hidup yang ada pada peserta didik diabaikan begitu saja. Akibatnya ketika peserta didik kembali ke tengah-tengah masyarakat, mereka tidak mampu menghadapi permasalahan yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk mengatasi kelemahan pendidikan di Indonesia.

Pelaksanaan pendidikan akhir-akhir ini banyak dibicarakan mengenai kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang pernah digagas dalam rintisan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, tapi belum terselesaikan karena desakan untuk segera mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Selain itu penataan kurikulum pada kurikulum 2013 dilakukan sebagai amanah dari UU No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional dan Peraturan Presiden No. 5 tahun 2010 tentang rencana pembangunan jangka menengah nasional. Inti dari Kurikulum 2013 adalah ada pada upaya penyederhanaan, dan tematik-integratif. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Dalam pelaksanaannya, kurikulum 2013 itu menggunakan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah belajar yang meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-

aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pembelajaran.

Dalam penerapannya, guru diharapkan memiliki kecakapan untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan menguasai materi pembelajaran, ketepatan memilih metodologi dan media serta sumber belajar sampai dengan menyiapkan alat evaluasi yang efektif. Melalui penggunaan atau penyediaan media dan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, peserta didik akan lebih aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Guru sebagai desainer atau perancang pembelajaran berkaitan dengan kompetensi pedagogiknya yang harus mampu mendesain pembelajaran dengan baik. Rancangan pembelajaran harus dimulai dengan memastikan bahwa suatu rancangan pembelajaran cocok untuk program atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, seorang guru harus mengetahui perkiraan-perkiraan akan kebutuhan belajar yang dibutuhkan peserta didik dan dapat dijadikan sebagai informasi awal untuk menyusun atau merancang persiapan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Salah satu hal yang menjadi tantangan adalah masalah penerapan kompetensi pedagogik yang dimiliki guru saat proses pembelajaran. Persoalan ini dirasakan sulit karena apabila proses pembelajaran tidak sesuai dengan kompetensi pedagogik yang dimiliki, maka pembelajaran tidak akan membawa perubahan yang baik bagi peserta didik. Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran masih kurang maksimal, karena guru yang kurang jelas menjelaskan pelajaran karena

pemilihan strategi pembelajaran yang kurang, sehingga peserta didik susah untuk memahami, serta sikap guru yang masih kurang memperhatikan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dialogis.

Kesuksesan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu; faktor kurikulum, faktor guru, dan faktor peserta didik. Faktor guru menitik beratkan bagaimana guru dalam membuat rencana pembelajaran yang didalamnya terkait dengan metode dan media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran PJOK, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual atau media dalam bentuk CD pembelajaran dan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran tersebut berfungsi memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Media pembelajaran PJOK sangat beragam, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan objek-objek nyata. Media lain seperti kaset audio, video, VCD, *slide* (film bingkai) masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru PJOK. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan mempergunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai,

sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik. Terkait dengan media pembelajaran yang tertera dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016, menyatakan di dalam rincian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai guru harus menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru khususnya guru PJOK diharapkan menguasai TIK dalam pembelajaran agar mampu memanfaatkan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru dapat menggunakan alat yang terjangkau dan bermanfaat, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yang diharapkan. Di samping mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran PJOK yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran PJOK yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila media pembelajaran tersedia dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Sehingga guru PJOK paham betul yang dimaksud media

pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar menggunakan media pembelajaran menjadi efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap peserta didik sekolah dasar, dan jika menggunakan media audio visual gambar dan suaranya harus jelas. Guru dalam menggunakan media pembelajaran mestinya diawali dengan pengenalan yang positif terhadap media pembelajaran. Dengan pengenalan yang positif diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan prestasi belajar peserta didik meningkat.

Kecamatan Bulus Pesantren merupakan kecamatan yang terletak di bagian selatan Kabupaten Kebumen. Kecamatan Bulus Pesantren berjarak  $\pm 17$  km dari Kota Kebumen. Untuk menunjang kelancaran proses belajar mengajar di Sekolah Dasar khususnya pendidikan jasmani, sekolah sudah menyediakan media seperti laptop, komputer, dan lain sebagainya untuk menunjang pembelajaran PJOK walaupun belum semua terpenuhi. Guru dituntut agar dapat menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 5-8 Februari 2019 di SD Negeri Punukan dan wawancara ke 2 sekolah yaitu SD Negeri 1 Banjursasar dan SD Negeri 2 Banjursasar. Di SD Negeri Punukan, guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah digunakan walaupun belum pada semua materi pembelajaran PJOK, kemudian SD Negeri 2

Banjurpasar bahwa penggunaan media hanya seadanya saja karena selain mengajar, guru juga merangkap menjadi kepala sekolah sehingga guru tidak bisa maksimal dalam mempersiapkan media pembelajaran. Selanjutnya SD Negeri 1 Banjurpasar bahwa penggunaan media hanya sebatas gambar seadanya saja karena guru belum terlalu bisa dalam mengoperasikan komputer. Sejauh ini belum diketahui seberapa besar penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pendidikan jasmani di Sekolah Dasar khususnya Kecamatan Buluspesantren.

Berdasarkan hal tersebut didapat hasil wawancara dengan guru PJOK bahwa guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran karena, guru PJOK kurang memahami media dalam pembelajaran PJOK. Guru kesulitan membuat media pembelajaran seperti media gambar dan media elektronik seperti komputer, sehingga, peserta didik cenderung pasif. Peserta didik kurang tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru yang langsung menyampaikan materi secara lisan dan terkesan terburu-buru. Masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, terlihat dari tingkah laku peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan dan bosan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

Masalah tersebut harus diatasi agar peserta didik tidak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik terkadang terlihat kebingungan dan kurang paham saat guru sedang menyampaikan materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan guru kurang memahami media dalam pembelajaran PJOK dan lebih banyak melakukan pengajaran hanya menggunakan diri sendiri

sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran. Guru melakukan demonstrasi gerak yang selanjutnya peserta didik mencoba menirukan gerakan tersebut. Guru juga diharapkan bisa lebih kreatif untuk membuat media pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran PJOK yaitu media gambar. Proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam mengetahui dan memahami materi yang benar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan media gambar mampu membantu peserta didik dalam memahami materi-materi yang dipelajari dalam pembelajaran PJOK yang benar. Media pembelajaran PJOK lebih tepat digunakan untuk pembelajaran praktik olahraga daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kenyataan dari hasil observasi di beberapa SD masih ada yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran PJOK. Hal ini memunculkan pertanyaan, apakah guru merasa guru belum memiliki persepsi yang positif sehingga tidak membutuhkan alat bantu dalam penyampaian materi atau guru kurang khsanah dalam mencari atau memanfaatkan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Sehingga nantinya peserta didik dapat menerima dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Pengetahuan guru tentang media pembelajaran juga mempengaruhi terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media. Terkait dengan pengetahuan guru, pendidikan guru yang ditempuh juga mempengaruhi pemahaman tentang media pembelajaran. Dengan hal tersebut, diharapkan guru dapat membuat media sebagai alat bantu pembelajaran dan menggunakannya pada saat pelajaran penjas berlangsung, sehingga mampu menarik minat peserta didik dan mampu menunjang peserta didik untuk meraih prestasi yang lebih baik. Pemahaman guru khususnya guru PJOK terhadap media sangatlah penting, dengan pemahaman yang baik dan kesadaran terhadap fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK agar memudahkan pembelajaran. Di dalam standar proses, RPP terdapat komponen media, sehingga diharapkan dalam pembelajaran guru menggunakan media.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan media pembelajaran pjok berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses penyampaian materi oleh beberapa guru di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen tanpa bantuan media pembelajaran.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.
3. Kurangnya perilaku atau kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
4. Sarana dan prasarana olahraga di sekolah yang kurang mendukung, sehingga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran PJOK.
5. Belum diketahui penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

#### 1. Secara Teoretis

- a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran PJOK.
- b. Dapat dijadikan kajian dalam pemanfaatan media pembelajaran PJOK.

#### 1. Secara Praktis

- a. Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran, khususnya PJOK.
- b. Agar guru lebih kreatif dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran.
- c. Supaya guru lebih sering memanfaatkan media pembelajaran dalam proses PJOK.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media**

Pembelajaran yang efektif memerlukan sebuah media untuk menarik perhatian peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009: 3). Secara luas, Djamarah (2006: 11) mendefinisikan “media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Selain media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan, Arsyad, (2009: 4) mengemukakan “istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau

informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2003: 6). Hal tersebut sependapat dengan Heinich (Sutirman, 2013: 15) yang mengartikan media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Lebih lanjut, Sutirman (2013: 15) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar.

Selain itu pendapat lain yang dikemukakan oleh Aqib (2011: 88) menyatakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar, dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (peserta didik)”. Gagne yang dikutip oleh Suryobroto (2004: 14), menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Arsyad (2009: 7), menyatakan bahwa media

pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.

Selain media pembelajaran sebagai peralatan pendidikan, definisi lain yang dikemukakan oleh Sanaky (2013: 04) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Miarso (2004: 458) memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam media pembelajaran dalam jurnal Muktiani (2008: 30-31) media pembelajaran sebagai produk dari teknologi semakin bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Media cetak dan noncetak, elektronik dan nonelektronik, proyeksi maupun non-proyeksi pada dasarnya memiliki potensi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pemilihan teknologi dan jenis interaksi pembelajaran yang akan digunakan tergantung pada kebutuhan. Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain.

Penjelasan menurut Gagne dan Briggs dalam Made (2008: 12) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Kemampuan yang dimiliki media pembelajaran menurut Suryobroto (2004: 17), menyatakan bahwa media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- 2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- 4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Membangkitkan motivasi
- 7) Mengatasi ruang dan waktu
- 8) Mengatasi jarak yang jauh
- 9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengantar pesan atau materi pembelajaran dari

guru ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik. Hamalik (2010: 30) mengungkapkan bahwa:

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Secara umum dijelaskan Sadiman, (2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
  - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram dan lain-lain, dan
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar
  - b) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam: (a) Memberikan perangsang yang sama, (b) Mempersama pengalaman, (c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, salah satunya yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 21-23) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sehingga landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh peserta didik.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh beberapa ahli, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

#### **d. Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran PJOK. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Selain pemanfaatan yang optimal dalam Pendidikan jasmani menurut Suryobroto, (2004: 9) pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan belajar. pemanfaatan ini membidangi tentang bagaiman secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan pemanfaatan ini terdiri dari pemakaian media, penyebaran media, implementasi dan pelebagaan serta kebijaksanaan dan peraturan.

Dalam pemanfaatannya suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat membantu kegiatan belajar peserta didik dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami peserta didik. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar.

#### **e. Jenis dan Karakteristik Media**

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek. Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, (2003: 20-23) yaitu:

- 1) Taksonomi menurut Rudy Bretz  
Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- 2) Hirarki media menurut Duncan  
Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.
- 3) Taksonomi menurut Briggs

Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

4) Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

5) Taksonomi menurut Edling

Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Mengenai jenis-jenis media, Bretz (Ishrayanto, 2008: 14) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihat. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Media pembelajaran yang digunakan di Indonesia menurut Suryobroto (2004: 18-23) ada beberapa macam, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis media

grafis antara lain: a) Gambar/Foto, b) Sketsa, c) Diagram, d) Kartun, e) Poster, f) Papan Flanel, g) Papan Buletin.

2) Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal. Jenisnya: a) Radio, b) Alat Perekam Pita Magnetic, c) Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam: a) Film Bingkai, b) Film Rangkai, c) Media Transparansi, d) Proyektor Tak Tembus Pandang, e) Mikrofis, f) Film, g) Film Gelang, h) Televisi, i) Permainan dan Stimulus.

Unsur-unsur pokok dalam media menurut Bretz dalam Sadiman (2003: 43), ada tiga unsur, yaitu suara, visual dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media: (1) media *audio visual* gerak, (2) media *audio visual* diam, (3) media *audio* semi gerak, (4) media *visual* gerak, (5) media *visual* diam, (6) media semigerak, (7) media *audio*, dan (8) media cetak. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media grafis, media audio, media proyeksi diam, media visual, media suara, dan media gerak. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Selain perkembangan media pembelajaran yang terjadi, menurut Kemp (dalam Arsyad, 2009: 18) karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Pendapat lain disampaikan oleh Sukiman (2012: 85-225), karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer.

### **1) Media Visual (Grafis)**

Sadiman, dkk., (2003: 28), menyatakan media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Banyak jenis media grafis, antara lain sebagai berikut:

#### **a) Gambar/foto**

Gambar atau foto yang sering digunakan oleh guru untuk menunjang media pembelajaran sangatlah berpengaruh, menurut Hamalik (2010: 81). Gambar adalah yang tak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik dilingkungan anak-anak maupun dilingkungan orang dewasa, mudah diperoleh dan ditunjukkan kepada anak-anak. gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Sadiman, dkk., (2003: 29) menyatakan di antara sekian banyak media pendidikan, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Selain praktis, gambar juga

dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

1) Kelebihan media gambar/foto:

- a) lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata
- b) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak di bawa ke objek/ peristiwa tersebut
- c) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d) dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah fahaman
- e) murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus

2) Kelemahan Gambar atau foto:

- a) hanya menekankan persepsi indera mata
- b) gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

3) Gambar/foto yang baik sebagai media pendidikan:

- a) harus autentik. Gambar tersebut haruslah jujur melukiskan situasi seperti melihat benda sebenarnya
- b) sederhana. Komposisinya hendaklah cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar

- c) ukuran relatif. Gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya
- d) gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan
- b) Sketsa

Sketsa sama halnya seperti gambar yang dibuat secara sederhana, menurut Sadiman, dkk., (2003: 33), sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian- bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru yang baik hendaknya bisa menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa, karena selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

c) Media Bagan/*Chart*

Sadiman, dkk., (2003: 35) menyatakan bagan atau *Chart* adalah media visual yang berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari sebuah presentasi. Sebagai media yang baik, bagan haruslah:

- 1) Dapat dimengerti anak.
- 2) Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit.
- 3) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa (*up to date*) juga tak kehilangan gaya tarik.

d) Grafik (*Graphs*)

Grafik menurut Sadiman, dkk., (2003: 41), sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar.

Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang berhubungan secara singkat dan jelas.

1) Kelebihan grafik sebagai media:

- a) grafik bermanfaat sekali untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya
- b) grafik dengan cepat memungkinkan kita mengadakan analisis, interpretasi dan perbandingan antara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah, pertumbuhan, dan arah
- c) penyajian data grafik: jelas, cepat, menarik, ringkas dan logis Semakin ruwet data yang akan disajikan semakin baik grafik menampilkannya dalam bentuk statistik yang cepat dan sederhana

2) media grafik dikatakan baik, kalau memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a) jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas
- b) hanya menyajikan satu ide setiap grafik
- c) ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya
- d) warna yang digunakannya kontras dan harmonis
- e) berjudul dan ringkas
- f) sederhana (*simplicity*)
- g) mudah dibaca (*legibility*)
- h) praktis, mudah diatur (*manageability*)
- i) menggambarkan kenyataan (*realisme*)

j) menarik (*attractiveness*)

k) jelas dan tak memerlukan informasi tambahan (*appropriateness*)

l) teliti (*accuracy*)

Sadiman, dkk., (2003: 42) menyatakan ada beberapa macam grafik, diantaranya adalah grafik garis (*line graphs*), grafik batang (*bargraphs*), grafik lingkaran (*circle atau pie graphs*) dan grafik gambar (*pictorial graphs*).

e) Poster

Sadiman, dkk., (2003: 48) menyatakan poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan- kesan tertentu tapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan motivasi tingkah- laku orang yang melihatnya. Usaha untuk mempengaruhi orang-orang membeli produk baru dari suatu perusahaan, untuk mengikuti program keluarga berencana atau untuk menyayangi binatang dapat dituangkan lewat poster. Poster dapat dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya. Pemasangannya bisa di kelas, di luar kelas, di pohon, di tepi jalan, di majalah. Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaklah: (1) sederhana, (2) menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan, (3) berwarna, (4) slogannya singkat dan jitu, (4) tulisannya jelas, (5) motif dan disainnya bervariasi.

f) Papan Flanel/ *Flanel Board*

Papan flannel menurut Sadiman, dkk., (2003: 50) yaitu media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai

berkali-kali. Selain gambar, di kelas-kelas rendah sekolah dasar atau Taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka.

g) *Media Opaque Projector*

Susilana & Riyana (2011: 17) menyatakan *Opaque Projector* atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi. Berbeda dengan OHP, *opaque projector* ini memerlukan transparansi, tapi memerlukan penggelapan ruangan. *Opaque Projector* biasanya dapat pula digunakan untuk memproyeksikan film bingkai/slide akan tetapi tidak dilengkapi dengan *tape recorder*.

1) kelebihan proyektor tak tembus pandang menurut Sadiman, dkk., (2003: 67)

adalah:

- a) dapat digunakan untuk hampir semua bidang studi yang hampir ada di kurikulum
- b) dapat memperbesar benda kecil menjadi sebesar papan, sehinggalah bahan yang semula hanya untuk individu jadi untuk seluruh kelas

2) kelemahannya adalah bahwa proyektor tembus pandang tidak seperti OHP harus digunakan di ruang yang gelap

h) *Media Slide*

*Media slide* yang sering digunakan oleh guru menurut Susilana & Riyana (2011: 18) media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan *proyektor slide*. Slide atau film bingkai terbuat

dari film positif yang kemudia diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Film positif yang biasa digunakan untuk film slide adalah film positif yang ukurannya 35 mm dengan ukuran bingkai 2×2 inchi. Sebuah program slide biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/materi yang akan disampaikan.

Pendapat lain menurut Sadiman, dkk., (2003: 57) media slide atau film bingkai adalah suatu film transparan berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2×2 inchi terbuat dari karton atau plastik. Selain ukuran tersebut masih ada lagi yang ukuran lebih besar, *oversized slides* (2¼ × 2½ inci) dan *lantern slide* (3¼ × 4 inci). Namun yang lazim dikenal adalah yang berukuran 2×2 inci.

1) Kelebihan media *slide*, yaitu:

- a) membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara
- b) merangsang minat dan perhatian peserta didik dengan warna dan gambar yang kongkrit
- c) program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah
- d) penyimpanan mudah karena ukurannya kecil

2) Kelemahan media slide, yaitu:

- a) memerlukan penggelapan ruang untuk memproyeksi
- b) pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang

- c) memerlukan biaya yang boleh dikatakan cukup besar
- d) hanya dapat menyajikan gambar yang diam (gerakannya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor)

i) Media Film Strip

Susilana & Riyana (2011: 18-19) menyatakan film strip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya film strip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan (merupakan gelang, dimana antara ujung yang satu dengan ujung yang lainnya bersatu). Jumlah frame atau gambar dari suatu film strip ada yang berjumlah 50 buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm.

Kelebihan film strip dibanding film slide adalah media film strip mudah penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai, juga frame-frame film strip tidak akan tertukar karena satu kesatuan. Akan tetapi pengeditan dan perbaikan/ revisi film strip relatif agak sukar, karena harus dilakukan di laboratorium khusus.

j) Papan Buletin (*Bulletin Board*)

Sadiman, dkk., (2003: 50) menyatakan papan buletin tidak dilapisi kain fanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai jenis media grafis yang diuraikan di depan (gambar, poster, sketsa, chart) dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin. Tentu saja selain itu juga pesan- pesan verbal tertulis seperti karangan-karangan (anak-anak) berita dan sebagainya.

## 2) Media Audio

Susilana & Riyana (2011: 19) menyatakan media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang- lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Ada beberapa jenis media yang kita kelompokkan dalam media audio, diantaranya: Radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

### a) Media Radio

Susilana & Riyana (2011: 19) menyatakan radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (*mikrofone*) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para peserta didik mendengarkannya di kelas.

#### 1) Kelebihan media radio yaitu:

- a) memiliki program yang cukup banyak
- b) sifatnya mobile, karena mudah di pindah-pindah tempat dan gelombangnya
- c) baik untuk mengembangkan imajinasi peserta didik
- d) dapat lebih memusatkan perhatian peserta didik terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa
- e) jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak

2) Kelemahan media radio, yaitu:

- a) sifat komunikasi hanya satu arah (*one way communication*)
- b) jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan peserta didik untuk mendengarkannya
- c) program siarannya selintas, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik secara individual

b) Media Alat Perekam Pita Magnetik

Media alat perekam pita magnetik menurut Susilana & Riyana (2011: 16) adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektro magnetik sebagai alat pemancarannya. Sadiman, dkk., (2003: 53) menyatakan pita magnetik (*magnetic tape recording*). Adalah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam rekaman dalam alat perekam pita magnetik ini, yaitu sistem: *full track recording* dan *double track recording*.

1) Kelebihan media alat perekam pita magnetik, yaitu:

- a) mempunyai fungsi ganda yang efektif sekali, untuk merekam, menampilkan rekaman dan menghapusnya
- b) pita rekaman dapat diputar berulang- ulang tanpa mempengaruhi volume
- c) rekaman dapat dihapus secara otomatis dan pitanya bisa dipakai lagi
- d) mengembangkan daya imajinasi peserta didik
- e) sangat efektif untuk pembelajaran bahasa
- f) penggantian programnya sangat mudah

2) Kelemahan media alat perekam pita magnetik, yaitu:

- a) daya jangkauan terbatas Jika radio sekali disiarkan dapat menyiarkan pendengar yang massal di tempat yang berbeda, program kaset hanya terbatas di tempat program disajikan saja
- b) biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radionya
- c) Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa menurut Sadiman, dkk. (2003: 55) adalah alat untuk melatih peserta didik mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang di pakai adalah alat perekam. Dengan cara peserta didik mendengar suara guru yang duduk di ruang kontrol lewat *headphone*. Pada saat dia menirukan ucapan guru dia juga mendengar suaranya sendiri lewat *headphonenya*, sehingga dia bisa membandingkan ucapannya dengan ucapan guru. Dengan demikian dia bisa segera memperbaiki kesalahan.

### **3) Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Sebagai jenis media audio visual adalah sebagai berikut:

#### **a) Media Film**

Media film menurut Sadiman, dkk., (2003: 69) merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Hamalik (2010: 111) menyatakan jenis film ada 3 macam di antaranya:

- 1) *Film dokumenter* adalah gambaran yang sebenarnya tentang suatu cerita. Film ini bukan merupakan pengulangan suatu kejadian atau dibuat seperti film-film yang diproduksi, tetapi menggunakan masyarakat yang nyata dan dalam situasi-situasi yang nyata pula.
- 2) *Film episode* adalah film yang terdiri dari edisi-edisi yang pendek. Biasanya direlease dalam film jenis rekreasi, industri, atau film televisi.
- 3) *Film provokasi* adalah film yang digunakan untuk melayani tujuan-tujuan *study group* orang dewasa, tetapi juga dipergunakan untuk anak-anak di sekolah dalam pelajaran tertentu seperti studi sosial, *ethika*, *etiquete*, dan sebagainya. Film provokasi mendorong diskusi.

Penjelasan lain tentang film menurut Susilana & Riyana (2011: 18-20) film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan, sehingga menimbulkan kesan hidup.

- 1) Kelebihan media film, yaitu:
  - a) memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik
  - b) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
  - c) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
  - d) lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
  - e) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik
- 2) Kelemahan media film, yaitu:
  - a) harga produksinya cukup mahal

- b) pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga
- c) memerlukan operator khusus untuk mengoprasikannya
- d) memerlukan penggelapan ruang dalam pemutaran film

b) Media Televisi

Media televisi menurut Susilana & Riyana (2011: 21) adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak (sama dengan film). Sadiman, dkk., (2010: 73) televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Hamalik (2010: 134) mengemukakan televisi adalah suatu perlengkapan elektronis, bahwa dasarnya adalah sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Secara umum televisi adalah media penyampai pesan yang disertai dengan suara dan gambar gerak sebagai penjelas/ mudah dipahami oleh setiap konsumen yang menggunakan.

1) Kelebihan media televisi, yaitu:

- a) TV dapat menerima, menggunakan dan mengubah atau membatasi semua bentuk media yang lain, menyesuaikannya dengan tujuan-tujuan yang lain
- b) merupakan medium yang menarik, modern dan selalu siap diterima oleh anak-anak karena ia mengenalnya sebagai bagian kehidupan luar sekolah mereka
- c) dapat memikat perhatian sepenuhnya dari penonton
- d) mempunyai realitas dari film tapi juga mempunyai kelebihan yang lain, yaitu *immediacy* (objek yang baru saja ditangkap kamera dapat segera dipertontonkan)
- e) sifatnya langsung dan nyata

- f) horizon kelas dapat diperlebar dengan TV
  - g) hampir setiap mata pelajaran bisa di TV kan
  - h) dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengajar
- 2) Kelemahan/ keterbatasan media televisi, yaitu:
- a) harga pesawat TV relatif mahal
  - b) sifat komunikasinya hanya satu arah
  - c) jika akan dimanfaatkan dikelas jadwal siaran dan jadwal pelajaran di sekolah seringkali sulit disesuaikan
  - d) program di luar kontrol guru
  - e) besarnya gambar di layar relatif kecil dibanding dengan film, sehingga jumlah peserta didik yang dapat memanfaatkan terbatas

#### **4) Media Jaringan Komputer**

Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri (Sukiman, 2012: 210).

Kelebihan dan kelimahan penggunaan komputer dalam pembelajaran menurut Sukiman (2012: 212-213), yaitu:

- a) Kelebihan media komputer
  - 1) dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran
  - 2) dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan
  - 3) kendali berada dtangan peserta didik, sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya
  - 4) kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau
  - 5) dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, *video tape* dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer
- b) Kelemahan komputer antara lain:
  - 1) perangkat lunaknya relatif masih mahal
  - 2) dalam menggunakan komputer membutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus
  - 3) keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain
  - 4) program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik
  - 5) komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil

Media berbasis jaringan komputer yang biasa digunakan adalah media presentasi *Power Point* dan media berbasis internet.

a) Media presentasi *Power Point*

Media presentasi yang sering digunakan menurut Sukiman (2012: 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. *Power Point* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan sebagai media komunikasi menarik. kelebihan dari media presentasi *Power Point*, yaitu:

- 1) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto

- 2) lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- 3) pesan informasi serta visual mudah dipahami peserta didik
- 4) tenaga pendidik tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan
- 5) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang
- 6) dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (cd, disket, *flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana

b) Media berbasis internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Di samping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi peserta didik memperoleh pengetahuan dengan media internet.

Uraian tentang media di atas, dapat diketahui bahwa pengelompokan media sangat bervariasi menurut pengelompokan tertentu. Jadi sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media. Dalam penelitian ini menggunakan pengelompokan jenis media menurut

Sadiman, dkk, (2003: 45) jenis-jenis media tersebut antara lain media berbasis visual, media berbasis audio, media audio visual, dan media berbasis komputer.

#### **f. Penggunaan Media Pembelajaran**

Sebelum penggunaan media, hendaklah seorang guru memilih media pembelajaran terlebih dahulu. Penggunaan media pembelajaran memang kita perlukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk memperoleh nilai efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran tidaklah mudah guru seyogyanya harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut. Susilana & Riyana, (2011: 176-177) menyatakan media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identik dalam situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran gurupun dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya *e-learning*, pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif dan lain-lain. berdasarkan tempat penggunaannya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu:

##### 1) Penggunaan media di dalam kelas

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan penggunaan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, ialah tujuan, materi dan strategi pembelajaran, yang

terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana guru dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (*face to face*). Media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan peserta didik dan guru untuk menggunakannya. Permasalahan ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan.

## 2) Penggunaan media di luar kelas

Seperti yang telah disinggung di atas, terdapat media yang penggunaannya di luar situasi kelas. Media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

### (1) Penggunaan media tidak terprogram

Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas, hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada di masyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh guru atau sekolah. Penggunaan media ini tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa

disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain. Contoh jenis penggunaan media seperti ini adalah:

(a) Penggunaan kaset pelajaran bahasa Inggris

Penggunaan kaset pelajaran Bahasa Inggris menurut Susilana & Riyana (2011: 176-177) media jenis ini dapat dijumpai di toko di sekitar tempat tinggal, banyak dijual kaset pelajaran bahasa Inggris yang dibuat untuk melengkapi buku-buku pelajaran bahasa Inggris tertentu. Orang yang merasa memerlukan program tersebut dapat membelinya secara bebas.

(b) Penggunaan siaran radio untuk pendidikan

Penggunaan siaran radio untuk Pendidikan menurut Susilana & Riyana (2011: 178) banyak siaran radio atau televisi yang bersifat pendidikan. Program-program itu disiarkan dengan maksud untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan tertentu. Misalnya siaran pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain-lain. Program tersebut disiarkan dengan harapan didengarkan dan dimanfaatkan oleh orang.

(2) Penggunaan media secara terprogram

Banyak penggunaan media kini yang telah terprogram. Susilana & Riyana (2011: 178) menyatakan penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, secara didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media

itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu. Susilana & Riyana (2011: 178), menyatakan salah satu contoh penggunaan media secara terprogram adalah *E-learning*.

*E-learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, peserta didik dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram peserta didik dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (*search engine*). Internet juga dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program *e-learning*. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/*web e-learning* yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Artinya peserta didik akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah

pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (dalam jurnal Priastuti, 2015: 138).

Mulyasa (2002: 24) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat peserta didik belajar melalui interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Hamalik (2010: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Selain itu pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan peserta didik dalam memahami materi kajian yang tersirat dalam pembelajaran dan kegiatan mengajar guru yang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu dan mengembangkan peserta didik agar dapat belajar lebih baik.

Senada dengan pendapat di atas, dalam jurnal Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan

pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam jurnal Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan

pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Hamalik, 2010: 58).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh peserta didik) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara

optimal. Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

#### 2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan.

Mengingat pentingnya peranan kurikulum didalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

### 3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 4) Peserta didik

Peserta didik atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

### 5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

## 6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan peserta didik akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan peserta didik akan rendah atau bahkan tidak peserta didik akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

## 7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

## 8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas peserta didik, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar peserta didik yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

## **b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (dalam jurnal Firmansyah, 2009: 32).

Suryobroto (2004: 16), menyatakan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas

utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7).

Sementara Khomsin (dalam jurnal Sartinah, 2008: 63) menganggap bahwa mata pelajaran PJOK memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (dalam jurnal Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Sukintaka (2004: 55), menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi lain peserta didik akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku. Pelaksanaan pembelajaran

praktik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara garis besar dilakukan dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Suherman, 2000: 34). Agar mempunyai profil guru pendidikan jasmani yang disebutkan di atas, menurut Sukintaka (dalam jurnal Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015) guru pendidikan jasmani dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut: (1) Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan, (2) Berpenampilan menarik, (3) Tidak gagap, (4) Tidak buta warna, (5) Pandai (cerdas), (6) Energik dan berketerampilan motorik.

Utama (2011: 3) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi

dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (dalam jurnal Hendrayana, dkk., 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau peserta didik melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

### **3. Kajian tentang Kurikulum 2013**

Kurikulum adalah segala kesempatan untuk memperoleh pengalaman yang dituangkan dalam bentuk rencana yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Amirin, 2013: 37). Pendapat lain, Nasution (2008: 8), menyatakan kurikulum adalah sesuatu yang direncanakan sebagai pegangan guna mencapai tujuan pendidikan. Apa yang direncanakan biasanya bersifat idea, suatu cita-cita tentang manusia atau warga negara. Kurikulum merupakan seperangkat rancangan untuk mengatur aktivitas didik mendidik untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum Pendidikan Nasional 2013 merupakan revisi kurikulum 2006 yang akan lebih mengarah ke pembangunan karakter. Kurikulum baru ini direncanakan akan diberlakukan untuk tahun ajaran 2013-2014. Mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai kepada jenjang pendidikan tinggi. Pelajaran peserta didik pada kurikulum baru 2013 nantinya akan lebih ditekankan pada konten. Proses pembelajaran nanti bersifat lebih tematik dan ke depan akan lebih banyak dipelajari peserta didik di tingkat SD. Pendidikan karakter akan lebih banyak di

SD, semakin naik pelajaran pendidikan karakter berkurang dan diganti dengan pelajaran keilmuan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menilai pendidikan Indonesia sudah tidak sesuai dengan kondisi global saat ini. Untuk itu, sudah saatnya mengevaluasi dan mengubah kurikulum pendidikan nasional. Evaluasi ini dilakukan untuk mengembangkan kurikulum yang ada agar sesuai dengan perkembangan kompetensi masa depan.

Perubahan kurikulum baru 2013 ini harus dibarengi peningkatan kualitas pendidik. Jikalau guru tidak maksimal, hasilnya juga tidak akan maksimal. Guru dituntut tidak hanya menjadi pengajar di kelas tapi juga inspirator bagi peserta didiknya. Guru sebagai inspirator ini akan menjadi lompatan penting dunia pendidikan. Dengan bahan-bahan pelatihan yang ada diharapkan guru sebagai inspirator akan muncul. Guru sebagai inspirator, bisa menerobos ruang waktu dan kurikulum bertahun-tahun. Kurikulum 2013 telah dirancang oleh pemerintah untuk memperkuat kompetensi peserta didik melalui berbagai kompetensi seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kurikulum 2013 ini merupakan revisi dari kurikulum 2006 yang lebih mengarah pada pembangunan karakter peserta didik. Selain itu juga mengembangkan potensi gerak dan gaya hidup sehat kepada peserta didik. Titik tekan pengembangan kurikulum 2013 ini adalah penyempurnaan pola pikir, penguatan tata kelola kurikulum, pendalaman dan perluasan materi, penguatan proses pembelajaran, dan penyesuaian beban pembelajaran agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan (dalam jurnal Machali, 2014: 73). Penggunaan kurikulum 2013 ini akan lebih menekankan kepada peserta didik untuk paham terhadap

materi yang disampaikan, aktif dalam pembelajaran serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi.

Kegiatan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 juga menggunakan pembelajaran saintifik untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Ahmad (2014: 99) dalam jurnal menyatakan Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *scientific* dalam aktivitas pembelajaran dengan lima langkah pokok: mengamati menanya, mengumpulkan informasi (eksplorasi), mengasosiasi (menggunakan pengetahuan) dan mengkomunikasikan. Pelaksanaan kurikulum 2013 tentunya membutuhkan guru yang mampu dan berkompeten dalam bidangnya agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik. Terdapat perubahan dalam kurikulum 2013 berikut perubahan semua mata pelajaran dalam kurikulum 2013.

**Tabel 1. Perubahan Semua Mata Pelajaran dalam Kurikulum 2013**

No	Implementasi Kurikulum Lama	Kurikulum Baru
1	Materi disusun untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik	Materi disusun seimbang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan
2	Pendekatan pembelajaran adalah peserta didik diberitahu tentang materi yang harus dihafal (peserta didik diberi tahu)	Pendekatan pembelajaran berdasarkan pengamatan, pertanyaan, pengumpulan data, penalaran, dan penyajian hasilnya melalui pemanfaatan berbagai sumber-sumber belajar (peserta didik mencari tahu)
3	Penilaian pada pengetahuan melalui ulangan atau ujian	Penilaian otentik pada aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan portofolio.

Perubahan kurikulum tentunya mempunyai maksud tertentu yang ingin dicapai. Pengembangan kurikulum tentunya mempunyai tujuan agar kurikulum yang baru dapat lebih baik dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum baru

diharapkan menjadi solusi atas kekurangan-kekurangan yang terdapat pada kurikulum sebelumnya. Lampiran Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 69 Tahun 2013 memuat bahwa:

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Sejatinya tujuan dari Kurikulum 2013 adalah untuk memajukan pendidikan di Indonesia, membentuk generasi penerus bangsa yang paripurna dan dapat bersaing dengan dunia luar di era modern.

#### **a. Dasar/Landasan Yuridis Kurikulum 2013**

Setiap kebijakan yang diambil oleh pemerintah tentunya tidak serta merta dilakukan akan tetapi melalui berbagai pertimbangan dan mempunyai landasan sebagai pertimbangan perubahan. Kurikulum 2013 juga memiliki landasan yang digunakan sebagai dasar pengembangan kurikulum seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2013: 64) sebagai berikut:

- 1) Landasan Filosofis
  - a) Filosofis pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan
  - b) Filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat
- 2) Landasan Yuridis
  - a) RPJMN 2010-2014 Sektor Pendidikan tentang Perubahan metodologi Pembelajaran dan penataan Kurikulum
  - b) PP No 19 Tahun 2005, Tentang Standar Nasional Pendidikan
  - c) INPRES Nomor 1 Tahun 2010, tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa
- 3) Landasan Konseptual
  - a) Relevansi pendidikan (*link and match*)
  - b) Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter

- c) Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*)
- d) Pembelajaran aktif (*student active learning*)
- e) Penilaian yang valid, utuh, dan menyeluruh

Kurikulum pada dasarnya menekankan pada pembentukan karakter peserta didik yang sesuai dengan tujuan pendidikan serta pengembangan kompetensi peserta didik serta pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan potensi yang diinginkan

### **b. Struktur Kurikulum**

Struktur kurikulum dalam hal perumusan desain kurikulum, menjadi amat penting. Karena begitu struktur yang disiapkan tidak mengarah sekaligus menopang pada apa yang ingin dicapai dalam kurikulum, Struktur kurikulum menggambarkan konseptualisasi konten kurikulum dalam bentuk mata pelajaran, posisi konten/mata pelajaran dalam kurikulum, distribusi konten/mata pelajaran dalam semester atau tahun, beban belajar untuk mata pelajaran dan beban belajar per minggu untuk setiap peserta didik. Struktur kurikulum merupakan aplikasi konsep pengorganisasian konten dalam sistem belajar dan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran (Kemendikbud, 2013)

Pengorganisasian konten dalam sistem belajar yang digunakan untuk kurikulum yang akan datang adalah sistem semester sedangkan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran berdasarkan jam pelajaran per semester. Struktur kurikulum juga gambaran mengenai penerapan prinsip kurikulum mengenai posisi seorang peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran di suatu satuan atau jenjang pendidikan. Dalam struktur kurikulum menggambarkan ide kurikulum mengenai posisi belajar seorang peserta didik yaitu apakah mereka

harus menyelesaikan seluruh mata pelajaran yang tercantum dalam struktur ataukah kurikulum memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan berbagai pilihan. Struktur kurikulum terdiri atas sejumlah mata pelajaran, beban belajar, dan kalender pendidikan.

**Tabel 2. Struktur Kurikulum Sekolah dasar Baru**

No	Komponen	I	II	III	IV	V	VI
<b>A</b>	<b>Kelompok A</b>						
<b>1</b>	Pend. Agama	4	4	4	4	4	4
<b>2</b>	Pend. Pancasila & Kewarganegaraan	5	6	6	6	6	6
<b>3</b>	Bahasa Indonesia	8	8	10	10	10	10
<b>4</b>	Matematika	5	6	6	6	6	6
<b>B</b>	<b>Kelompok B</b>						
	Seni Budaya & Prakarya *	4	4	4	6	6	6
	Pend. Jasmani, OR & Kes. *	4	4	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>32</b>	<b>34</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>36</b>

**Pembelajaran Tematik Intregatif**

Keterangan:

\* = Muatan Lokal dapat memuat Bahasa daerah

Kegiatan Ekstra Kurikuler SD/MI antara lain:

- Pramuka (Wajib) - PMR

- UKS - Bahasa Inggris

Kelompok A adalah mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek kognitif dan afektif sedangkan kelompok B adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor.

**c. Standar Kompetensi Lulusan**

Mulyasa (2013: 29) menyatakan kompetensi adalah kemampuan bersikap, berpikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Standar kompetensi adalah ukuran kompetensi minimal yang harus dicapai peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran pada satuan pendidikan tertentu. Standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap,

pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.

Standar kompetensi lulusan digunakan sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik, dari satuan pendidikan. Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

#### **d. Standar Isi**

Mulyasa (2013: 24) menyatakan standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

#### **e. Standar Proses**

Mulyasa (2013: 28) menyatakan standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses ini berlaku untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah pada jalur formal, baik pada sistem paket maupun pada sistem kredit semester. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian

hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### **f. Standar Penilaian**

Mulyasa (2013: 49) menyatakan dengan adanya perubahan ini, tentunya berbagai standar dalam komponen pendidikan akan berubah. Baik dari standar isi, standar proses maupun standar kompetensi lulusan. Standar Penilaian Kurikulum 2013 mengacu proses dan hasil, salah satunya keaktifan dan nalar. Perubahan kurikulum yang akan diberlakukan pada tahun 2013 ini memiliki tujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong peserta didik untuk aktif. Pada kurikulum baru, peserta didik bukan lagi menjadi obyek tapi justru menjadi subyek dengan ikut mengembangkan tema yang ada.

Standar penilaian pada kurikulum baru tentu berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Mengingat tujuannya untuk mendorong peserta didik aktif dalam tiap materi pembelajaran, maka salah satu komponen nilai peserta didik adalah jika si anak banyak bertanya, keaktifan anak bertanya saat sedang belajar. Selain keaktifan bertanya, komponen lain yang akan masuk dalam standar penilaian adalah proses dan hasil observasi peserta didik terhadap suatu masalah yang diajukan guru. Kemudian, kemampuan peserta didik menalar suatu masalah juga menjadi komponen penilaian sehingga anak terus diajak untuk berpikir logis. Kemampuan nalar ini juga yang penting. Di kurikulum baru, ini akan masuk standar penilaian untuk anak. Terakhir adalah kemampuan anak berkomunikasi melalui presentasi mengenai tema yang dibahas.

### **g. Materi Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013**

Proses pembelajaran yang mencakup materi pembelajaran bukanlah tujuan pembelajaran. Wiyani (2013: 123) menjelaskan bahwa materi pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai seperangkat kompetensi sebagai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Wiyani (2013: 125) menjelaskan bahwa materi pembelajaran merupakan bahan yang dipikirkan, dibicarakan, dibahas, dan diujikan dalam kegiatan belajar peserta didik.

Permendikbud No 21 tahun 2016 bahwa dalam usaha mencapai Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana telah ditetapkan untuk setiap satuan dan jenjang pendidikan, penguasaan kompetensi lulusan dikelompokkan menjadi Tingkat Kompetensi Pendidikan Dasar dan Tingkat Kompetensi Pendidikan Menengah. Tingkat Kompetensi menunjukkan tahapan yang harus dilalui untuk mencapai kompetensi lulusan yang telah ditetapkan dalam Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan.

Tingkat Kompetensi dikembangkan berdasarkan kriteria; (1) Tingkat perkembangan peserta didik, (2) Kualifikasi kompetensi Indonesia, (3) Penguasaan kompetensi yang berjenjang. Selain itu Tingkat Kompetensi juga memperhatikan tingkat kerumitan/kompleksitas kompetensi, fungsi satuan pendidikan, dan keterpaduan antar jenjang yang relevan. Untuk menjamin keberlanjutan antar jenjang, Tingkat Kompetensi dimulai dari Tingkat Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan pertimbangan di atas,

Tingkat Kompetensi menurut Permendikbud (2013: 4) dirumuskan sebagai berikut:

**Tabel 3. Daftar Tingkat Kompetensi dan Jenjang Pendidikan**

No	Tingkat Kompetensi	Jenjang Pendidikan
1	Tingkat Pendidikan Anak Usia Dini	TK/RA
2	Tingkat Pendidikan Dasar	SD/MI/SDLB/PAKET A
3	Tingkat Pendidikan Pertama	SMP/MTS/SMPLB/PAKET B
4	Tingkat Pendidikan Menengah	SMA/MA/SMALB/PAKET C

Berdasarkan Tingkat Kompetensi tersebut ditetapkan Kompetensi yang bersifat generik yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan Kompetensi dan ruang lingkup materi yang bersifat spesifik untuk setiap mata pelajaran. Secara hirarkis, Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan untuk menetapkan Kompetensi yang bersifat generik pada tiap Tingkat Kompetensi. Kompetensi yang bersifat generik ini kemudian digunakan untuk menentukan kompetensi yang bersifat spesifik untuk tiap mata pelajaran. Selanjutnya, Kompetensi dan ruang lingkup materi digunakan untuk menentukan Kompetensi Inti pada pengembangan kurikulum tingkat satuan dan jenjang pendidikan. Uraian revisi Kompetensi Inti untuk setiap Tingkat Kompetensi menurut Permendikbud No 21 (2016:7) disajikan dalam tabel berikut:

- 1) Tingkat Pendidikan Dasar  
(Tingkat Kelas I-VI SD/MI/SDLB/PAKET A)

**Tabel 4. Daftar Uraian Kompetensi Inti untuk setiap Tingkat Kompetensi**

Kompetensi Inti	Deskripsi Kompetensi
Sikap Spiritual	1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
Sikap Sosial	2. Menunjukkan Perilaku: Jujur, Didipilin, Santun, Percaya diri, Peduli, dan Bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
Pengetahuan	3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar

Kompetensi Inti	Deskripsi Kompetensi
	dengan cara: Mengamati, Menanya, dan Mencoba Berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
Keterampilan	4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak: Kreatif, Produktif, Kritis, Mandiri, Kolaboratif, dan Komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

## 2) Tingkat Kompetensi dan Ruang lingkup Materi

Materi pendidikan jasmani berdasarkan kurikulum 2013 dapat dilihat dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi yang diterapkan untuk setiap muatan atau pelajaran sebagaimana diatur dalam Pasal 77I ayat (1), Pasal 77C ayat (1), dan Pasal 77K ayat (2), ayat (4), dan ayat (5) Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tingkat Kompetensi dan Ruang Lingkup Materi pada SD/MI/SDLB/PAKET A.

## 3) Muatan Pembelajaran

Pelaksanaan kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari kelas I-VI. Mata pendidikan agama dan budi pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema seperti yang terdapat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 5. Daftar Tema Pembelajaran**

KELAS I	KELAS II	KELAS III	KELAS IV	KELAS V	KELAS VI
Diriku	Hidup rukun	Sayangi hewan dan tumbuhan di sekitar	Indahnya kebersamaan	Bermain dengan benda di sekitar	Selamatkan makhluk hidup
Kegemaranku	Bermain di lingkunganku	Pengalaman yang mengesankan	Selalu berhemat energi	Peristiwa dalam kehidupanku	Persatuan dalam perbedaan
Kegiatanku	Tugasku sehari-hari	Mengenal cuaca dan musim	Pedulih terhadap makhluk hidup	Hidup rukun	Tokoh dan penentu
Keluargaku	Aku dan sekolahku	Ringan sama dijinjing berat sama dipikul	Berbagai pekerjaan	Sehat itu penting	Globalisasi
Pengalamanku	Hidup bersih dan sehat	Mari kita bermain dan berolahraga	Menghargai jasa pahlawan	Bangga menjadi bangsa Indonesia	Wirausaha
Lingkunganku	Air, bumi dan matahari	Indahnya persahabatan	Indahnya negeriku		Kesehatan masyarakat
Benda, binatang dan tanaman di sekitarku	Merawat hewan dan tumbuhan	Mari kita hemat energi untuk masa depan	Cita-citaku		
Peristiwa alam	Keselamatan dirumah dan perjalanan	Berperilaku baik dalam kehidupan sehari-hari	Daerah tempat tinggalku		
		Menjaga kelestarian lingkungan	Makanan sehat dan bergizi		

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap mata pelajaran dalam hal ini pendidikan jasmani dan olahraga dalam kurikulum 2013 berjalan sesuai tema dengan kata lain tidak dapat berdiri sendiri. Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intradisipliner, interdisipliner, multidisipliner, dan transdisipliner. Integrasi intradisipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh pada setiap mata pelajaran. Integrasi interdisipliner dilakukan dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar mata pelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multidisipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap mata pelajaran, sehingga tiap mata pelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri. Integrasi transdisipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran yang ada dengan

permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi kontekstual. Oleh karena itu buku guru dan buku peserta didik adalah pegangan yang harus dikuasai oleh masing-masing guru mata pelajaran.

#### **4. Profil SD Negeri se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen**

Buluspesantren adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kecamatan Buluspesantren terletak di sebelah selatan Kota Kebumen. Jarak Kecamatan Buluspesantren dari Kota Kebumen adalah 18 kilometer melalui Desa Tambakrejo. Luas wilayahnya 70,48 km<sup>2</sup>, dan jumlah penduduknya 51.638 jiwa (laki-laki 52.931 orang dan perempuan 25.707). Kecamatan Buluspesantren terdiri atas 21 desa, 82 RW, dan 386 RT. Pusat pemerintahan Kecamatan Buluspesantren berada di Desa Setrojenar. Kecamatan Buluspesantren merupakan kecamatan persimpangan karena merupakan penghubung antara jalur tengah Jawa Tengah melalui pusat Kabupaten Kebumen dengan jalur selatan atau *Daendels*.

Kecamatan Buluspesantren memiliki geografi berupa dataran rendah, muara sungai dan wilayah pesisir. Wilayah pesisir Kecamatan Buluspesantren dikenal dengan nama *Urut Sewu*. Kecamatan Buluspesantren yang berbatasan dengan Samudera Hindia memiliki wilayah pesisir atau pantai sepanjang sekira 10,5 kilometer mulai dari Desa Ayamputih, Desa Setrojenar, dan Desa Brecong. Ketinggian rata-rata Kecamatan Buluspesantren adalah 9 meter di atas permukaan air laut. Sejumlah sungai yang ada di wilayah ini antara lain Sungai Luk Ulo, Sungai Kedungbener, Sungai Pucang, Sungai Gunem, Sungai Luweng, Sungai Garung, dan Sungai Tirtomyo (Jogopaten/ Klepudukuh). Di Kecamatan

Bulupesantren, terdapat 32 Sekolah Dasar Negeri yang tersebar di beberapa desa. Daftar SD Negeri Se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen selengkapnya disajikan pada lampiran.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bene Aryo Subandi (2015) yang berjudul “Persepsi Guru Penjas terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih”. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menggunakan angket, responden dalam penelitian berjumlah 32 Guru Pendidikan Jasmani yang mewakili masing-masing SD di Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulonprogo. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh persepsi guru penjasorkes terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kec Pengasih mempunyai persepsi sangat tinggi dengan persentase 5,8 %, yang mempunyai persepsi tinggi sebesar 26,4 %, yang berpersepsi sedang sebesar 41,1 %. mempunyai persepsi rendah dengan persentase 20,9 %, yang berpersepsi sangat rendah sebesar 5,8 %. Dengan demikian persepsi guru

penjasorkes terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran penjasorkes disekolah dasar negeri se- Kec. Pengasih sebagian besar mempunyai persepsi sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rikard Febriana (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul tentang Penggunaan Internet”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul tentang Penggunaan Internet. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan guru penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 51,6%, pada kategori baik sebesar 38,75%, pada kategori kurang sebesar 9,7%, dan pada kategori rendah sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet adalah cukup.

### **C. Kerangka Berpikir**

Salah satu komponen utama yang menentukan mutu pembelajaran adalah guru. Di tangan gurulah akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademis, *skill* (keahlian), kematangan emosional, dan moral secara spiritual. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi dan kompetensi sebagai agen pembelajaran. Guru dipersyaratkan memiliki kualifikasi akademik S1/D4 dan bersertifikat pendidik.

Selain kualifikasi akademik, syarat lain yang harus dimiliki guru adalah kompetensi.

Kompetensi yang harus dimiliki guru ada empat, yaitu kompetensi kepribadian (kemampuan kepribadian yang mantap), kompetensi pedagogik (kompetensi dalam mengelola pembelajaran peserta didik), kompetensi profesional (kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua peserta didik, dan masyarakat sekitar) dan kompetensi sosial (kemampuan penguasaan materi secara luas dan mendalam). Diantara 4 kompetensi guru yang harus dimiliki guru, kompetensi pedagogik merupakan kompetensi yang sangat dekat dengan dengan kinerja yang harus diaktualisasikan dalam pelaksanaan proses pendidikan dan pembelajaran di tingkat kelas dan sekolah.

Guru PJOK sebagai pendidik dan pengajar bidang PJOK yang secara keseluruhan kegiatannya harus mengacu pada kurikulum, guru PJOK yang berada di sekolah dasar pada saat ini dituntut menjadi inspirator bagi anak didiknya sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan moral peserta didik agar menjadi aktif guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor dalam pelaksanaan kurikulum. Guru yang profesional harus siap menemukan metode baru dan harus selalu berusaha keras mengembangkan kreativitas dan kemampuan diri untuk mendapatkan metode-metode baru supaya terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Di samping itu, kesesuaian bidang studi yang diampu oleh guru dengan keahlian yang

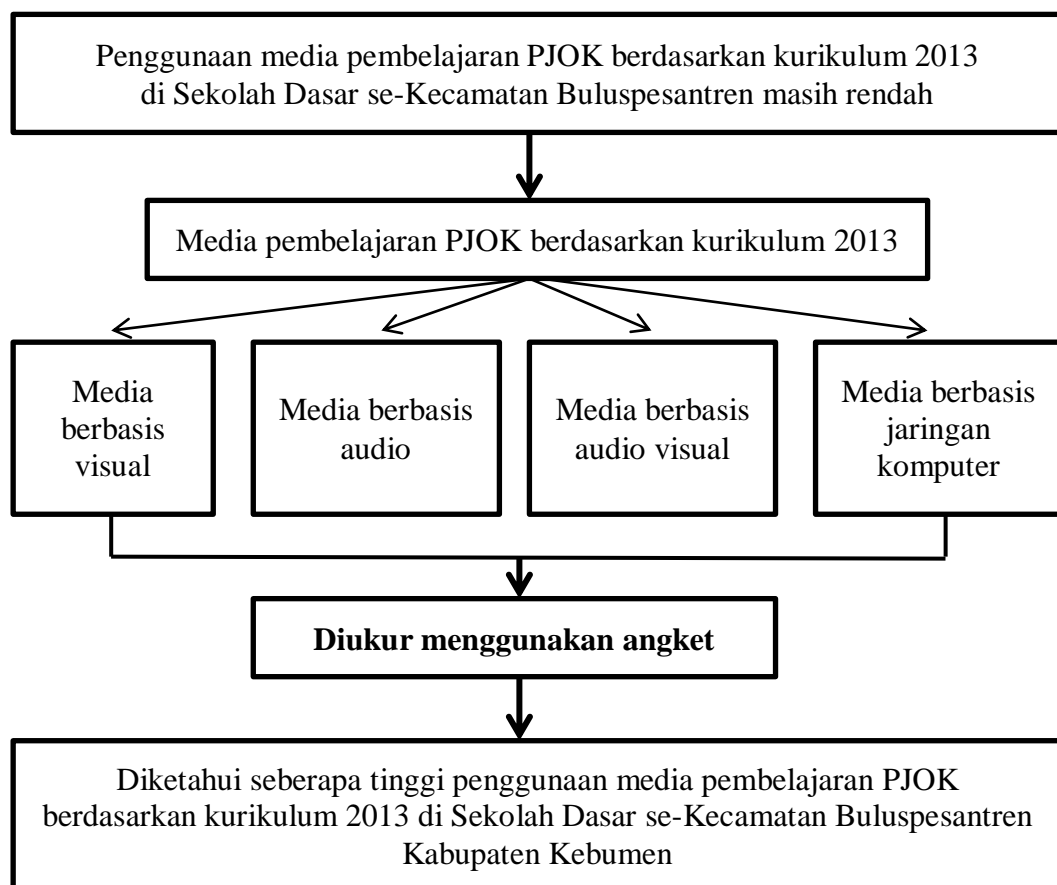
diperolehnya melalui pendidikan prajabatan sangat penting untuk memastikan pertumbuhan profesionalitasnya.

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik. Penelitian ini, peneliti dalam hal ini mengangkat mengenai penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses pembelajaran PJOK untuk memanfaatkan media agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Adanya penggunaan media dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran PJOK

akan berjalan secara efektif dan optimal, apabila disertai dengan adanya faktor yang mendukung kegiatan tersebut, seperti yang telah disebutkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Namun hal tersebut belum bisa diketahui kebenarannya, karena belum diketahuinya seberapa baik penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.



**Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir**

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Sugiyono (2007: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Arikunto (2010: 152) menyatakan bahwa survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup.

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen, yang terdiri atas 32 Sekolah Dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2019.

### **C. Populasi Penelitian**

Arikunto (2010: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen yang berjumlah 32 guru. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Rincian subjek penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 6. Rincian Subjek Penelitian**

No.	Nama Sekolah	Alamat	Σ
1	SD Negeri Tanjungrejo	Tanjungrejo Buluspesantren Kebumen	1
2	SD Negeri Ambalkumolo	Ambalkumolo	1
3	SD Negeri Tanjungsari	Tanjungsari, Buluspesantren, Kebumen	1
4	SD Negeri 2 Sidomoro	Dukuh Sengon Utara Rt 02 Rw 04	1
5	SD Negeri 3 Waluyo	Waluyo	1
6	SD Negeri 1 Setrojenar	Jl. Daendels	1
7	SD Negeri Tambakrejo	Ds. Tambakrejo, Buluspesantren	1
8	SD Negeri 2 Bocor	Rt. 02 Rw. 02	1
9	SD Negeri 1 Banjurpasar	Banjurpasar	1
10	SD Negeri Rantewringin	Rt 01 Rw 02	1
11	SD Negeri Indrosari	Indrosari	1
12	SD Negeri 2 Setrojenar	Setrojenar	1
13	SD Negeri Maduretno	Rt. 04 Rw. 01	1
14	SD Negeri 2 Klopasawit	Klapasawit	1
15	SD Negeri Banjurmukadan	Banjurmukadan	1
16	SD Negeri 2 Brecong	Brecong RT 03 RW 05	1
17	SD Negeri 1 Bocor	Jl. Kejayan	1
18	SD Negeri 1 Sidomoro	Rt.02 Rw. 02	1
19	SD Negeri 2 Jogopaten	Rt 03 Rw 05	1
20	SD Negeri 2 Banjurpasar	Dukuh Banjurpasar Rt 02/01	1
21	SD Negeri Arjowinangun	Arjowinangun	1
22	SD Negeri Buluspesantren	Buluspesantren	1
23	SD Negeri 3 Klapasawit	Klapasawit	1
24	SD Negeri Ampih	Ampih	1
25	SD Negeri 2 Waluyo	Dukuh Pelem	1
26	SD Negeri 2 Ayamputih	Jl. Daendels No 702	1
27	SD Negeri 2 Sangubanyu	Sangubanyu	1
28	SD Negeri 1 Sangubanyu	Rt. 01 Rw. 01	1
29	SD Negeri 1 Klapasawit	Jl. Kejayan	1
30	SD Negeri 1 Jogopaten	Jogopaten	1
31	SD Negeri Ayamputih	Jl. Daendels, Ayamputih, Buluspesantren	1
32	SD Negeri 1 Brecong	Brecong	1
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>

**D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Arikunto, (2010: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PJOK

berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen. Definisi operasionalnya yaitu sebagai suatu usaha yang dilakukan guru PJOK dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kelancaran belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK mencakup 4 jenis media, yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer yang diukur menggunakan angket tertutup.

## E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2010: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

**Tabel 7. Alternatif Jawaban Angket**

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Penyusunan instrumen, Hadi (1991: 9), menyatakan bahwa digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan indikator-indikator pada masing-masing variabel dalam bentuk kisi-kisi dalam menyusun instrumen.

- b. Dari kisi-kisi kemudian dijabarkan sebagai butir-butir pertanyaan yang merupakan instrumen penelitian.
- c. Instrumen ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli.
- d. Mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli.

Friza M (2013) yang berjudul “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul”. Instrumen tersebut sudah divalidasi oleh Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or, dan sudah diujicobakan. Hasil uji coba instrumen dari 10 orang memiliki korelasi 0,642-0,906, dengan demikian instrumen memiliki validitas yang baik. Berdasarkan uji coba menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.922. Kisi-kisi instrumen pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen	Media berbasis visual	Media gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Media berbasis audio	Media rekaman	10, 11, 12, 13, 14, 15
	Media berbasis audio visual	Media video	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
	Media berbasis jaringan komputer	Media power point	23, 24, 25, 26, 27, 28
		Media berbasis internet	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen.
- b. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## **F. Validitas dan Reliabilitas**

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Arikunto (2010: 92), menyatakan bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Uji coba dilakukan di SD Negeri se-Kecamatan Ambal yang berjumlah 15 sekolah dengan responden berjumlah 15 guru PJOK. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2019. Alasan pemilihan tempat uji coba yaitu karena mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan subjek yang akan diteliti, baik kondisi sekolah karena berdekatan, dan sarana dan prasarana hampir sama.

### **1. Uji Validitas**

Arikunto (2010: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2006: 46). Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan

dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji validitas instrumen pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen**

Butir	r hitung	r tabel	Ket	Butir	r hitung	r tabel	Ket
01	0,662	0,482	Valid	19	0,824	0,482	Valid
02	0,942	0,482	Valid	20	0,836	0,482	Valid
03	0,662	0,482	Valid	21	0,942	0,482	Valid
04	0,833	0,482	Valid	22	0,947	0,482	Valid
05	0,943	0,482	Valid	23	0,662	0,482	Valid
06	0,943	0,482	Valid	24	0,943	0,482	Valid
07	0,942	0,482	Valid	25	0,662	0,482	Valid
08	0,824	0,482	Valid	26	0,943	0,482	Valid
09	0,782	0,482	Valid	27	0,662	0,482	Valid
10	0,782	0,482	Valid	28	0,833	0,482	Valid
11	0,824	0,482	Valid	29	0,943	0,482	Valid
12	0,943	0,482	Valid	30	0,943	0,482	Valid
13	0,942	0,482	Valid	31	0,942	0,482	Valid
14	0,947	0,482	Valid	32	0,824	0,482	Valid
15	-0,210	0,482	Tidak Valid	33	0,782	0,482	Valid
16	0,943	0,482	Valid	34	0,782	0,482	Valid
17	0,943	0,482	Valid	35	0,824	0,482	Valid
18	0,947	0,482	Valid	<b>Keterangan: 34 butir valid</b>			

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 35 butir terdapat 1 butir tidak valid, karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  ( $df_{15} = 0,482$ ), yaitu butir nomor 15, sehingga tersisa 34 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen setelah uji coba disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	$\Sigma$
Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen	Media berbasis visual	Media gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
	Media berbasis audio	Media rekaman	10, 11, 12, 13, 14	5
	Media berbasis audio visual	Media video	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	7
	Media berbasis jaringan komputer	Media power point	22, 23, 24, 25, 26, 27	6
		Media berbasis internet	28, 29, 30, 31, 32, 33, 34	7
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>	

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010: 47). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,988	34

## G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Azwar (2016: 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Baik
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Cukup
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Kurang

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : *standar deviasi*

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 34 butir, dan terbagi dalam empat faktor, yaitu (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer. Hasil analisis sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen didapat skor terendah (*minimum*) 99,00, skor tertinggi (*maksimum*) 122,00, rerata (*mean*) 109,19, nilai tengah (*median*) 109,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 105,00, *standar deviasi* (SD) 5,61. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen**

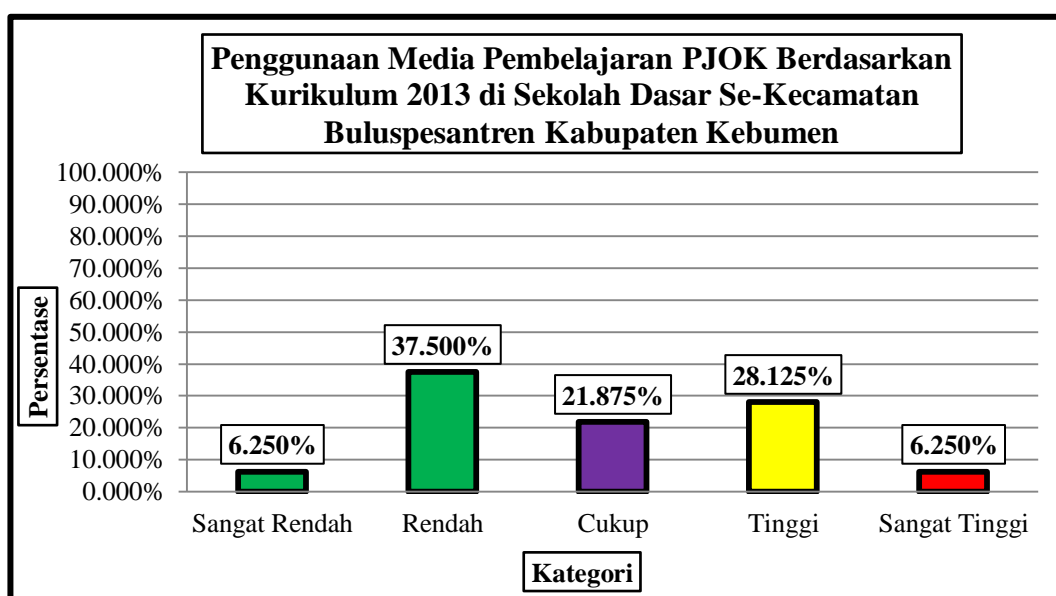
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	109,1875
<i>Median</i>	109,0000
<i>Mode</i>	105,00
<i>Std, Deviation</i>	5,61356
<i>Minimum</i>	99,00
<i>Maximum</i>	122,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$117,61 < X$	Sangat Tinggi	2	6.250%
2	$111,99 < X \leq 117,61$	Tinggi	9	28.125%
3	$106,38 < X \leq 111,99$	Cukup	7	21.875%
4	$100,77 < X \leq 106,38$	Rendah	12	37.500%
5	$X \leq 100,77$	Sangat Rendah	2	6.250%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen**

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,250% (2 guru), “rendah” sebesar 37,500% (12 guru), “cukup” sebesar 21,875% (7 guru), “tinggi” sebesar 28,125% (9 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 6,250% (2 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 109,19, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen dalam kategori “cukup”.

### 1. Faktor Media Berbasis Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis visual didapat skor terendah (*minimum*) 24,00, skor tertinggi (*maksimum*) 33,00, rerata (*mean*) 28,44, nilai tengah (*median*) 28,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 25,00, *standar deviasi* (SD) 2,69. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual**

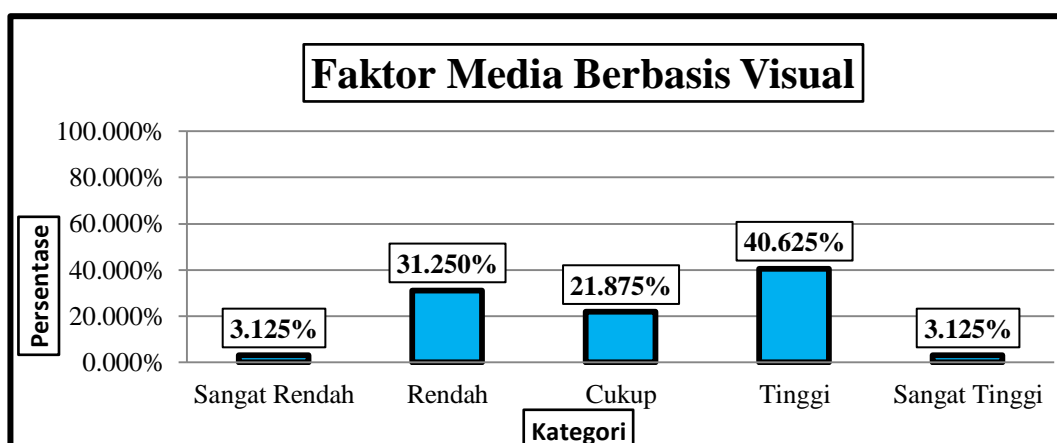
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	28,4375
<i>Median</i>	28,5000
<i>Mode</i>	25,00 <sup>a</sup>
<i>Std. Deviation</i>	2,69931
<i>Minimum</i>	24,00
<i>Maximum</i>	33,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis visual pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$32,49 < X$	Sangat Tinggi	1	3.125%
2	$29,79 < X \leq 32,49$	Tinggi	13	40.625%
3	$27,09 < X \leq 29,79$	Cukup	7	21.875%
4	$24,39 < X \leq 27,09$	Rendah	10	31.250%
5	$X \leq 24,39$	Sangat Rendah	1	3.125%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 16 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis visual dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual**

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,125% (1 guru), “rendah” sebesar 31,250% (10 guru), “cukup” sebesar 21,875% (7 guru), “tinggi” sebesar 40,625% (13 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 3,125% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, 28,44, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis visual kategori “cukup”.

## 2. Faktor Media Berbasis Audio

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio didapat skor terendah (*minimum*) 12,00, skor tertinggi (*maksimum*) 19,00, rerata (*mean*) 15,16, nilai tengah (*median*) 15,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,00, *standar deviasi* (SD) 1,92. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut:

**Tabel 17. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio**

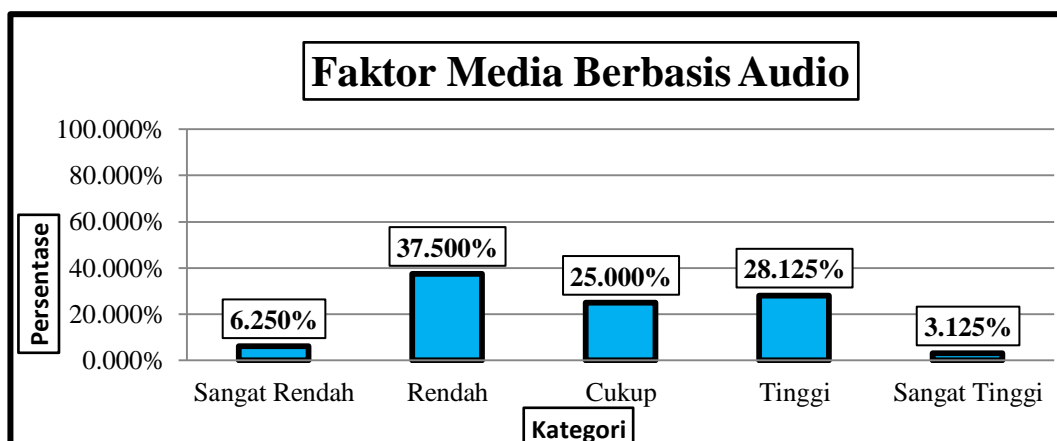
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	15,1562
<i>Median</i>	15,0000
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std. Deviation</i>	1,91950
<i>Minimum</i>	12,00
<i>Maximum</i>	19,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio pada tabel 18 sebagai berikut:

**Tabel 18. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$18,04 < X$	Sangat Tinggi	1	3.125%
2	$16,12 < X \leq 18,04$	Tinggi	9	28.125%
3	$14,20 < X \leq 16,12$	Cukup	8	25.000%
4	$12,28 < X \leq 14,20$	Rendah	12	37.500%
5	$X \leq 12,28$	Sangat Rendah	2	6.250%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 18 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio**

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,250% (2 guru), “rendah” sebesar 37,500% (12 guru), “cukup” sebesar 25,000% (8 guru), “tinggi” sebesar 28,125% (9 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 3,125% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, 15,16, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio kategori “cukup”.

### 3. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio visual didapat skor terendah (*minimum*) 19,00, skor tertinggi (*maksimum*) 26,00, rerata (*mean*) 23,19, nilai tengah (*median*) 24,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 25,00, *standar deviasi* (SD) 2,09. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut:

**Tabel 19. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual**

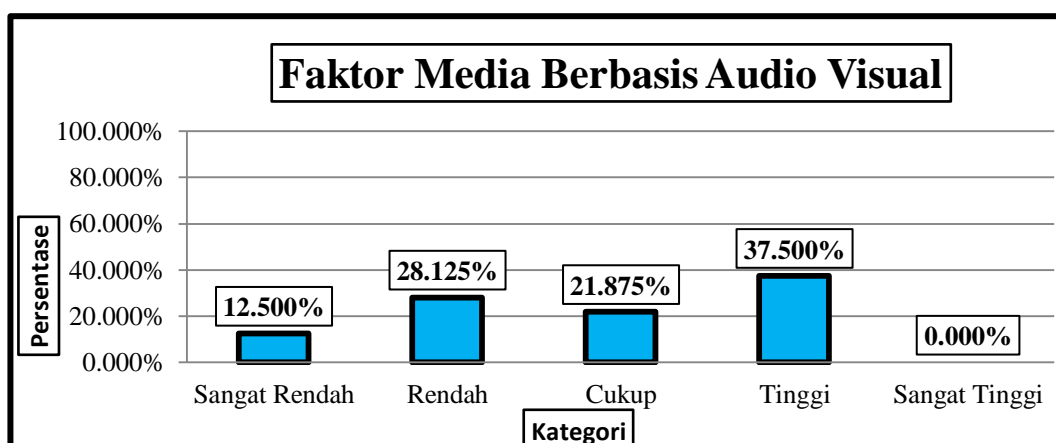
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	23,1875
<i>Median</i>	24,0000
<i>Mode</i>	25,00
<i>Std. Deviation</i>	2,08586
<i>Minimum</i>	19,00
<i>Maximum</i>	26,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio visual pada tabel 20 sebagai berikut:

**Tabel 20. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$26,32 < X$	Sangat Tinggi	0	0.000%
2	$24,23 < X \leq 26,32$	Tinggi	12	37.500%
3	$22,14 < X \leq 24,23$	Cukup	7	21.875%
4	$20,06 < X \leq 22,14$	Rendah	9	28.125%
5	$X \leq 20,06$	Sangat Rendah	4	12.500%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 20 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio visual dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual**

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 12,500% (4 guru), “rendah” sebesar 28,125% (12 guru), “cukup” sebesar 21,875% (9 guru), “tinggi” sebesar 37,500% (12 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, 23,19, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di SD se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio visual kategori “cukup”.

#### 4. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer didapat skor terendah (*minimum*) 35,00, skor tertinggi (*maksimum*) 49,00, rerata (*mean*) 42,41, nilai tengah (*median*) 42,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 42,00, *standar deviasi* (SD) 3,69. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 21 sebagai berikut:

**Tabel 21. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer**

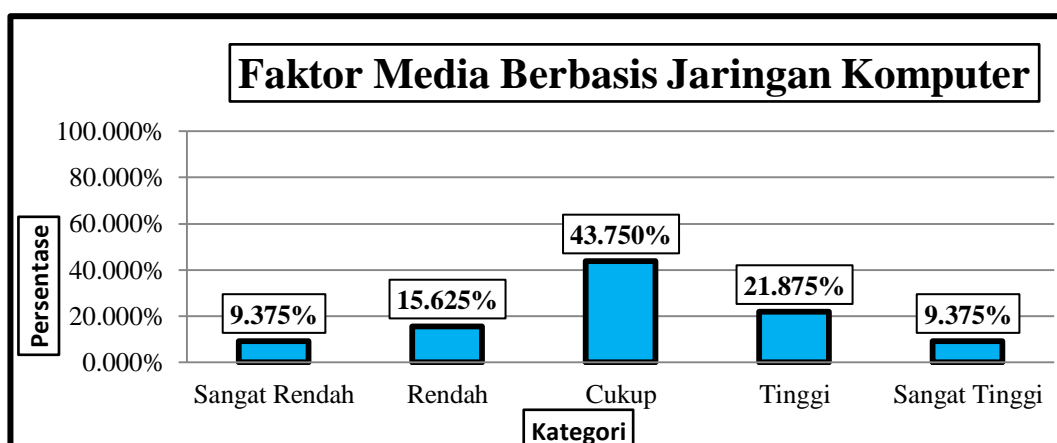
Statistik	
<i>N</i>	32
<i>Mean</i>	42,4062
<i>Median</i>	42,0000
<i>Mode</i>	42,00
<i>Std. Deviation</i>	3,68834
<i>Minimum</i>	35,00
<i>Maximum</i>	49,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer pada tabel 22 sebagai berikut:

**Tabel 22. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$47,94 < X$	Sangat Tinggi	3	9.375%
2	$44,25 < X \leq 47,94$	Tinggi	7	21.875%
3	$40,56 < X \leq 44,25$	Cukup	14	43.750%
4	$36,87 < X \leq 40,56$	Rendah	5	15.625%
5	$X \leq 36,87$	Sangat Rendah	3	9.375%
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 22 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer**

Berdasarkan tabel 22 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,375% (3 guru), “rendah” sebesar 15.625% (5 guru), “cukup” sebesar 43.750% (5 guru), “tinggi” sebesar 21.875% (7 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 9.375% (3 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, 42.41, penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dalam kategori “cukup”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 34 butir, dan terbagi dalam empat faktor, yaitu (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen masuk dalam kategori “cukup”. Secara rinci, kategori paling tinggi yaitu kategori rendah sebanyak 12 guru atau 37,50%, selanjutnya pada kategori tinggi sebanyak 9 guru atau sebesar 28,125%, dan pada kategori cukup sebanyak 7 guru atau 21,875%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan

kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen sangat beragam, akan tetapi kecenderungan paling tinggi yaitu pada kategori rendah.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diutarakan diawal bahwa penggunaan media terutama pada media pembelajaran belum terlalu diperhatikan dalam proses pembelajaran PJOK. Hal ini mempengaruhi motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan perhatian peserta didik tentunya guru harus membawa pembelajaran menyenangkan dan banyak kreatifitas dalam mengajar, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan senang dan termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran. Tentunya media sangat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Media tersebut juga dapat membantu guru untuk mengembangkan kreatifitas mengajarnya sehingga pembelajaran tidak monoton. Namun hal tersebut belum dilakukan oleh semua guru dalam pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran. Banyak hal yang menghambat pelaksanaan pembelajaran tersebut sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui persepsi guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa guru cukup memahami pentingnya media pembelajaran untuk proses pembelajaran, sehingga anak dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun hal tersebut belum terealisasikan karena ada beberapa hal yang menghambat penggunaan media pembelajaran diantaranya ada beberapa guru yang belum terlalu menguasai media

elektronik untuk membuat media pembelajaran, kurangnya waktu untuk mempersiapkan pembuatan media pembelajaran. Terpacu pada pembelajaran yang sudah ada sehingga sulit mencari pembelajaran yang sesuai dengan materi. Selain itu hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK mendapatkan respon yang tinggi dari guru Penjasorkes. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memahami materi kepeserta didik, sehingga peserta didik mudah untuk menerima materi yang sudah diajarkan oleh guru, guru juga merasa bahwa dengan adanya media pembelajaran akan terbantu untuk melakukan proses pembelajaran. Selain mudah didapat, media pembelajaran tersebut juga bisa dibuat sesuai dengan materi yang akan disiapkan. Pembelajaran juga akan lebih efisien dan efektif. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran selama ini masih belum maksimal, hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya sarana dan prasarana dalam mendukung pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran PJOK dengan tinggi. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat. Selain mampu meningkatkan motivasi peserta didik, penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap kelancaran dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya penggunaan media secara tepat harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi peserta didik, materi, dan

kemampuan guru mengenai media, sehingga proses pembelajaran akan berjalan makin lancar dan pencapaian hasil akan lebih maksimal.

Media pembelajaran penting karena merupakan alat untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran PJOK. Pentingnya media pembelajaran ini tentunya menjadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Semakin baik kondisi dan semakin maksimalnya jumlah media yang digunakan akan membuat pembelajaran semakin maksimal pula. Sebagai penunjang proses pembelajaran agar mendorong peserta didik cepat, tepat, mudah, dan benar. Suhana (2014: 61), “media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong peserta didik belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadi verbalisme”. Mengingat pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang implementasinya kerap dilakukan di luar kelas, tentu membutuhkan ruang yang lebih luas seperti lapangan. Begitu juga dengan media ajar lain yang setiap substansi teori menggunakan media yang berbeda. Selama ini pihak sekolah dirasa kurang memperhatikan mata pelajaran pendidikan jasmani dan lebih memenuhi kelengkapan media pembelajaran lain seperti laboratorium dan ruang komputer. Dalam penerapannya pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anggota tubuh yang bertujuan tidak hanya untuk kebugaran saja, melainkan penunjang proses pertumbuhan dan perkembangan yang telah dirancang dengan baik. Sedangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, gerakan-gerakan yang dihasilkan juga dapat dikolaborasikan dengan berbagai permainan, sesuai dengan teori yang berkaitan. Syarat utama pelaksanaan pendidikan jasmani adalah guru yang memiliki kemampuan untuk

memilih dan membuat media pembelajaran yang tepat dan guru yang mampu melihat kondisi sekolah sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran PJOK. Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki kemampuan yang tinggi untuk menyikapi kondisi sekolahnya agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat.

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima tinggi oleh peserta didik. Arsyad (2009: 2), menyatakan di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan

faktor media berbasis visual kategori “cukup”. Secara rinci, kategori paling tinggi yaitu kategori tinggi sebanyak 13 guru atau 40,625%, selanjutnya pada kategori rendah sebanyak 10 guru atau sebesar 31,250%, dan pada kategori cukup sebanyak 7 guru atau 21,875%. Media visual menurut Sadiman, dkk (2003: 28), media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio kategori “cukup”. Secara rinci, kategori paling tinggi yaitu kategori rendah sebanyak 12 guru atau 37,50%, selanjutnya pada kategori tinggi sebanyak 9 guru atau sebesar 28,125%, dan pada kategori cukup sebanyak 8 guru atau 25,00%. Susilana & Riyana (2011: 19) menyatakan media audio adalah media yang penyampaian pesanya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang- lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Ada beberapa jenis media yang kita kelompokkan dalam media audio, diantaranya: Radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis audio visual kategori “cukup”. Secara rinci, kategori paling tinggi yaitu kategori tinggi sebanyak 12 guru atau 37,50%, selanjutnya pada kategori rendah sebanyak 9 guru atau sebesar 28,125%, dan pada kategori cukup sebanyak 7 guru atau 21,875%. Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual diantaranya film dan televisi.

Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berdasarkan faktor media berbasis jaringan internet kategori “cukup”. Secara rinci, kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 14 guru atau 43,750%, selanjutnya pada kategori tinggi sebanyak 7 guru atau sebesar 21,875%, dan pada kategori rendah sebanyak 5 guru atau 15,625%. Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri (Sukiman, 2012: 210).

Pemanfaatan teknologi pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran guru dapat menjadi kreatif dan dapat mengembangkan potensi anak. Dalam menyelenggarakan pembelajaran, guru menggunakan teknologi sebagai media. Menyediakan bahan belajar dan mengadministrasikan dengan menggunakan teknologi informasi. Membiasakan anak berinteraksi dengan menggunakan teknologi. Mulyasa (2013: 107) menyatakan penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran (*e-learning*) dimaksudkan untuk memudahkan atau mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan menggunakan dan mempersiapkan materi pembelajaran dalam suatu sistem jaringan komputer yang dapat diakses oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru dan calon guru dibekali dengan berbagai kompetensi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai teknologi pembelajaran.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket.  
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket.

Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,250% (2 guru), “rendah” sebesar 37,500% (12 guru), “cukup” sebesar 21,875% (7 guru), “tinggi” sebesar 28,125% (9 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 6,250% (2 guru).

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

### **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen.
2. Agar melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Buluspesantren Kabupaten Kebumen dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2014). Problematika kurikulum 2013 dan kepemimpinan instruksional kepala sekolah. *Jurnal Pencerahan*. Volume 8 (2): 98-108.
- Amirin, T.M dkk. (2013). *Manajemen pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Aqib, Z. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bene Aryo Subandi. (2015). *Persepsi guru penjas terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Djamarah, S.B. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Friza M. (2013). *Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.



- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Isharyanto, T. (2003). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2013). *Materi pelatihan guru implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Machali, I. (2014). Kebijakan perubahan kurikulum 2013 dalam menyongsong Indonesia Emas tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume III, Nomor 1.
- Made, S. (2008). *Peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengembangan media pembelajaran di SMP 2 Wonosari*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muktiani, N.R. (2008). Aplikasi teknologi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mata kuliah pencak silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 5, Nomor 1.
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution (2008). *Asas-asas kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Permendikbud Republik Indonesia tahun 2013 *tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL)*.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan sampai pada siswa kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Purwodarminto. (2011). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: KBBI.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rikard Febriana. (2016). *Tingkat pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul tentang Penggunaan Internet*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sadiman, Arif, S. dkk. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanaky, A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Jakarta: Penerbit. Kaukaba Dipantara.
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Subagyo, Komari, A & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2014). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjasokes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.

- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Suryobroto, A. S. (2004). *Sarana dan prasarana pendidikan jamani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Susilana, R & Riyana, C. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Wiyani, N.A. (2013). *Desain pembelajaran pendidikan: tata rancang pembelajaran menuju pencapaian kompetensi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Nomor : 03.31/UN.34.16/PP/2019.	13 Maret 2019.
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
<b>Kepada Yth.</b> <b>Kepala SD Negeri .....</b> <b>di Tempat.</b>	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka uji coba penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Tbu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Muhammad Choirul Fahrudin
NIM	: 15604224020
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Hedi Ardianto H., M.Or.
NIP	: 197702182008011002
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Maret s/d April 2019
Tempat	: Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ambal
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
	 Dekan, Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001
<b>Tembusan :</b> <b>1. Kaprodi PGSD Penjas.</b> <b>2. Pembimbing Tas.</b> <b>3. Mahasiswa ybs.</b>	

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari Sekolah

**PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PETANGKURAN**  
Alamat: Desa Kalihonpetangkuran, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen 54392

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 800/073/III/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Petangkuran Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen :

**Nama** : Muhammad Chairul Fahrudin  
**NIM** : 15604224020  
**Fakultas** : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
**Prodi/Jurusan** : PGSD Penjas  
**Universitas** : Universitas Negeri Yogyakarta



Yang bersangkutan telah mengadakan uji coba penelitian di Sekolah Dasar Negeri Petangkuran, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen, terhitung tanggal 4 maret 2019 guna penulisan tugas akhir skripsi dengan judul **"PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERDASARKAN KURIKULUM 2013 DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN BULUSPESANTREN KABUPATEN KEBUMEN"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


4 maret 2019  
Kepala SD Negeri Petangkuran

  
SAHYAM TONO S.PD  
NIP. 1950114 199401 1 001

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Nomor : 03.36/UN.34.16/PP/2019.	15 Maret 2019.
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
<b>Kepada Yth.</b> <b>Kepala SD Negeri .....</b> <b>di Tempat.</b>	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Muhammad Choirul Fahrudin
NIM	: 15604224020
Program Studi	: PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	: Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP	: 197209242001122001
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Maret s/d April 2019
Tempat	: <b>SD Negeri se-Kecamatan Bulus Pesantren</b>
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berdsarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bulus Pesantren Kabupaten Kebumen.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
	Dekan,  Awan S. Suherman, M.Ed. NIP. 264070198812 1 001
<b>Tembusan :</b>	
1. Kaprodi PGSD Penjas.	
2. Pembimbing Tas.	
3. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 5. Surat Keterangan dari Pemerintah DIY



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
Kepatihan Danurejan Yogyakarta Telepon (0274) 582811 Faximili (0274) 588613  
Website : jogjaprovo.go.id Email : santel@jogjaprovo.go.id Kode Pos 55213

---

Yogyakarta, 19 Februari 2019  
Kepada Yth. :  
1. Kepala Instansi Vertikal se-DIY  
2. Kepala Dinas/Badan/Kantor di lingkup DIY  
3. Bupati/Walikota se-DIY  
4. Rektor PTN/PTS se-DIY  
Di Tempat


**SURAT EDARAN**  
NOMOR: 070/01218  
TENTANG  
PENERBITAN SURAT KETERANGAN PENELITIAN


Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri No.3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian maka disampaikan hal-hal sebagai berikut :

1. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian dalam rangka kewaspadaan dini perlu dikeluarkan Surat Keterangan Penelitian (SKP) sehingga produk yang dikeluarkan bukan Surat Rekomendasi Penelitian melainkan Surat Keterangan Penelitian;
2. Penelitian yang dilakukan dalam rangka tugas akhir pendidikan/sekolah dari tempat pendidikan/sekolah di dalam negeri dan penelitian yang dilakukan instansi pemerintah yang sumber pendanaan penelitiannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara/Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah tidak perlu menggunakan Surat Keterangan Penelitian.


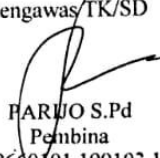
Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memperbanyak dan mensosialisasikan kepada pejabat dan pegawai di lingkungan kerja Bapak/Ibu/Saudara serta membantu menyebarkan kepada masyarakat umum.  
Atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Ditetapkan di Yogyakarta  
Pada tanggal  
s.n. GUBERNUR  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIS DAERAH

  
Gatot Saptadi  
N/62920  
185909021988031003



Lampiran 6. Surat Keterangan dari Dinas Pendidikan Kebumen

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN <b>DINAS PENDIDIKAN</b> Jl. Veteran No 2 Kebumen telp (0287)381447 Fax. (0287)381289 Kode Pos 54311</p>
<p><b><u>SURAT IZIN PENELITIAN</u></b> No : 800/ 046</p>	
<p>Dengan hormat. Mendasari Surat dari Universitas Negeri Yogyakarta No.03.36/UN.34.16/PP/2019 Tanggal 15 Maret 2019 tentang Izin Penelitian maka dengan ini :</p>	
Nama	: Parijo S,Pd
Jabatan	: Pengawas TK/SD
Unit Kerja	: Dinas Pendidikan Kabupaten Kebumen Korwil Bidang Pendidikan Kecamatan Buluspesantren
<p>Memberikan izin kepada :</p>	
Nama	: Muhammad Choirul Fahrudin
NIM	: 15604224020
Program Studi	: PGSD Penjas
Mahasiswa dari	: Universitas Negeri Yogyakarta
<p>Untuk mengadakan Penelitian dalam rangka Tugas Akhir Skripsi di SDN Se Kecamatan Buluspesantren.</p>	
<p>Demikian atas kerja samanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>An KOORDINATOR WILAYAH KECAMATAN BULUSPESANTREN Pengawas TK/SD</p> <p> HARIJO S.Pd Pembina NIP. 19600701 199103 1 027</p>	

**DAFTAR NAMA SDN SEWILAYAH KORWIL BIDANG PENDIDIKAN  
KECAMATAN BULUSPESANTREN  
KABUPATEN KEBUMEN**

NO	NAMA SDN
1	SDN BULUSPESANTREN
2	SDN 2 JOGOPATEN
3	SDN AMPIH
4	SDN INDROSARI
5	SDN 1 SANGUBANYU
6	SDN ARJOWINANGUN
7	SDN 1 KLAPASAWIT
8	SDN 2 KLAPASAWIT
9	SDN 2 SIDOMORO
10	SDN TANJUNGSARI
11	SDN TAMBAKREJO
12	SDN RANTEWRINGIN
13	SDN TANJUNGREJO
14	SDN AMBALKUMOLO
15	SDN 1 BANJURPASAR
16	SDN 3 WALUYO
17	SDN 2 WALUYO
18	SDN 1 BOCOR
19	SDN 2 BOCOR
20	SDN 1 BRECONG
21	SDN 2 BRECONG
22	SDN 2 AYAMPUTIH
23	SDN MADURETNO
24	SDN 1 SETROJENAR
25	SDN BANJURMUKADAN
26	SDN 1 JOGOPATEN
27	SDN 1 AYAMPUTIH
28	SDN 1 SIDOMORO
29	SDN 2 SANGUBANYU
30	SDN 3 KLAPASAWIT
31	SDN 2 BANJURPASAR
32	SDN 2 SETROJENAR

a/n Koordinator Wilayah Bidang Pendidikan  
Kecamatan Buluspesantren  
Pengawas TK/SD

  
**Parlo S.Pd.**

NIP 19660101 199103 1 027

## Lampiran 8. Angket Uji Coba

### A. Identitas Pengisi

Nama Guru :  
 Nama Sekolah :  
 Alamat Sekolah :

### B. Petunjuk Pengisian

- Bacalah setiap pernyataan yang tertera pada tabel di bawah dengan seksama.
- Tuliskan tanda (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang menurut anda sesuai dengan pemikiran anda, pada kolom yang telah disediakan (samping kolom pernyataan ).
- Keterangan nilai pada jawaban :  
 SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
 S = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pelajaran.		√		

### C. Angket Penelitian

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>A.</b>	<b>Media Berbasis Visual (Media Gambar)</b>				
1.	Saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran.				
2.	Penggunaan media gambar di awal pembelajaran mempermudah saya dalam melaksanakan pembelajaran.				
3.	Untuk menarik minat siswa saya menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran.				
4.	Guru menggunakan media gambar sebagai alat peraga.				
5.	Pada proses pembelajaran saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran.				

6.	Saya menggunakan media gambar agar suasana kelas menjadi lebih kondusif.				
7.	Media gambar merupakan salah satu alat bantu untuk menunjang keberhasilan siswa.				
8.	Agar lebih efisien tenaga, saya menggunakan media gambar saat pembelajaran.				
9.	Saya menggunakan media gambar untuk mempermudah siswa dalam meniru gerakan.				
<b>B.</b>	<b>Media Berbasis Audio (Media Rekaman)</b>				
10.	Pada proses pembelajaran senam saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan.				
11.	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk membantu siswa dalam melakukan dan menghafal gerakan senam.				
12.	Untuk mengatasi daya indera siswa, saya menggunakan media rekaman dalam pembelajaran.				
13.	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> sehingga siswa mampu sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan.				
14.	Saya menggunakan media rekaman sebagai pengganti instruksi dalam pembelajaran.				
15.	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> saat proses pembelajaran untuk mengembangkan daya imajinasi siswa.				
<b>C.</b>	<b>Media Berbasis Audio Visual (Media Video)</b>				
16.	Media video saat proses pembelajaran di kelas mampu meningkatkan daya ingat siswa.				
17.	Saya menggunakan bantuan media video saat menyampaikan teori pembelajaran di dalam kelas sebagai alat bantu.				
18.	Saya menggunakan media video agar siswa mampu memahami materi.				
19.	Saya menggunakan media video agar materi yang disampaikan dapat diterima secara merata oleh siswa.				
20.	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.				
21.	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran agar dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.				
22.	Saya menggunakan media video untuk				

	memberikan kesan yang mendalam dalam proses pembelajaran.				
<b>D.</b>	<b>Media Berbasis Jaringan Komputer (Power Point)</b>				
23.	Media <i>power point</i> mempermudah saya menyampaikan materi di kelas.				
24.	Saya menggunakan media <i>power point</i> untuk menarik perhatian dan minat siswa saat pembelajaran.				
25.	Saya menggunakan media <i>power point</i> agar materi yang disampaikan lebih ringkas.				
26.	Saya menggunakan media <i>Power Point</i> untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran.				
27.	Saat menyampaikan materi yang penting saya menggunakan media <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.				
28.	Saya menggunakan media <i>Power Point</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori yang diajarkan.				
<b>E.</b>	<b>Media Berbasis Internet</b>				
29.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran.				
30.	Media internet merupakan salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menambah wawasan dan pengetahuan belajar.				
31.	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pelajaran.				
32.	Saya menggunakan media internet sebagai alternatif dalam mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran di sekolah.				
33.	Setiap materi yang saya sampaikan, diunggah di internet agar siswa mudah mengaksesnya.				
34.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk memperbarui informasi tentang materi pembelajaran penjas.				
35.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu agar siswa lebih mudah memahami materi penjas.				

Lampiran 9. Data Uji Coba

**DATA UJI COBA DI SD NEGERI SE-KECAMATAN AMBAL**

<b>N o</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>1 0</b>	<b>1 1</b>	<b>1 2</b>	<b>1 3</b>	<b>1 4</b>	<b>1 5</b>	<b>1 6</b>	<b>1 7</b>	<b>1 8</b>	<b>1 9</b>	<b>2 0</b>	<b>2 1</b>	<b>2 2</b>	<b>2 3</b>	<b>2 4</b>	<b>2 5</b>	<b>2 6</b>	<b>2 7</b>	<b>2 8</b>	<b>2 9</b>	<b>3 0</b>	<b>3 1</b>	<b>3 2</b>	<b>3 3</b>	<b>3 4</b>	<b>3 5</b>	<b>Σ</b>		
<b>1</b>	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	72	
<b>2</b>	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	76	
<b>3</b>	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	97		
<b>4</b>	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	131	
<b>5</b>	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	58	
<b>6</b>	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	83	
<b>7</b>	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	72	
<b>8</b>	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	77		
<b>9</b>	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	98		
<b>10</b>	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	132		
<b>11</b>	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	57
<b>12</b>	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	83	
<b>13</b>	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	72	
<b>14</b>	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75	
<b>15</b>	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	97		

Lampiran 10. Uji Validitas dan Reliabilitas

**HASIL UJI VALIDITAS**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	168.2000	1971.029	.662	.755
BUTIR 02	168.2000	1938.457	.942	.751
BUTIR 03	168.2000	1971.029	.662	.755
BUTIR 04	168.5333	1988.981	.833	.758
BUTIR 05	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 06	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 07	168.2000	1938.457	.942	.751
BUTIR 08	167.8667	1965.410	.824	.755
BUTIR 09	168.3333	1964.524	.782	.754
BUTIR 10	168.3333	1964.524	.782	.754
BUTIR 11	167.8667	1965.410	.824	.755
BUTIR 12	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 13	168.2000	1938.457	.942	.751
BUTIR 14	168.5333	1925.981	.947	.749
BUTIR 15	168.2000	2030.314	-.210	.763
BUTIR 16	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 17	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 18	168.5333	1925.981	.947	.749
BUTIR 19	167.8667	1965.410	.824	.755
BUTIR 20	168.6667	1946.095	.836	.752
BUTIR 21	168.2000	1938.457	.942	.751
BUTIR 22	168.5333	1925.981	.947	.749
BUTIR 23	168.2000	1971.029	.662	.755
BUTIR 24	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 25	168.2000	1971.029	.662	.755
BUTIR 26	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 27	168.2000	1971.029	.662	.755
BUTIR 28	168.5333	1988.981	.833	.758
BUTIR 29	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 30	168.2000	1952.743	.943	.753
BUTIR 31	168.2000	1938.457	.942	.751
BUTIR 32	167.8667	1965.410	.824	.755
BUTIR 33	168.3333	1964.524	.782	.754
BUTIR 34	168.3333	1964.524	.782	.754
BUTIR 35	167.8667	1965.410	.824	.755
Total	85.3333	503.810	1.000	.986

Keterangan:  $r_{hitung} > r_{tabel} (df 15 = 0,482) = \text{valid}$

**HASIL UJI RELIABILITAS**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.988	34

Lampiran 11. Tabel r

<b>Tabel r Product Moment</b>											
<b>Pada Sig.0,05 (Two Tail)</b>											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
<b>15</b>	<b>0.482</b>	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

## Lampiran 12. Angket Penelitian

### A. Identitas Pengisi

Nama Guru :  
 Nama Sekolah :  
 Alamat Sekolah :

### B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan yang tertera pada tabel di bawah dengan seksama.
2. Tuliskan tanda (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang menurut anda sesuai dengan pemikiran anda, pada kolom yang telah disediakan (samping kolom pernyataan ).
3. Keterangan nilai pada jawaban :  
 SS = Sangat Setuju                      TS = Tidak Setuju  
 S = Setuju                                      STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pelajaran.		$\checkmark$		

### C. Angket Penelitian

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
<b>A.</b>	<b>Media Berbasis Visual (Media Gambar)</b>				
1.	Saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran.				
2.	Penggunaan media gambar di awal pembelajaran mempermudah saya dalam melaksanakan pembelajaran.				
3.	Untuk menarik minat siswa saya menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran.				
4.	Guru menggunakan media gambar sebagai alat peraga.				
5.	Pada proses pembelajaran saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran.				

6.	Saya menggunakan media gambar agar suasana kelas menjadi lebih kondusif.				
7.	Media gambar merupakan salah satu alat bantu untuk menunjang keberhasilan siswa.				
8.	Agar lebih efisien tenaga, saya menggunakan media gambar saat pembelajaran.				
9.	Saya menggunakan media gambar untuk mempermudah siswa dalam meniru gerakan.				
<b>B.</b>	<b>Media Berbasis Audio (Media Rekaman)</b>				
10.	Pada proses pembelajaran senam saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan.				
11.	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk membantu siswa dalam melakukan dan menghafal gerakan senam.				
12.	Untuk mengatasi daya indera siswa, saya menggunakan media rekaman dalam pembelajaran.				
13.	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> sehingga siswa mampu sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan.				
14.	Saya menggunakan media rekaman sebagai pengganti instruksi dalam pembelajaran.				
<b>C.</b>	<b>Media Berbasis Audio Visual (Media Video)</b>				
15.	Media video saat proses pembelajaran di kelas mampu meningkatkan daya ingat siswa.				
16.	Saya menggunakan bantuan media video saat menyampaikan teori pembelajaran di dalam kelas sebagai alat bantu.				
17.	Saya menggunakan media video agar siswa mampu memahami materi.				
18.	Saya menggunakan media video agar materi yang disampaikan dapat diterima secara merata oleh siswa.				
19.	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.				
20.	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran agar dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.				
21.	Saya menggunakan media video untuk memberikan kesan yang mendalam dalam proses pembelajaran.				

<b>D.</b>	<b>Media Berbasis Jaringan Komputer (Power Point)</b>				
22.	Media <i>power point</i> mempermudah saya menyampaikan materi di kelas.				
23.	Saya menggunakan media <i>power point</i> untuk menarik perhatian dan minat siswa saat pembelajaran.				
24.	Saya menggunakan media <i>power point</i> agar materi yang disampaikan lebih ringkas.				
25.	Saya menggunakan media <i>Power Point</i> untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran.				
26.	Saat menyampaikan materi yang penting saya menggunakan media <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.				
27.	Saya menggunakan media <i>Power Point</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori yang diajarkan.				
<b>E.</b>	<b>Media Berbasis Internet</b>				
28.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran.				
29.	Media internet merupakan salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menambah wawasan dan pengetahuan belajar.				
30.	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pelajaran.				
31.	Saya menggunakan media internet sebagai alternatif dalam mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran di sekolah.				
32.	Setiap materi yang saya sampaikan, diunggah di internet agar siswa mudah mengaksesnya.				
33.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk memperbarui informasi tentang materi pembelajaran penjas.				
34.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu agar siswa lebih mudah memahami materi penjas.				

Lampiran 13. Data Penelitian

No	Media berbasis visual									Media berbasis audio					Media berbasis audio visual						Media berbasis jaringan komputer										Σ				
	Media gambar									Media rekaman					Media video						Media power point					Media berbasis internet									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		31	32	33	34
1	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	1	103
2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	106
3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	2	4	4	3	4	2	3	4	105
4	3	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	116	
5	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4	112
6	3	4	3	4	4	4	2	4	3	2	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	116
7	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	109
8	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	105
9	4	4	4	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	105
10	2	4	2	4	4	4	4	2	4	3	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	109
11	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	102
12	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	104
13	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	112
14	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	117
15	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	115
16	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	122
17	3	2	3	3	3	2	4	2	4	4	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	2	4	2	4	110
18	3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	99
19	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	2	3	3	106
20	2	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	105
21	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	2	117
22	2	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	114
23	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	112
24	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	106
25	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	118
26	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	2	3	2	2	2	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	108
27	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	105	
28	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	109	
29	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	106
30	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	111
31	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	4	3	110
32	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	4	100

Lampiran 14. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Buluspesantren	Media berbasis visual	Media berbasis audio	Media berbasis audio visual	Media berbasis jaringan komputer
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
	Mean	109.1875	28.4375	15.1562	23.1875	42.4062
	Median	109.0000	28.5000	15.0000	24.0000	42.0000
	Mode	105.00	25.00 <sup>a</sup>	14.00	25.00	42.00
	Std. Deviation	5.61356	2.69931	1.91950	2.08586	3.68834
	Minimum	99.00	24.00	12.00	19.00	35.00
	Maximum	122.00	33.00	19.00	26.00	49.00
	Sum	3494.00	910.00	485.00	742.00	1357.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Penggunaan media pembelajaran PJOK berdasarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Buluspesantren**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	99	1	3.1	3.1	3.1
	100	1	3.1	3.1	6.2
	102	1	3.1	3.1	9.4
	103	1	3.1	3.1	12.5
	104	1	3.1	3.1	15.6
	105	5	15.6	15.6	31.2
	106	4	12.5	12.5	43.8
	108	1	3.1	3.1	46.9
	109	3	9.4	9.4	56.2
	110	2	6.2	6.2	62.5
	111	1	3.1	3.1	65.6
	112	3	9.4	9.4	75.0
	114	1	3.1	3.1	78.1
	115	1	3.1	3.1	81.2
	116	2	6.2	6.2	87.5
	117	2	6.2	6.2	93.8
	118	1	3.1	3.1	96.9
	122	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Media berbasis visual**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	24	1	3.1	3.1	3.1
	25	7	21.9	21.9	25.0
	26	2	6.2	6.2	31.2
	27	1	3.1	3.1	34.4
	28	5	15.6	15.6	50.0
	29	2	6.2	6.2	56.2
	30	7	21.9	21.9	78.1
	31	1	3.1	3.1	81.2
	32	5	15.6	15.6	96.9
	33	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Media berbasis audio**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	2	6.2	6.2	6.2
	13	4	12.5	12.5	18.8
	14	8	25.0	25.0	43.8
	15	7	21.9	21.9	65.6
	16	1	3.1	3.1	68.8
	17	5	15.6	15.6	84.4
	18	4	12.5	12.5	96.9
	19	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Media berbasis audio visual**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	19	2	6.2	6.2	6.2
	20	2	6.2	6.2	12.5
	21	3	9.4	9.4	21.9
	22	6	18.8	18.8	40.6
	23	2	6.2	6.2	46.9
	24	5	15.6	15.6	62.5
	25	9	28.1	28.1	90.6
	26	3	9.4	9.4	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

**Media berbasis jaringan komputer**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	1	3.1	3.1	3.1
	36	2	6.2	6.2	9.4
	37	1	3.1	3.1	12.5
	38	1	3.1	3.1	15.6
	39	1	3.1	3.1	18.8
	40	2	6.2	6.2	25.0
	41	4	12.5	12.5	37.5
	42	6	18.8	18.8	56.2
	43	3	9.4	9.4	65.6
	44	1	3.1	3.1	68.8
	45	2	6.2	6.2	75.0
	46	3	9.4	9.4	84.4
	47	2	6.2	6.2	90.6
	48	2	6.2	6.2	96.9
	49	1	3.1	3.1	100.0
Total		32	100.0	100.0	

Lampiran 15. SD Negeri Se-Kecamatan Ambal

No.	NPSN	Nama Satuan Pendidikan	Alamat	Kelurahan
1	20305255	SD NEGERI 1 AMBALRESMI	Jl. Daendels No 172	Ambalresmi
2	20305390	SD NEGERI 1 GONDANGLEGI	Gondanglegi	Gondanglegi
3	20305711	SD NEGERI 1 PAGEDANGAN	Pagedangan	Pagedangan
4	20305593	SD NEGERI 2 AMBALRESMI	Ambalresmi	Ambalresmi
5	20305542	SD NEGERI 2 GONDANGLEGI	Gondanglegi	Gondanglegi
6	20305624	SD NEGERI 2 LAJER	Lajer	Lajer
7	20304821	SD NEGERI 2 SIDOLUHUR	Sidoluhur	Sidoluhur
8	20304814	SD NEGERI 2 SINUNGREJO	Sinungrejo	Sinungrejo
9	20304723	SD NEGERI 3 SIDOLUHUR	Sidoluhur	Sidoluhur
10	20304791	SD NEGERI AMBALKEBREK	Ambalkebrek	Ambalkebrek
11	20304792	SD NEGERI AMBALKLIWONAN	Ambalkliwonan	Ambalkliwonan
12	20304808	SD NEGERI AMBARWINANGUN	Ambarwinangun	Ambarwinangun.
13	20304796	SD NEGERI BANJARSARI	Banjarsari	Banjarsari
14	20304773	SD NEGERI BENERKULON	Benerkulon	Benerkulon
15	20304772	SD NEGERI BENERWETAN	Benerwetan	Benerwetan
16	20304751	SD NEGERI BLENGORKULON	Jalan Penanggalan Km 1	Blengorkulon
17	20304752	SD NEGERI BLENGORWETAN	Blengorwetan	Blengorwetan
18	20305549	SD NEGERI ENTAK	Ds. Entak RT.01 RW.01	Entak
19	20304758	SD NEGERI KAIBON	Kaibon	Kaibon
20	20305160	SD NEGERI KEMBANGSAWIT	Kembangsawit	Kembangsawit
21	20305140	SD NEGERI KENOYOJAYAN	Kenoyojayan	Kenoyojayan
22	20305118	SD NEGERI KRADENAN	Ambal Kebumen	Kradenan
23	20305131	SD NEGERI PASARSENEN	Dukuh Krajan, RT:01/ RW:02, Desa Pasarsenen	Pasarsenen
24	20305122	SD NEGERI PENEKET	Peneket Ambal Kebumen	Peneket

25	20305224	SD NEGERI PETANGKURAN	Rt 02 Rw 02	Kaibonpetangkuran
26	20305223	SD NEGERI PLEMPUKAN KEMBARAN	Plempukan Kembaran	Plempukan Kembaran
27	20305218	SD NEGERI PRASUTAN	Prasutan	Prasutan
28	20305217	SD NEGERI PUCANGAN	Pucangan	Pucangan
29	20305246	SD NEGERI REJOSARI	Rejosari	Dukuhrejosari
30	20305210	SD NEGERI SIDOMUKTI	Sidomukti	Sidomukti
31	20305190	SD NEGERI SIDOMULYO	Sidomulyo	Sidomulyo
32	20305189	SD NEGERI SIDOREJO	Sidorejo	Sidorejo
33	20305188	SD NEGERI SINGOSARI	Singosari	Singosari
34	20305180	SD NEGERI SUMBERJATI	Jl.Daendles 12, Ds.Sumberjati	Sumberjati
35	20305179	SD NEGERI SURABAYAN	Surabayan	Surabayan

Lampiran 16. SD Negeri Se-Kecamatan Bulupesantren

No.	NPSN	Nama Satuan Pendidikan	Alamat	Kelurahan
1	<u>20305193</u>	SD NEGERI TANJUNGREJO	Tanjungrejo Buluspesantren Kebumen	TANJUNGREJO
2	<u>20304793</u>	SD NEGERI AMBALKUMOLO	Ambalkumolo	Ambalkumolo
3	<u>20305208</u>	SD NEGERI TANJUNGSARI	Tanjungsari, Buluspesantren, Kebumen	Tanjungsari
4	<u>20304820</u>	SD NEGERI 2 SIDOMORO	Dukuh Sengon Utara Rt 02 Rw 04	Sidomoro
5	<u>20304675</u>	SD NEGERI 3 WALUYO	Waluyo	WALUYO
6	<u>20305842</u>	SD NEGERI 1 SETROJENAR	Jl. Daendels	SETRAJENAR
7	<u>20305191</u>	SD NEGERI TAMBAKREJO	Ds. Tambakrejo, Buluspesantren	Tambakrejo
8	<u>20305613</u>	SD NEGERI 2 BOCOR	Rt. 02 Rw. 02	BOCOR
9	<u>20305280</u>	SD NEGERI 1 BANJURPASAR	Banjurpasar	Banjurpasar
10	<u>20305230</u>	SD NEGERI RANTEWRINGIN	Rt 01 Rw 02	RANTEWRINGIN
11	<u>20304766</u>	SD NEGERI INDROSARI	Indrosari	Indrosari
12	<u>20304847</u>	SD NEGERI 2 SETROJENAR	Setrojenar	SETRAJENAR
13	<u>20305110</u>	SD NEGERI MADURETNO	Rt. 04 Rw. 01	MADURETNO
14	<u>20305655</u>	SD NEGERI 2 KLOPOSAWIT	Klapasawit	Klapasawit
15	<u>20304795</u>	SD NEGERI BANJURMUKADAN	Banjurmukadan	Banjurmukadan
16	<u>20305608</u>	SD NEGERI 2 BRECONG	Brecong RT 03 RW 05	BRECONG
17	<u>20305274</u>	SD NEGERI 1 BOCOR	JL. KEJAYAN	BOCOR
18	<u>20330242</u>	SD NEGERI 1 SIDOMORO	Rt.02 Rw. 02	SIDOMORO
19	<u>20305573</u>	SD NEGERI 2 JOGOPATEN	Rt 03 Rw 05	JOGOPATEN
20	<u>20305619</u>	SD NEGERI 2 BANJURPASAR	DUKUH BANJURPASAR RT 02/01	BANJURPASAR
21	<u>20304801</u>	SDN ARJOWINANGUN	ARJOWINANGUN	ARJOWINANGUN
22	<u>20304748</u>	SD NEGERI BULUSPESANTREN	Buluspesantren	BULUSPESANTREN
23	<u>20304905</u>	SD NEGERI 3 KLAPASAWIT	Klapasawit	Klapasawit
24	<u>20304806</u>	SD NEGERI AMPIH	AMPIH	AMPIH
25	<u>20304928</u>	SD NEGERI 2 WALUYO	Dukuh Pelem	Waluyo
26	<u>20305590</u>	SD NEGERI 2 AYAMPUTIH	Jl. Daendels No 702	AYAMPUTIH
27	<u>20304878</u>	SD NEGERI 2 SANGUBANYU	Sangubanyu	SANGUBANYU
28	<u>20305822</u>	SD NEGERI 1 SANGUBANYU	Rt. 01 Rw. 01	SANGUBANYU

29	<u>20305742</u>	SD NEGERI 1 KLAPASAWIT	Jl. Kejayan	KLAPASAWIT
30	<u>20305334</u>	SD NEGERI 1 JOGOPATEN	Jogopaten	JOGOPATEN
31	<u>20304799</u>	SD NEGERI AYAMPUTIH	Jl. Daendels, Ayamputih, Buluspesantren Kebumen Jawa Tengah	Ayamputih
32	<u>20305268</u>	SD NEGERI 1 BRECONG	Brecong	BRECONG

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian



Gambar responden sedang mengisi angket



Gambar responden sedang mengisi angket



6. Mengaplikasikan...  
menyenangkan untuk belajar  
7. Membiasakan berjabat tangan  
Qur'an, surat-surat pendek s

