

**PEMANFAATAN *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN JARAK  
JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Putri Safitri

17601241005

**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

**PEMANFAATAN *E-LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN JARAK  
JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Oleh :  
Putri Safitri  
17601241005

**ABSTRAK**

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, menggunakan metode survey. Instrument yang digunakan berupa angket. Subjek penelitian ini adalah guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul, dengan jumlah keseluruhan 101 guru dari 83 sekolah. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif dengan menuangkan frekuensi dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul diperoleh hasil kategori “tinggi” sebesar 35,6% , kategori “sedang” sebesar 59,4%, kategori “rendah” sebesar 5,0%. Dari hasil di atas pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori sedang, karena guru penjasorkes belum maksimal dalam memanfaatkan *internet based e-learning* dan *electronic based e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh.

**Kata Kunci :** Pemanfaatan *e-learning* pembelajaran jarak jauh, Guru PJOK

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Safitri  
NIM : 17601241005  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : **PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

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 dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 13 April 2021

Yang menyatakan,



Putri Safitri

NIM. 17601241005

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK  
JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh :

Putri Safitri

17601241005

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta,

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

NIP : 196107311990011001



Sorn Nopembri, Ph.D.

NIP : 197911122003121002

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Disusun Oleh :  
Putri Safitri  
NIM 17601241005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal, 16 April 2021



Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

pl. Dekan

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.  
NIP. 19820815 200501 1 002

## **MOTTO**

“Hidup yang baik adalah hidup yang diinspirasi oleh cinta dan dipandu oleh ilmu pengetahuan”

(Bertrand Russell)

“Bagaimanapun keadaanya bersyukur adalah cara terindah untuk menikmati hidup”

(Putri Safitri)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak Suparno dan Ibu Sarni yang tanpa pamrih telah membesarkan dan merawatku dengan segenap cinta dan kasih sayang, yang selalu berdoa dan mendoakanku hingga aku menjadi seperti sekarang ini.
2. Kakaku tersayang Adi Susilo, Adhi Candra dan adikku tersayang Nur Cahyono yang telah memberikan motivasi dan mendoakanku demi kelancaran tugas akhir skripsi ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul” dengan lancar.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini penulis mengalami kesulitan dan kendala, namun dengan segala upaya dan semangat, Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Soni Nopembri, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Saryono, S.Pd. Jas, M.Or., selaku Validator instrument Tugas Akhir Skripsi sekaligus Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan dalam membuat angket penelitian dan memberikan arahan serta masukan sehingga tugas akhir skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. selaku Sekretaris penguji tugas akhir skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik.

4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Dr. Yudik Prasetya, M.Kes., selaku Dekan Plt. Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Muhammad Ahkam Amin, S.Pd, M.Or., selaku Ketua MGMP Penjasorkes SMP Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru anggota MGMP Guru Penjasorkes SMP Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Bapak Prof Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Sahabat dan orang terkasih yang selalu bersabar, mendukung, berdoa dan mau meluangkan waktunya untuk menemaniku dan ikut serta dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi. Terimakasih banyak karena sudah menemaniku berjuang hingga saat ini.
10. Teman-teman seperjuangan PJKR kelas A angkatan 2017. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.

11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan penulis karya tulis ini.

Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan semua pihak pada umumnya. Serta penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi bahan bacaan untuk acuan penulisan Tugas Akhir Skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 16 April 2021

Penulis



Putri Safitri

NIM 17601241005

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| SAMPUL .....  | ii   |
| ABSTRAK .....   | iii  |
| SURAT PERNYATAAN.....   | v    |
| PERSETUJUAN .....   | vi   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....   | vii  |
| MOTTO .....   | viii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                       | ix   |
| KATA PENGANTAR .....  | x    |
| DAFTAR ISI.....   | xiii |
| DAFTAR TABEL.....   | xv   |
| DAFTAR GAMBAR .....   | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xix  |
| BAB I. PENDAHULUAN .....  | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                                 | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....                                   | 5    |
| C. Batasan Masalah.....   | 6    |
| D. Rumusan Masalah .....  | 6    |
| E. Tujuan Penelitian.....                                       | 7    |
| F. Manfaat Penelitian.....                                      | 7    |
| BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....                                    | 9    |
| A. Deskripsi Teori .....  | 9    |
| 1. Hakikat Pemanfaatan .....                                    | 9    |
| 2. Hakikat ICT.....   | 15   |
| 3. Hakikat E-Learning.....                                      | 18   |
| 4. Hakikat Pembelajaran Jarak Jauh.....                         | 33   |
| 5. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ..... | 39   |
| 6. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....      | 41   |
| B. Penelitian yang Relevan .....                                | 42   |

|  |    |
|--|----|
| C. Kerangka Berpikir .....   | 43 |
| BAB III. METODE PENELITIAN.....  | 46 |
| A. Jenis dan Desain Penelitian .....   | 46 |
| B. Tempat dan Subjek Penelitian .....  | 47 |
| C. Populasi Penelitian .....   | 47 |
| D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....  | 47 |
| E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....   | 48 |
| 1. Instrumen Penelitian.....   | 48 |
| 2. Teknik Pengumpulan Data.....  | 54 |
| F. Teknik Analisis Data .....  | 54 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....   | 57 |
| A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....   | 57 |
| 1. Faktor Pemanfaatan <i>Internet Based E-Learning</i> .....   | 61 |
| 2. Faktor Pemanfaatan <i>Electronic Based E-Learning</i> .....   | 64 |
| 3. Pemanfaatan <i>Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz)</i> .....               | 66 |
| 4. Pemanfaatan <i>Video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)</i> ..... | 69 |
| 5. Pemanfaatan <i>Personal Website</i> .....   | 72 |
| 6. Pemanfaatan <i>Webblog</i> .....  | 74 |
| 7. Pemanfaatan <i>Film</i> .....   | 76 |
| 8. Pemanfaatan <i>Video</i> .....  | 79 |
| 9. Pemanfaatan <i>Audio</i> .....  | 81 |
| 10. Pemanfaatan <i>Slide</i> .....   | 83 |
| B. Pembahasan .....  | 86 |
| BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....   | 90 |
| A. Kesimpulan.....   | 90 |
| B. Implikasi Penelitian .....  | 90 |
| C. Saran .....   | 91 |
| D. Keterbatasan Penelitian .....   | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA .....   | 93 |
| LAMPIRAN .....   | 98 |

## DAFTAR TABEL

|   | Hal |
|---|-----|
| Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Sebelum Kalibrasi.....  | 51  |
| Tabel 2. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Instrumen.....   | 53  |
| Tabel 3. Angket Penilaian Acuan Norma (PAN) .....   | 55  |
| Tabel 4. Deskripsi Statistik Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak<br>Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten<br>Gunungkidul ..... | 58  |
| Tabel 5. Distribusi Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh<br>Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten<br>Gunungkidul .....          | 59  |
| Tabel 6. Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan <i>Internet Based E-Learning</i> ....   | 61  |
| Tabel 7. Distribusi Pemanfaatan <i>Internet Based E-Learning</i> .....  | 62  |
| Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan<br><i>Electronic Based E-Learning</i> .....   | 64  |
| Tabel 9. Distribusi Pemanfaatan <i>Electronic Based E-Learning</i> .....  | 65  |
| Tabel 10. Deskripsi Statistik Item <i>Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz)</i> .....  | 67  |
| Tabel 11. Distribusi Pemanfaatan <i>Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz)</i> .....  | 67  |
| Tabel 12. Deskripsi Statistik Item <i>Video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)</i> .....                          | 69  |
| Tabel 13. Distribusi <i>Video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)</i> .....  | 70  |
| Tabel 14. Deskripsi Statistik Item <i>Personal Website</i> .....  | 72  |
| Tabel 15. Distribusi Pemanfaatan <i>Personal Website</i> .....  | 73  |
| Tabel 16. Deskripsi Statistik Item <i>Webblog</i> .....   | 75  |
| Tabel 17. Distribusi Pemanfaatan <i>Webblog</i> .....   | 75  |

|  |    |
|--|----|
| Tabel 18. Deskripsi Statistik Item Film .....  | 77 |
| Tabel 19. Distribusi Pemanfaatan Film.....     | 77 |
| Tabel 20. Deskripsi Statistik Item Video ..... | 79 |
| Tabel 21. Distribusi Pemanfaatan Video .....   | 80 |
| Tabel 22. Deskripsi Statistik Item Audio ..... | 82 |
| Tabel 23. Distribusi Pemanfaatan Audio .....   | 82 |
| Tabel 24. Deskripsi Statistik Item Slide.....  | 84 |
| Tabel 25. Distribusi Pemanfaatan Slide .....   | 85 |

## DAFTAR GAMBAR

Hal

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul.....   | 60 |
| Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor <i>Internet Based E-Learning</i> .....   | 63 |
| Gambar 3. Diagram Batang Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor <i>Electronic Based E-Learning</i> ..... | 65 |
| Gambar 4. Diagram Batang Pemanfaatan <i>Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz)</i> .....  | 68 |
| Gambar 5. Diagram Batang Pemanfaatan <i>Video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap</i> .....   | 71 |
| Gambar 6. Diagram Batang Pemanfaatan <i>Personal Website</i> .....  | 73 |
| Gambar 7. Diagram Batang Pemanfaatan <i>Webblog</i> .....   | 76 |
| Gambar 8. Diagram Batang Pemanfaatan Film .....   | 78 |
| Gambar 9. Diagram Batang Pemanfaatan Video .....  | 80 |
| Gambar 10. Diagram Batang Pemanfaatan Audio .....   | 83 |
| Gambar 11. Diagram Batang Pemanfaatan Slide.....  | 85 |

## DAFTAR LAMPIRAN

Hal

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....   | 99  |
| Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian.....   | 100 |
| Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i> .....  | 101 |
| Lampiran 4. Surat Validasi Ahli .....   | 102 |
| Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas.....  | 103 |
| Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian MGMP PJOK SMP Gunungkidul ..  | 104 |
| Lampiran 7. Angket Penelitian .....   | 105 |
| Lampiran 8. Validitas dan Realibilitas .....  | 110 |
| Lampiran 9. Data Nama Guru PJOK .....   | 114 |
| Lampiran 10. Data Penelitian.....   | 116 |
| Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....  | 119 |
| Lampiran 12. Skor Penelitian Faktor <i>Internet Based E-Learning</i> .....  | 119 |
| Lampiran 13. Skor Penelitian Faktor <i>Electronic Based E-Learning</i> .....  | 119 |
| Lampiran 14. Skor Penelitian Indikator <i>Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz)</i> .....              | 119 |
| Lampiran 15. Skor Penelitian Indikator <i>Video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap</i> ..... | 119 |
| Lampiran 16. Skor Penelitian Indikator <i>Personal Website</i> .....  | 119 |
| Lampiran 17. Skor Penelitian Indikator <i>Webblog</i> .....   | 119 |
| Lampiran 18. Skor Penelitian Indikator Film .....   | 119 |
| Lampiran 19. Skor Penelitian Indikator Video .....  | 119 |
| Lampiran 20. Skor Penelitian Indikator Audio .....  | 119 |

Lampiran 21. Skor Penelitian Indikator Slide..... 119

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu *coronavirus* jenis baru (*SARS-CoV-2*) dan penyakitnya di sebut *Coronavirus disease 2019* (Covid-19). Meluasnya penyebaran Covid-19 telah memaksa pemerintah untuk menutup sekolah-sekolah dan mendorong pembelajaran jarak jauh di rumah. Kebijakan baru tersebut membuat guru berpikir untuk menerapkan pola pembelajaran yang tepat yang mampu diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh (Afenia Salsabila Nasution, 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mulai mengimplementasikan upaya-upaya awal untuk mencegah penyebaran Covid-19 di sekolah-sekolah dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 yang secara garis besar menyarankan praktik hegienitas dan sanitasi di sekolah-sekolah. Oleh karena meningkatnya penyebaran, Kemendikbud kemudian memutuskan untuk menunda semua kegiatan sekolah dan beralih ke pembelajaran jarak jauh di rumah melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran jarak jauh tidak dapat terlepas dari salah satu bidang *Information Communication Technology (ICT)*. Menurut Arifin & Setiyawan (2012: 90), mengemukakan *ICT* adalah teknologi digital atau analog apa pun yang memungkinkan pengguna mencipta, menyimpan, dan menampilkan informasi serta mengomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, *Digital Video Disk (DVD)*, *Compact Disk (CD) Player*, serta handphone. Sedangkan Sutopo (2012: 1), menjelaskan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technologies (ICT)* adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya. Jadi *ICT* adalah segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media.

Pemanfaatan *ICT* di masa pandemi Covid-19 sekarang ini sangat pesat, hal ini ditandai dengan semakin tingginya kebutuhan akan sistem informasi yang terkomputerisasi dalam pendidikan. Selain itu, juga dipengaruhi dengan sistem pendidikan yang semula melakukan pembelajaran tatap muka terpaksa berubah menjadi pembelajaran jarak jauh sebagai dampak adanya pandemic covid-19. *ICT*

menjadi suatu solusi untuk mengatasi penyebaran virus Covid-19 karena dengan memanfaatkan ICT pendidikan jarak jauh tidak terbatas oleh ruang, waktu, jarak, sehingga hubungan pendidik dengan peserta didik dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka. Penerapan ICT dibidang pendidikan sekarang ini adalah pemanfaatan *e-learning* untuk penyebaran informasi dan berkomunikasi antar guru dan peserta didik. Konsep *e-learning* dengan memanfaatkan media berbasis ICT dapat menjadi solusi dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Kusumana, (2011: 37) menjelaskan bahwa istilah *e-learning* terdiri dari dua bagian yaitu “*e*” yaitu merupakan singkatan dari elektronik, dan *learning* yang berarti pembelajaran sehingga *e-learning* dapat disebut sebagai pembelajaran yang memanfaatkan ICT (*Information and Communication Technologies*). Sedangkan menurut Suartama (2014: 35) *E-learning* didefinisikan sebagai sebuah proses belajar yang difasilitasi dan didukung dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

Penerapan *e-learning* merupakan salah satu alternatif dimasa pandemi Covid-19 terutama dibidang pendidikan. Hal ini didukung dengan fasilitas seperti internet, komputer, telepon, dan *hardware* serta *software* yang dapat menjangkau tempat yang jaraknya jauh dan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga penerapan *e-learning* ini mempengaruhi sistem pembelajaran di sekolah, tak terkecuali pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Munir (2012: 207), menjelaskan secara umum terdapat dua presepsi dasar tentang pemanfaatan *e-learning* yaitu *Internet Based E-*

*learning* dan *Electronic Based E-learning*. *Internet based e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. *Electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik.

Pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah tentunya harus mampu mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga yaitu dapat meningkatkan taraf kebugaran jasmani peserta didik, ketrampilan motorik, dan nilai-nilai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga materi pembelajaran harus diperhatikan secara seksama dari segi metode, tujuan serta cara dalam menyampaikan materi pembelajaran serta guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dituntut untuk bisa berinovasi sehingga dapat menyesuaikan kemampuan peserta didik, supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan ke peserta didik walaupun peserta didik tidak berada di sekolah. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari peserta didik dimasa sekarang ini, karena dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan keterampilan olahraga dapat membentengi diri peserta didik salah satunya dengan meningkatkan daya tahan tubuh (imunitas) untuk mencegah penurunan sistem kekebalan atau imun. Dengan olahraga secara teratur dapat menjadi salah satu cara untuk menjaga kesehatan dimasa pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Ponjong, SMP Negeri 3 Wonosari, dan SMP Negeri 1 Wonosari memperlihatkan *e-learning* belum optimal dalam membantu pembelajaran selama pandemi. Pembelajaran berbasis *e-learning* membantu proses belajar mengajar tetap dapat berjalan meskipun tidak bertatap muka secara langsung dengan peserta didik. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa guru belum secara maksimal dalam memanfaatkan *e-learning*. Sebagai contoh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) SMP Negeri 1 Ponjong hanya menggunakan media *WhatsApp* dan *Google Form* sebagai media pembelajaran selama masa pandemic Covid-19 padahal banyak sekali aplikasi pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan di SMP Negeri 1 Wonosari dan SMP Negeri 3 Wonosari guru PJOK sudah menggunakan *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zoom Meeting*, dan *Google Meeting* dalam pembelajaran PJOK karena dianggap lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas *e-learning* memiliki peranan penting dalam menunjang kelancaran pembelajaran jarak jauh di sekolah. *E-learning* dapat membantu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menyampaikan materi dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten

Gunungkidul". Hal ini sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dimasa pandemi Covid-19.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat guru PJOK SMP yang berada di Kabupaten Gunungkidul belum menguasai media pembelajaran berbasis *ICT*.
2. Beberapa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama yang berada di kabupaten Gunungkidul belum memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh.
3. Sebagian guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Gunungkidul belum mengoptimalkan pemanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh.
4. Kurangnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak jauh
5. Belum diketahui pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh PJOK di SMP se-Kabupaten Gunungkidul.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan diatas, maka peneliti hanya dibatasi pada “belum diketahuinya pemanfaatan *E-learning* dalam pembelajaran jarak jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Seberapa besar tingkat Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul ?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa tinggi tingkat Pemanfaatan *E-Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Secara Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bukti empiris pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh di sekolah.
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru yang untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh PJOK
- c. Menjadikan bertambahnya wawasan pengetahuan bagi guru, siswa dan masyarakat pada umumnya tentang pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh PJOK.

## **2. Secara Praktis**

- a. Bagi guru. Sebagai sarana masukan dan evaluasi bagi guru dalam proses pembelajaran jarak jauh
- b. Bagi peserta didik. Dapat dijadikan acuan oleh pihak-pihak sekolah untuk membuat program meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh sehingga dapat menciptakan prestasi siswa
- c. Bagi sekolah
  - 1) Dapat dijadikan acuan oleh pihak sekolah dalam membuat program sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan prestasi peserta didik.
  - 2) Sebagai masukan supaya dapat meningkatkan dan memaksimalkan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pemanfaatan**

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan atau sistem pembelajaran. Pemanfaatan mempunyai peran untuk mencocokan peserta didik dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan peserta didik agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang telah dipilih serta memberikan bimbingan selama pembelajaran (Miarso, 2004: 45).

Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah penggunaan guru dalam proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi belajar melalui media dalam penjas. Supaya mendapatkan hasil yang maksimal guru harus mengetahui metode dan karakteristik peserta dalam menggunakan media pembelajaran. Sebelum memanfaatkan media, hendaknya guru mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama waktu yang diperlukan untuk mendapatkannya dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya guru dan siswa). Hamalik (2008: 49), menyebutkan bahwa pemanfaatan atau penggunaan ialah proses yang dilakukan guna mempercepat kegiatan yang sedang dilakukan. Dengan menitikberatkan pemanfaatan maka barang atau benda akan memiliki daya guna yang lebih.

Pemanfaatan adalah proses, cara, pembuatan memanfaatkan. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan media pembelajar merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Salamah (2017: 100-101), menjelaskan bahwa ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran. Berikut ini pola-pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain:

a. Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas (*Classroom Setting*)

Dalam tatanan ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatan pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Tujuan pembelajaran sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi.

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (*instructional material*) adalah bentuk bahan atau seperangkat substansi pembelajaran untuk membantu guru/instruktur dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran serta untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

### 3) Strategi Pembelajaran

Strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikln sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sanjaya (2007: 126), dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dick and Carey (1985) dalam Sanjaya (2007: 126), menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

#### b. Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media secara pembelajaran di luar situasi dapat dibedakan menjadi dua kelompok tertentu.

### 1) Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas adalah bahwa media itu digunakan tanpa kontrol atau diawasi. Pembuatan program media mendistribusikan program media di masyarakat pemakai media, baik dengan cara diperjual belikan maupun didistribusikan secara bebas. Hal itu dilakukan dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pemakaian media menggunakan media menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya pemakai media menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini pemakai tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapa pun.

### 2) Pemanfaatan media secara terkontrol

Pemanfaatan media secara terkontrol adalah media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media itu berupa media pembelajaran, sarana didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik. Biasanya sasaran didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seseorang tutor atau guru. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Selanjutnya mereka dapat belajar dari media itu secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi, baik dalam diskusi

maupun dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman, atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. pelaksanaan evaluasi dapat diatur oleh para tutor. Penilaian juga dapat dilakukan oleh tutor atau guru menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.

### 3) Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal

Penggunaan secara perorangan berarti bahwa media itu digunakan oleh orang saja. Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan media yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri. Apabila di dalam suatu ruangan ada beberapa orang yang belajar menggunakan media secara perorangan sebaiknya masing-masing menempati karel sehingga tidak mengganggu. Karel adalah meja belajar yang disekat-sekat menjadi bagian kecil yang hanya cukup untuk duduk seorang. Tiap karel dilengkapi dengan perlengkapan media, seperti *tape recorder*, proyek-proyek film bingkai, *earphone*, layar kecil, dan sebagainya.

Media dapat digunakan secara berkelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 sampai dengan 8 orang. Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 sampai dengan 40 orang. Media yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok juga memerlukan buku petunjuk. Buku

petunjuk ini biasanya ditujukan kepada pemimpin kelompok, tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah bahwa kelompok itu dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

Adapun media dapat juga digunakan secara massal. Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan dapat menggunakan media itu bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35 mm.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah penggunaan media dalam aktivitas belajar mengajar yang meliputi proses, cara dan pembuatan yang memanfaatkan teknologi sebagai pembawa pesan yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan menyampaikan suatu materi yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran apabila sesuai dengan metode dan tujuan pembelajaran, serta pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pemanfaatan media dibagi menjadi dua pola yaitu pemanfaatan media di dalam kelas dan pemanfaatan media di luar ruangan, guru pendidikan jasmani dapat menerapkan pola pemanfaatan tersebut untuk menunjang efektivitas dalam mengajar sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk menerima materi yang diajarkan.

## 2. Hakikat ICT (*Information and Communication Technologies*)

### a. Pengertian ICT

Beberapa pemanfaatan *Information and Communication Technologies* (ICT) Menurut Sutopo (2012: 1), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.

Sedangkan Munir (2010: 16) menyatakan bahwa terdapat keterkaitan antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Teknologi informasi terdiri atas enam bagian, yaitu: (1) teknologi masukan (*input technology*); (2) teknologi keluaran (*output technology*); (3) teknologi

perangkat lunak (*software technology*); (4) teknologi penyimpan (*storage technology*); (5) teknologi komunikasi (*communication technology*); dan (6) mesin pemroses (*processing machine*). Teknologi masukan adalah segala perangkat yang digunakan untuk menangkap data/informasi dari sumber asalnya. Contoh teknologi ini antara lain barcode scanner dan keyboard. Teknologi keluaran adalah semua perangkat yang digunakan untuk menyajikan informasi baik berupa softcopy maupun hardcopy. Contoh teknologi ini antara lain monitor, printer, dan speaker. Teknologi perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang digunakan untuk mengendalikan perangkat keras komputer. Contoh teknologi ini adalah *Microsoft Word*, *Microsoft Powerpoint*, dan *Movie Maker*. Teknologi penyimpan adalah segala perangkat yang digunakan untuk menyimpan data. Contoh teknologi ini adalah *hardisk*, *flashdisk*, *disket*, dan *CD-ROM*. Teknologi komunikasi adalah teknologi yang memungkinkan hubungan jarak jauh. Contoh teknologi ini adalah internet. Teknologi pemroses adalah komponen yang berfungsi untuk mengingat data/informasi (berupa komponen memori) dan mengeksekusi program (berupa komponen CPU). Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika dan lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi.

Berdasarkan Sahid (2007: 5), ICT mencakup teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan informasi, mengolah, menampilkan, dan

menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah :

a. Teknologi Komputer

Perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (*hard disk, CD, DVD, flash disk*, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (*CD Writer, DVD Writer*), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).

b. Teknologi Multimedia

Kamera digital, kamera video, player suara, player video.

c. Teknologi Telekomunikasi

Telepon, telepon seluler, faksimail.

d. Teknologi Jaringan Komputer

Perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data. Dalam proses pembelajaran akan lebih baik guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan baik. Karena banyak keuntungan yang di dapatkan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Keuntungan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT antara lain Teknologi Komputer Perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di

dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (*CD Writer, DVD Writer*), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).

Sutopo (2012: 2), menjelaskan bahwa pendidikan berbasis TIK merupakan sarana interaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam meningkatkan efektivitas, kualitas, produktivitas, serta akses pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penggunaan peralatan TIK berperan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT adalah seluruh alat/perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan memanfaatkan TIK. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

### **3. Hakikat *E-Learning***

#### **a. Definisi *e-learning***

*E-learning* merupakan teknologi dalam dunia kependidikan yang relatif baru di Indonesia. Secara kebahasaan, *e-learning* merupakan gabungan dari dua kata yaitu “e” dan “learning”. “E” dalam istilah *e-learning* merupakan singkatan dari kata “*electronic*” yang berarti “peralatan elektronik”. Sedangkan kata “*learning*” berarti “pembelajaran” (Naidu, 2006: 1 & Munir, 2009: 169). Jadi, *e-learning* merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik.

Smaldino (2005: 183) mengemukakan bahwa *e-learning* bisa disebut dengan *online learning*, yaitu proses pembelajaran yang disampaikan secara elektronik menggunakan perangkat media berbasis komputer. Biasanya, materi pembelajaran disampaikan oleh guru dan diakses oleh peserta didik melalui jaringan komputer. Sumber daya yang digunakan meliputi website, internet, intranet, CD-ROM, dan DVD. *E-learning* dapat memantau hasil belajar dan merekap laporan kemajuan peserta didik. *E-learning* tidak hanya digunakan untuk memberikan atau mengakses informasi tertentu, melainkan dapat membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Clark dan Mayer (2008: 7) mendefinisikan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disampaikan melalui perangkat digital seperti smartphone,

komputer atau laptop yang telah didesain untuk mendukung proses belajar mandiri. Definisi yang lain dikemukakan oleh Rosenberg (2001: 28) bahwa *e-learning* memiliki padanan arti sebagai penggunaan teknologi internet dan jaringan komputer untuk membantu proses pembelajaran. Munir (2009: 169) juga berpendapat bahwa istilah *e-learning* merupakan sebuah teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. *E-learning* memiliki definisi yang sangat luas bahkan sebuah portal yang menyediakan informasi tentang suatu topik pembelajaran dapat tercakup dalam lingkup *e-learning*. Namun, istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai proses penyampaian pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Soekartawi (2008: 198), bahwa *e-learning* dikenal dengan istilah pembelajaran melalui online, yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit atau komputer. Sedangkan Naidu (2006: 1) berpendapat bahwa istilah *e-learning* memiliki definisi yang lebih luas dari sebuah pembelajaran online, pembelajaran di kelas maya, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran menggunakan jaringan komputer atau pembelajaran berbasis website. Huruf “e” dalam kata *e-learning* adalah singkatan dari kata “elektronik”, yang berarti *e-learning* akan menggabungkan seluruh aktivitas pembelajaran menggunakan perangkat elektronik yang dilakukan oleh individu atau kelompok, online atau offline, pembelajaran

dilakukan serentak (*synchronous*) atau tidak serentak (*asynchronous*), dan baik melalui jaringan komputer atau komputer tanpa terhubung jaringan (*stand alone computer*).

Munir (2012: 207), menjelaskan secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang pemanfaatan *e-learning* yaitu:

1) *Electronic based e-learning*

*Electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti :

a. Film

Sadiman, dkk., (2003: 69) menyatakan media film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar.

b. Video

Video ini merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak dan biasanya durasi dari video ini singkat. Pesan yang disajikan dapat berbentuk fakta maupun fiktif, informatif, edukatif, dan istruksional.

c. Audio

Audio merupakan media penyampaian materi dalam bentuk suara yang dapat diterima oleh indera pendengaran. Sudjana & Rivai (2017: 129), mengemukakan bahwa pengertian audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga menjadi proses belajar mengajar.

d. Slide (*Power Point Presentation*)

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

e. OHP

Susilana & Riyana (2011: 16) menyatakan OHP (Overhead Projector) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparasi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.

f. LCD

Hujair, (2011: 129) mengemukakan Proyektor *LCD (Liquid Crystal Display)* merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa

mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar. Hujair, (2011: 129)

g. Proyector

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.

2) *Internet based e-learning*

*Internet based e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. Artinya, memiliki presepsi bahwa e-learning haruslah menggunakan internet yang bersifat online, yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan internet. Artinya, pembelajaran dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang, dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja. *Internet based learning* meliputi sebagai berikut: *Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz), Video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, WhatsApp), Personal Website, dan Webblog.*

Pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih aplikasi yang akan digunakan, artinya guru diberi kebebasan dalam menggunakan aplikasi untuk menyampaikan materi secara online. Namun guru harus dapat memperhatikan aplikasi yang digunakan supaya siswa dapat menggunakan dengan baik dan benar sehingga dapat menciptakan komunikasi yang baik saat pembelajaran sehingga mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan dalam kegiatan belajar selama pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini. Melansir pada laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang dapat diakses pelajar dalam belajar, yaitu (1) Rumah Belajar; (2) Meja Kita; (3) Icando; (4) Indonesiak; (5) *Google for education*; (6) Kelas Pintar; (7) *Microsoft office 365*; (8) *Quipper school* (9) Ruang guru; (10) Sekolahmu; (11) *Zenius*; (12) Cisco webex.

Menurut Ellis (2009: 10) *Learning Management System* (LMS) merupakan suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online (terhubung ke internet), e-learning dan materi-materi pelatihan tersebut yang dilakukan secara online. Beberapa LMS yang berlisensi *open source* dan yang sering

digunakan dalam proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19 sebagai berikut:

- a. *Google classroom*
- b. *Moodle*
- c. *Schoology*
- d. *Edmodo*
- e. *Kahoot*
- f. *Quizizz*
- g. *Video Conference*

*Video conference* merupakan aplikasi multimedia yang memungkinkan komunikasi data, suara, dan gambar yang bersifat duplex dan real time dan dapat diterapkan pada jaringan yang memiliki kecepatan transfer data ang besar karena kapasitas bandwidthnya yang besar Nurdiansyah dkk (2013: 20). Beberapa aplikasi *video conference* yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yaitu:

- 1. *Google Meet*
- 2. *Zoom Meeting*
- 3. *Cisco Webex*
- 4. *Microsoft Teams*
- 5. *Facetime*
- 6. *Whatsapp*

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran online sangat bermacam-macam, dalam hal ini guru penjas harus dapat memanfaatkan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam menggunakan sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

### **b. Karakteristik *e-learning***

*E-Learning* menurut Smaldino (2011: 235), dikenal juga dengan istilah belajar online. Karakteristik utama *e-learning* adalah tidak hanya digunakan sebagai penyampai informasi secara umum (seperti halaman web), akan tetapi disusun agar informasi maupun aktivitas di dalam *e-learning* dapat membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. *E-learning* merupakan bagian dari pembelajaran jarak jauh.

Selain itu, Rosenberg (2001: 28) menjelaskan bahwa *e-learning* memiliki 3 karakteristik utama, yaitu:

- 1) *E-learning* bersifat jaringan, sehingga mampu melakukan pembaharuan data secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan data, dan berbagai materi pembelajaran.
- 2) *E-learning* dikirim kepada pengguna melalui komputer dengan standar teknologi internet.

- 3) Proses pembelajaran menggunakan *e-learning* berfokus pada paradigm pembelajaran yang lebih luas daripada paradigma pembelajaran tradisional.

Adapun menurut Clark & Mayer (2008: 8) *e-learning* selalu memiliki enam karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan pembelajaran melalui CD-ROM, jaringan lokal, server, atau jaringan internet.
- 2) Memuat konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Menggunakan elemen media seperti gambar disertai keterangan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) Menggunakan metode instruksional (*instructional methods*) seperti contoh-contoh, praktik, dan feedback untuk memberikan penguatan pembelajaran.
- 5) Pembelajaran dapat dilakukan secara langsung oleh guru (*synchronous*) ataupun untuk mendukung pembelajaran mandiri oleh siswa (*asynchronous*)
- 6) Membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan baru secara mandiri

### **c. Kelebihan dan Kekurangan *E-learning***

Menurut Soekartawi (2007: 31), kelebihan *e-learning* antara lain adalah:

- 1) Mempercepat terjadinya proses belajar dan mengajar dengan pendekatan *student-learning approach*.
- 2) Menumuhukan kreativitas berpikir.
- 3) Mendorong peserta didik untuk selalu ‘ingin tahu’ yang lain.
- 4) Mendorong proses belajar-mengajar menjadi lebih efisien.
- 5) Mendorong peserta didik berjiwa mandiri.
- 6) Memotivasi peserta didik giat belajar.
- 7) Menjadikan komputer sebagai alat bantu untuk menyelesaikan administrasi.

Walaupun demikian, pemanfaatan *e-learning* untuk pembelajaran juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, diantaranya:

- 1) Kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik.
- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademis atau aspek sosial.
- 3) Proses belajar dan mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran menggunakan *ICT*.
- 5) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet/intranet.

- 7) Tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan dalam hal internet kurang.
- 8) Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

**d. Fungsi dan Manfaat *E-learning***

Muzid (2005), menjelaskan bahwa banyak sekali manfaat yang didapat dari penerapan *e-learning*, diantaranya:

- a. Mempermudah dan menambah waktu interaksi baik antar siswa dengan bahan belajar, antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa.
- b. Memungkinkan bagi siswa untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas.
- c. Memungkinkan siswa maupun guru dapat saling berbagi informasi atau pendapat tentang materi belajar sehingga dapat mengoptimalkan waktu tatap muka yang tersedia untuk konsentrasi pada materi tersebut.
- d. Meningkatkan kualitas dan kinerja guru dengan pengembangan, model-model pembelajaran yang lebih baik dan bahan belajar yang mudah dipahami dan dipelajari oleh siswa.
- e. Mengurangi kesenjangan digital antara guru dan siswa dengan diterapkannya sistem yang berbasis teknologi internet secara terpadu dan terintegrasi.
- f. Mempermudah penyempurnaan dan penyampaian bahan belajar.

Soekartawi (2007: 47), mengemukakan manfaat penggunaan internet khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh, antara lain sebagai berikut:

- a. Tersedianya fasilitas *e-moderating*, fasilitas ini akan membuat pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja.
- b. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur atau terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- c. Peserta didik dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan kapan dimana saja kalau diperlukan.
- d. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.
- e. Baik pendidik maupun peserta didik, dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
- f. Berubahnya peran peserta didik dari pasif menjadi aktif.
- g. Relative lebih efisien.

Siahaan (2002: 75), menjelaskan bahwa manfaat *e-learning* dari dua sudut pandang yaitu dari sudut pendidik dan peserta didik yaitu:

- a. Dari sudut peserta didik
- Peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia daerah

perkotaan akan tetapi juga di daerah pedesaan. Maka manfaat *e-learning* akan memberikan manfaat kepada peserta didik yang:

- 1) Belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya.
- 2) Mengikuti program pendidikan di rumah (*home schooling*) untuk memperlajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh orangtua, misalnya pembelajaran bahasa asing dan keterampilan dibidang computer.
- 3) Merasa fobia dengan sekolah atau peserta didik yang dirawat di rumah sakit, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan pendidikan, dan peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan di luar negeri.
- 4) Tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

b. Dari sudut pendidik

Dengan adanya kegiatan *e-learning*, pendidik/instruktur dapat memperoleh beberapa manfaat antara lain mereka dapat:

- 1) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawab sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi;
- 2) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasan karena waktu luang yang dikirim relatif banyak;

- 3) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik, bahkan pendidik/instruktur juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topic apa saja yang dipelajari, berapa lama suatu topik dipelajari, serta berapa kali topic itu tertentu diulangi;
- 4) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal latihan setelah memperlajari topic tertentu;
- 5) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Pemanfaatan internet di Indonesia saat ini sudah bukan menjadi hal yang tabu, pasalnya hampir semua orang, setiap harinya selalu menggunakan internet untuk membantu kegiatan sehari-hari. Harapannya dengan perkembangan internet yang semakin pesat ini dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya terutama bagi kalangan pelajar dan mahasiswa untuk membantu proses pembelajaran. Dengan menggunakan *e-learning* diharapkan peserta didik dapat belajar tanpa terhalang ruang dan waktu, karena dengan menggunakan *e-learning* peserta didik dapat belajar dimana pun dan kapan pun. Hal ini menunjukan bahwa internet memang sangat dibutuhkan bagi kehidupan manusia di era sekarang.

#### **e. Model Pembelajaran *E-learning***

Menurut Haughey (1998: 21) ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yaitu *web course*, *web centric*, dan *web enhanced course*.

- a. *Web Course* adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya disampaikan menggunakan internet. Dengan kata lain model ini menggunakan jarak jauh.
- b. *Web centric course* adalah penggunaan internet yang menggunakan/memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka, fungsinya saling melengkapi, dalam model ini pengajar dapat memberikan petunjuk pada siswa untuk mempelajari materi melalui web yang telah dibuatnya. Siswa juga diarahkan untuk mencari materi-materi lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka pendidik dan peserta didik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet.
- c. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok atau peserta didik dengan narasumber lain. Peran pengajar dalam hal ini dituntut untuk menguasai teknik mencari infromasi di internet, membimbing siswa dan menemukan situs-situs yang relevan dengan bahan pembelajaran, menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh**

Salah satu kegiatan pembelajaran selain pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran jarak jauh atau yang dikenal dengan istilah *distance learning*. Smaldino dkk. (2005: 159), berpendapat bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan istilah yang mendeskripsikan sebuah pembelajaran melalui media telekomunikasi. Smaldino menambahkan kata “tele” di depan kata “komunikasi” yang berarti “sesuatu yang berjarak” atau “jarak jauh”. Oleh karena itu, pendapat Smaldino dapat disimpulkan bahwa didalam pembelajaran jarak jauh terdapat sebuah sistem untuk melakukan komunikasi jarak jauh. Smaldino (2005: 160), juga berpendapat bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk pelaksanaan pendidikan yang memiliki empat ciri-ciri pokok, yaitu keberadaan pendidik dan peserta didik yang terpisah, menyampaikan sebuah program pembelajaran yang terorganisir, melalui media telekomunikasi dan memungkinkan untuk berkomunikasi secara dua arah.

Munir (2009: 20), menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri (*self study*). Belajar mandiri diorganisasikan secara sistematis dalam menyajikan materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada pembelajar, dan pengawasan untuk keberhasilan proses pembelajar.

Selain itu, pendapat lain yang senada dikemukakan oleh Munir (2009: 16), bahwa pembelajaran jarak jauh adalah ketika proses pembelajaran tidak

terjadi kontak dalam bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar. Wahyuningsih (2017: 4), juga mengemukakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan suatu bentuk pembelajaran dimana peserta didik dan pendidik terpisah oleh jarak dan waktu.

Berdasarkan beberapa pandangan ahli tentang definisi pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan suatu metode penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan saat pendidik dan peserta didik berada dalam lokasi dan waktu yang berbeda, sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan media pengantar komunikasi jarak jauh untuk menjembatani antara pendidik dan peserta didik dalam berinteraksi agar dapat saling terhubung.

### **b. Konsep Pembelajaran Jarak Jauh**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Munir (2009: 1) menambahkan bahwa pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar/peserta didik untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah peserta didik itu mampu belajar. Keberhasilan guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya proses belajar pada peserta didik.

Interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran melibatkan faktor guru, peserta didik dan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran konvensional,

guru dan peserta didik berada dalam satu ruang dan waktu yang sama. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai pengelola kelas secara penuh mulai dari menyampaikan materi, memberi motivasi, mengadakan tanya jawab, memberi tanggapan secara langsung, mengoreksi hasil belajar dan penilaian. Sedangkan dalam pembelajaran jarak jauh, guru dan peserta didik tidak berada dalam waktu dan ruang yang sama. Komunikasi antara guru dengan peserta didik dilakukan 21 melalui media. Hal ini diperkuat dengan pernyataan yang tertulis dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 15 bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain.

Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh (*distance education*). Peraturan pemerintah mengenai pendidikan jarak jauh tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 31 yang berbunyi:

- 1) Pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.
- 2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler.
- 3) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan.
- 4) Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2) dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.

Pendidikan jarak jauh diselenggarakan sebagai upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia di Indonesia. Melalui pendidikan jarak jauh, diselenggarakan pula proses pembelajaran jarak jauh yang memberikan kesempatan kepada siapa saja, pada usia berapa saja, untuk memperoleh pendidikan apa saja, dari sumber apa saja dan dari siapa saja. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mengirimkan berbagai materi pembelajaran dan informasi dari pengajar kepada peserta didik melalui media perantara.

### **c. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh**

Pengertian pembelajaran jarak jauh adalah pelaksanaan pembelajaran yang hanya dilakukan secara jarak jauh dalam mendukung proses belajar yang berisi kegiatan-kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar bermakna tanpa terbebani tuntutan untuk menuntaskan capaian pembelajaran sebagaimana tertuang dalam kurikulum (Kemendikbud, 2002: 2). Sedangkan menurut Mulyasa (2007 : 216) pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan yang menggambarkan prosedur, dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan. Dalam standar isi yang telah dijabarkan dalam silabus. Ruang lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih. Secara definisi rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan semua aktivitas yang

akan dilakukan pada masa kini dan masa yang akan datang dalam rangka mencapai tujuan.

Baharuddin (2001: 111) menjelaskan proses pelaksanaan pembelajaran, yang harus ditentukan terlebih dahulu adalah kompetensi apa yang akan dicapai. Kompetensi tersebut merupakan tujuan atau arah yang akan dituju. Dalam menentukan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, tidak hanya didasarkan pada kemauan guru atau kepala sekolah, tetapi juga harus memperhatikan berbagai kebutuhan. Itulah sebabnya, sebelum menentukan/atau memilih kompetensi yang akan dihasilkan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Pencarian informasi dapat dilakukan melalui berbagai proses pengukuran dan penilaian baik pada faktor internal dan faktor eksternal kebutuhan dan harapan *stakeholder* sekolah.

#### **d. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh**

- 1) Merencanakan pembelajaran. Guru wajib menyusun RPP, sedapat mungkin RPP yang simple.
- 2) RPP harus merujuk pada SKL, KI-KD dan Indikator Pencapaian yang turunan dari KD.
- 3) Guru dapat membuat pemetaan KD dan memilih materi esensial.
- 4) Dalam menyusun RPP terdapat tiga ranah yang perlu dicapai yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- 5) Dimensi sikap mencakup nilai-nilai spiritual sebagai wujud imtaq kepada Allah Swt.

- 6) Dimensi pengetahuan yaitu memiliki dan mengembangkan pengetahuan secara konseptual, factual, procedural, dan metakognitif secara teknis dan spesifik dari tingkat sederhana, kongkrit sampai abstrak.
- 7) Dimensi keterampilan yaitu memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif (SK Dirjen Pendidikan. 2020).

## **5. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Guru adalah seorang yang disekolah yang bertugas mendidik. Menurut Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang disebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Soenarjo (2002: 15), menjelaskan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK. Sukintaka (2004: 25), mengemukakan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) sebaiknya mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani agar mampu melaksanakan tugas dengan baik, adapun tugas itu adalah sebagai berikut:

- a. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani sebagai bidang ahli.
- b. Memahami karakteristik anak didiknya.
- c. Mampu memberikan kesempatan pada anak untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuh kembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motorik.
- d. Mampu memberikan bimbingan dan memberikan potensi anak didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- e. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan dan menilai, serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- f. Memiliki pemahaman dan penguasaan kemampuan keterampilan motorik.
- g. Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi fisik.
- h. Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan.
- i. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi anak didik dalam berolahraga.
- j. Mempunyai kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam berolahraga.

Untuk menjadi guru yang profesional tentu bukan pekerjaan mudah, perlu upaya dan usaha dari pihak guru itu sendiri maupun dorongan dari pihak lain. Upaya yang dilakukan misalnya memperluas wawasan., menambah ilmu pengetahuan, apakah itu dengan cara mengikuti berbagai penataran atau

menambah ilmu melalui pendidikan formal, maupun dengan cara lain, seperti membaca buku, media massa, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian dalam usaha pendidikan dengan memberikan ilmu kepada peserta didik serta mampu membimbing, mengarahkan dan mengevaluasi peserta didik sehingga peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik.

## **6. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Rosdiani (2013: 111), menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah salah satu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuskuler, intektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani. Sedangkan menurut Nadiyah, (1992: 8), Pendidikan Jasmani adalah bagian dari pendidikan yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola pada individu yang bersangkutan. Sukintaka (2004: 28), menjelaskan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan mengembangkan kebugaran jasmani mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.

Dalam proses pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai macam keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi, permainan dan olah raga, internalisasi nilai-nilai/sportif, jujur, dan kerjasama serta pembiasaan pola hidup sehat yang pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran mendapatkan sentuhan daktik metodik sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik neumuskuler, perceptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (2019) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar di UPT Wilayah Selatan Yogyakarta”. Responden dalam penelitian ini berjumlah 39 orang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Kesimpulan dalam penelitian ini diperoleh hasil kategori baik sekali

dengan presentase 10,26%, baik sebesar 25,64%, sedang sebesar 35,89%, kurang sebesar 23,08% kurang sekali 5,13%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hendri Prabowo (2019) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul”. Responden dalam penelitian ini berjumlah 106 orang dari 92 sekolah. Diperoleh kesimpulan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT di kalangan gur PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul dengan kategori tinggi sebesar 80,2%, sedang 18%, dan kategori rendah sebesar 3,8%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Jatikumala (2021) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Online dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman”. Responden dalam penelitian ini berjumlah 36 orang dari 17 sekolah. Diperoleh kesimpulan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis online dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, berada pada kategori sangat rendah sebesar 8,33%, rendah sebesar 19,44%, cukup sebesar 22,22%, tinggi sebesar 50,00%, dan sangat tinggi sebesar 0,00%.

### **C. Kerangka Berpikir**

*E-learning* memiliki peranan yang sangat penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar di masa pandemic Covid-19. Guru diharapkan mampu memanfaatkan *e-learning* sebagai model pembelajaran demi terlaksananya proses pembelajaran. *E-learning* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media yang lain. *E-learning* dapat digunakan sebagai media komunikasi yang interaktif serta mampu menampilkan pembelajaran yang utuh kepada peserta didik. *E-learning* juga dapat dijadikan alat dalam menyusun bahan ajar yang luas dan dapat diolah dengan berbagai bentuk metode mengajar yang sesuai. *E-learning* akan lebih efektif dan efisien jika guru mampu menggunakan dan memanfaatkannya dengan baik

Kemampuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Kabupaten Gunungkidul dalam memanfaatkan *E-learning* dilihat dari pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran berbasis *ICT*. Pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *ICT* sangat diperlukan bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama untuk mengetahui fungsi dan manfaat *e-learning* untuk mencapai tujuan pembelajaran selama masa pandemi Covid-19.

Berbagai jenis pemanfaatkan *e-learning* perlu dipahami untuk menyajikan materi belajar yang menarik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat sehingga guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu menyesuaikan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan metode mengajar

yang digunakan supaya belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki pengetahuan tentang *e-learning* tetapi juga harus memiliki pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran berbasis *ICT*.

Kemampuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memahami *e-learning* sebagai refensi pembelajaran jarak jauh ini sangatlah penting untuk menentukan media yang tepat untuk digunakan selama proses belajar berlangsung. Pemahaman terhadap *e-learning* tersebut untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* dilihat dari penggunaan aplikasi pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menyampaikan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut penelitian ini menitikberatkan pada pemanfaataan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh guru PJOK di SMP se-Kabupaten Gunungkidul. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan evaluasi dan masukan pada semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *e-learning* mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama pada sekolah menengah pertama di Kabupaten Gunungkidul.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Berdasarkan desain penelitiannya, penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*, dimana penelitian dilakukan dalam ruang alamiah atau bukan buatan dan peneliti melakukan perlakuan dalam perkumpulan datanya menggunakan angket. Sugiyono (2011: 6), menjelaskan bahwa metode *survey* digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner secara online melalui *google formulir*. Arikunto (2002: 128) berpendapat bahwa kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden berupa laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui oleh responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul.

## **B. Tempat dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MGMP PJOK SMP Gunungkidul melalui angket *online* pada aplikasi *Whatsapp* (Grup MGMP PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul). Subjek penelitian ini adalah guru PJOK sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 101 orang dari 83 sekolah.

## **C. Populasi**

Menurut Arikunto (2006: 131), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga disebut penelitian populasi. Tetapi apabila penelitiannya besar, dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subjek tersebut. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama yang ada di kabupaten Gunungkidul berjumlah 101 guru dari 83 sekolah.

## **D. Definisi Operasional Variabel**

Menurut Prastowo (2014: 183), variabel merupakan pernyataan yang operasional dari konsep-konsep (yang ingin diteliti) sehingga dapat diteliti secara empiris. Setiap gejala yang muncul dan dijelaskan objek penelitian adalah variabel penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *e-learning*

dalam pembelajaran jarak jauh guru PJOK di sekolah menengah pertama se-Kabupaten Gunungkidul didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi pembelajaran untuk memperlancar proses belajar mengajar dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup 2 jenis yaitu (1) *Electronic Based E-learning*, (2) *Internet Based E-learning*

## **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2002: 128), menjelaskan bahwa angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Sugiyono (2011: 142), mengemukakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket online melalui google form yang beralamat sebagai berikut ini:

Arikunto (2002: 129), menjelaskan bahwa keuntungan dan kelebihan menggunakan angket adalah:

- a. Keuntungan
  - 1) Tidak memerlukan kehadiran peneliti.

- 2) Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden.
  - 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
  - 4) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu untuk menjawab.
  - 5) Pertanyaan dibuat sama untuk masing-masing responden.
- b. Kelemahan
- 1) Responden dalam menjawab sering tidak urut sehingga ada yang terlewatkan.
  - 2) Seringkali sukar dicari validitasnya.
  - 3) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos.
  - 4) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak jauh guru PJOK di sekolah menengah pertama se-Kabupaten Gunungkidul. Pemanfaatan yang dimaksud adalah pemakaian atau penggunaan *e-learning* untuk mendukung guru dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti. Yang penting untuk dilakukan adalah semacam pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor penelitian ini adalah pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak guru PJOK di SMP se Kabupaten Gunungkidul.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Dalam angket penelitian tersebut disajikan dengan dua alternatif jawaban, yaitu “ya” (1) dan “tidak” (0).

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuesioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Angket

| <b>Variabel</b>   | <b>Faktor</b>                      | <b>Indikator</b>   | <b>Butir</b> |
|---|------------------------------------|--|--------------|
| Pemanfaatan <i>E-learning</i> dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SMP se-Kabupaten Gunungkidul | <i>Internet Based E-learning</i>   | 1. Virtual Classroom ( <i>Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz</i> )               | 1,2,3        |
|   |                                    | 2. Video conference ( <i>Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap</i> ) | 4, 5,6       |
|   |                                    | 3. <i>Personal Website</i>   | 7,8          |
|   |                                    | 4. <i>Webblog</i>  | 9,10         |
|   | <i>Electronic Based E-learning</i> | 1. Film  | 11,12        |
|   |                                    | 2. Video   | 13,14,15     |
|   |                                    | 3. Audio   | 16,17        |
|   |                                    | 4. Slide (PPT)   | 18,19,20     |
| <b>Jumlah</b>   |                                    |  | <b>20</b>    |

d. Kalibrasi Ahli

Setelah butir-butir pertanyaan tersusun, langkah selanjutnya adalah konsultasi pada ahli (*judgement*) atau kalibrasi ahli. Ahli tersebut jumlahnya 2 orang, yaitu Soni Nopembri, Ph.D dan Saryono, S.Pd. Jas, M.Or.

#### e. Uji Validitas

Arikunto (2006: 168), menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tersebut, serta pernyataan-pernyataan tersebut dapat berlaku bagi responden dan peneliti dalam waktu yang berbeda.

Selanjutnya harga koefisien korelasi yang diperoleh ( $r_{xy}$  atau hitung) dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel. Apabila harga  $r$  hitung yang diperoleh lebih tinggi pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dapat dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid atau gugur. Uji validitas angket dilakukan kepada 30 responden yang diambil secara acak (random) dari 101 responden.  $R$ -tabel 30 responden dengan tingkat kesalahan (signifikansi) 0,05 sebesar 0,361. Nilai hasil uji validitas diatas 0,361 dinyatakan valid sedangkan nilai dibawah 0,361 dinyatakan tidak valid. Dalam penghitungan ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS 20. Berdasarkan hasil dari penghitungan uji validitas didapat hasil tidak valid 0 butir pernyataan dan valid 30 butir pernyataan (lihat lampiran 8 halaman 108-114).

#### f. Uji Reliabilitas

Arikunto (2002: 154) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah memiliki reabilitas dapat dipercaya dan akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Instrumen yang mempunyai reabilitas adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Selanjutnya dilakukan penghitungan *Reliability Index* instrumen menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

Hasil perhitungan dengan rumus diatas akan diinterpretasikan dengan tingkat keterandalan dari instrumen dengan patokan dari Arikunto (2002: 171) sebagai berikut:

**Tabel 2. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Instrumen**

| Koefisien Alpha   | Interpretasi  |
|-------------------|---------------|
| Antara 0,800-1000 | Sangat tinggi |
| Antara 0,600-799  | Tinggi        |
| Antara 0,400-599  | Cukup         |
| Antara 0,200-399  | Rendah        |
| Antara 0,000-199  | Sangat rendah |

Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 20. Didapat koefisien alpha sebesar 0.947, koefisien tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel (lihat lampiran 8 halaman 111).

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara menggunakan angket *online* yang berisi pernyataan-pernyataan yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Angket *online* dibagikan melalui grup WA (*Whatsapp*) MGMP PJOK SMP KABUPATEN GUNUNGKIDUL yang peserta adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama. Metode penelitian ini menggunakan model *one shoot* yaitu uji coba sekaligus untuk penelitian. Hal ini dilakukan karena mengingat penentuan populasi penelitian yaitu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama yang sebagian besar tersebar di beberapa wilayah kabupaten Gunungkidul yang memiliki jarak tempuh yang cukup jauh sehingga memerlukan waktu yang cukup lama serta kondisi pandemic covid-19 yang menghimbau untuk membatasi mobilitas.

## **F. Teknik Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistika deskriptif. Penghitungan statistika deskriptif menggunakan statistik

deskriptif persentase, karena termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase. Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Dasar persentase kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan mean dan standar deviasi, mengacu pada Hadi (2002:135), untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan skala sebagai berikut :

**Tabel 3.** Penilaian Acuan Norma (PAN)

| Norma                          | Kategori |
|--------------------------------|----------|
| $>Mi + 1 Sdi$                  | Tinggi   |
| $Mi - SDi$ sampai $Mi + 1 Sdi$ | Sedang   |
| $<Mi - 1 Sdi$                  | Rendah   |

Keterangan :

X = Skor Akhir

Mi = Mean Ideal

SDi = Simpangan Baku Ideal

Skor tertinggi Ideal = butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah Ideal = butir kriteria x skor terendah

Cara penghitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus berikut :

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

J = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksud untuk menggambarkan hasil-hasil pengumpulan data yaitu jawaban responden atas angket yang diberikan kepada responden melalui angket *online* untuk mengukur seberapa besar pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul. Data untuk mengidentifikasi besar *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul diungkapkan dengan angket yang terdiri atas 20 pernyataan dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) *Internet Based E-Learning*, (2) *Electronic Based E-Learning*, dan delapan indikator, yaitu (1) *Virtual Classroom* (*Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz*), (2) *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*), (3) *Personal Website*, (4) *Webblog*, (5) *Film*, (6) *Video*, (7) *Audio*, (8) *Slide*.

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan program *SPSS versi 20*. Dari analisis data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul diperoleh skor terendah (minimum) 2, skor tertinggi (maksimum) 10, rerata (mean) 6.15, nilai tengah

(median) 6,00, nilai yang sering muncul (mode) 7, standar deviasi (SD) 1,956.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.** Deskripsi statistik pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh

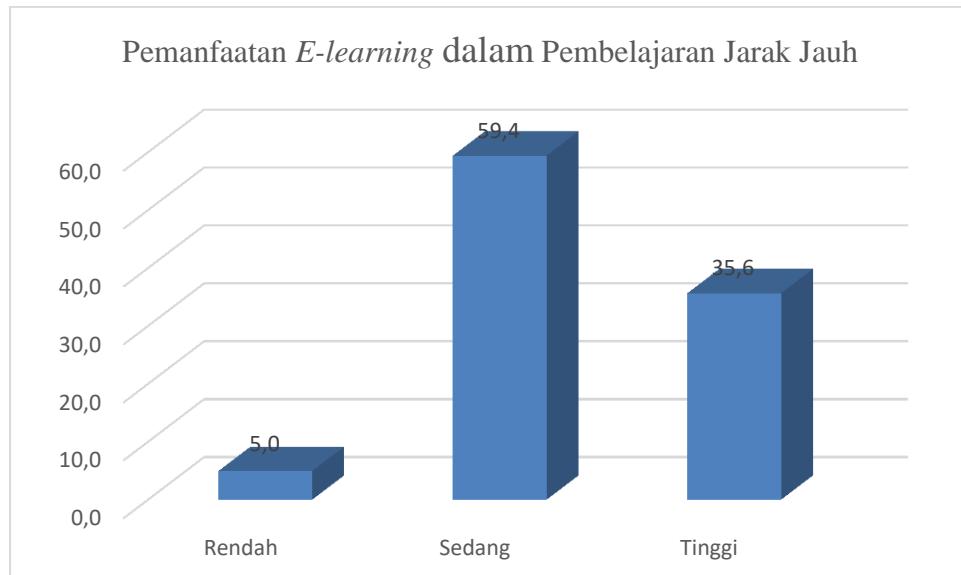
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 6,15  |
| Median         | 6,00  |
| Mode           | 7     |
| Std. Deviation | 1,956 |
| Minimum        | 2     |
| Maximum        | 10    |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.** Distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul

| No     | Interval  | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 6,7     | Tinggi      | 36        | 35,6%      |
| 2      | 3,3 – 6,7 | Sedang      | 60        | 59,4%      |
| 3      | < 3,3     | Rendah      | 5         | 5,0%       |
| Jumlah |           |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul tampak pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “rendah” 5.0% (5 guru), kategori “sedang” 59.4% (60 guru) dan kategori “tinggi” sebesar 35.6% (36 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6.15, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori sedang.

Rincian mengenai pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor (1) *Internet Based E-learning*, (2) *Electronic Based E-learning*, dan delapan indikator, yaitu (1) *Virtual Classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz)*, (2) *Video Conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)*, (3) *Personal Website*, (4) *Webblog*, (5) *Film*, (6) *Video*, (7) *Audio*, (8) *Slide* adalah sebagai berikut:

### **1. Faktor *Internet Based E-Learning***

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Internet Based E-learning* menghasilkan mean 6.15, median = 6.00, modus = 7, dan standar deviasi = 1.956. Adapun nilai terkecil sebesar 2 dan nilai terbesar sebesar 10.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 6.** Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan *Internet Based E-learning*

| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 6.15  |
| Median         | 6.00  |
| Mode           | 7     |
| Std. Deviation | 1,956 |
| Minimum        | 2     |
| Maximum        | 10    |

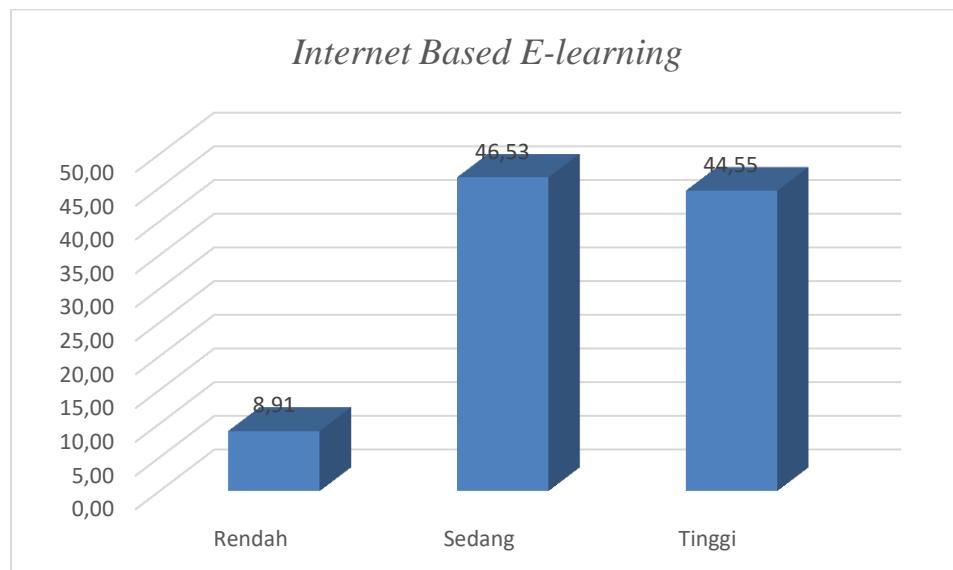
Tabel distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Internet Based E-learning*, sebagai berikut:

**Tabel 7.** Distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan *Internet Based E-learning*.

| No     | Interval  | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 6,7     | Tinggi      | 45        | 44,6%      |
| 2      | 3,3 – 6,7 | Sedang      | 47        | 46,5%      |
| 3      | < 3,3     | Rendah      | 9         | 8,9%       |
| Jumlah |           |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan *Internet Based E-learning* tampak pada gambar berikut:



**Gambar 2.** Diagram batang pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul faktor pemanfaatan *Internet Based E-learning*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Internet Based E-learning* berada pada kategori “rendah” sebesar 8.9 % (9 guru), kategori “sedang” sebesar 46.5 % (47 guru), dan kategori tinggi sebesar 44.6 % (45 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6.15, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Internet Based E-learning* masuk dalam kategori sedang.

## 2. Faktor *Electronic Based E-Learning*

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Electronic Based E-learning* menghasilkan mean 6.13, median = 6.00, modus = 5, dan standar deviasi = 2.018. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 10.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 8.** Deskripsi Statistik Faktor *Electronic Based E-learning*

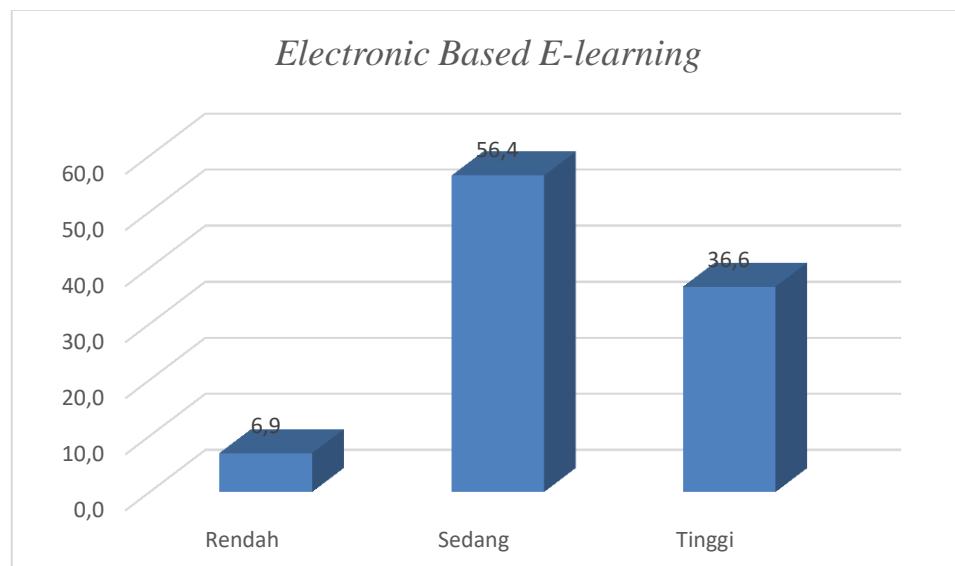
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 6,13  |
| Median         | 6,00  |
| Mode           | 5     |
| Std. Deviation | 2,018 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 10    |

Tabel distribusi Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *electronic based e-learning*, sebagai berikut:

**Tabel 9.** Distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *electronic based e-learning*,

| No     | Interval   | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|------------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 13,3     | Tinggi      | 37        | 36,6%      |
| 2      | 6,7 – 13,3 | Sedang      | 57        | 56,4%      |
| 3      | < 6,7      | Rendah      | 7         | 6,9%       |
| Jumlah |            |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Electronic Based E-learning*, tampak pada gambar berikut:



**Gambar 3.** Diagram batang pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Electronic Based E-learning*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Electronic Based E-learning* berada pada kategori “rendah” sebesar 6.9 % (7 guru), kategori “sedang” sebesar 56.4 % (57 guru), dan kategori tinggi sebesar 36.6 % (37 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6.13, Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *Electronic Based E-learning* masuk dalam kategori sedang.

### **3. Pemanfaatan *Virtual Classroom* (*Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz*).**

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*), menghasilkan mean 1.25, median = 1.00, modus = 1, dan standar deviasi = 0.434. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 2.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 10.** Deskripsi statistik pemanfaatan *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*),

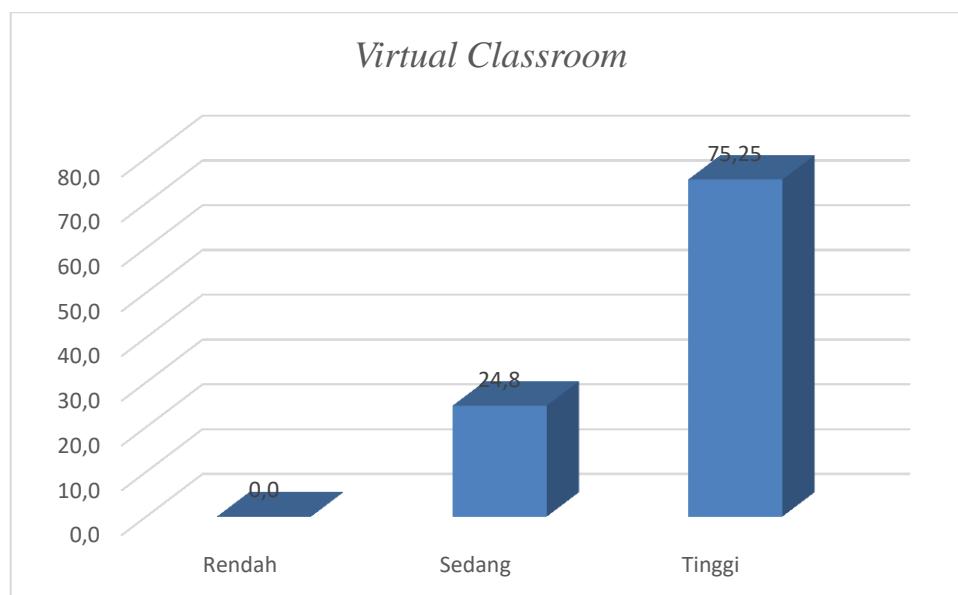
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 1,25  |
| Median         | 1,00  |
| Mode           | 1     |
| Std. Deviation | 0,434 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 2     |

Tabel distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul dari item pemanfaatan *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*), sebagai berikut:

**Tabel 11.** Distribusi pemanfaatan *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*)

| No     | Interval | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 2      | Tinggi      | 76        | 75,2%      |
| 2      | 1 – 2    | Sedang      | 25        | 24,8%      |
| 3      | < 1      | Rendah      | 0         | 0%         |
| Jumlah |          |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul dari item *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*) tampak pada gambar berikut:



**Gambar 4.** Diagram batang pemanfaatan *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*),

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*), berada pada kategori “rendah” sebesar 4.7 % (5 guru), kategori “sedang” sebesar 8.5 % (9 guru), dan kategori tinggi sebesar 86.8 % (92 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.75, pemanfaatan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *virtual classroom* (*google classroom, edmodo, moodle, schoology, kahoot, quizizz*), masuk dalam kategori tinggi.

#### **4. Pemanfaatan *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*).**

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*) menghasilkan mean 1.36, median = 1.00, modus = 1, dan standar deviasi = 0.540. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 12.** Deskripsi Statistik Pemanfaatan *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*)

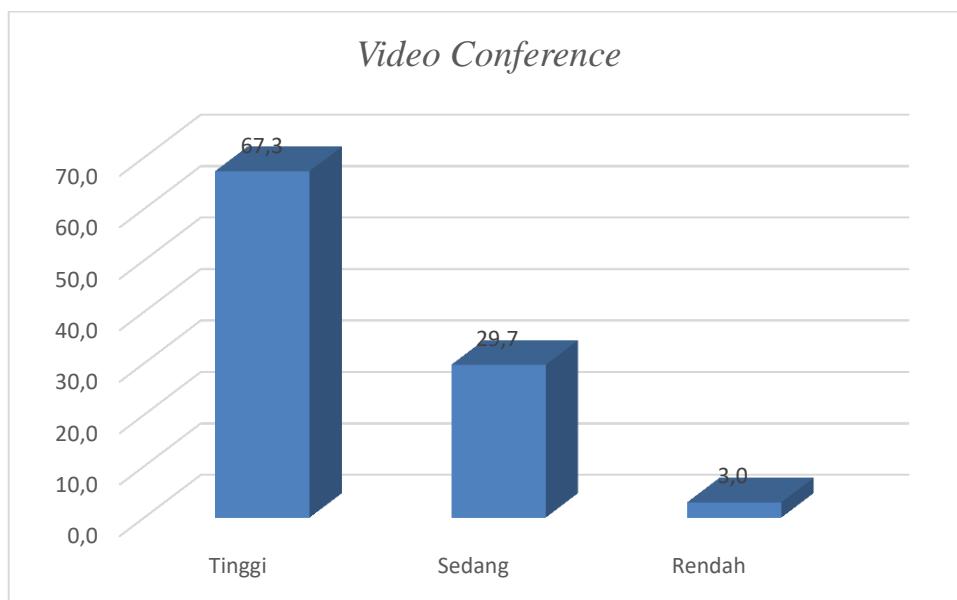
| <b>Statistik</b> |       |
|------------------|-------|
| N                | 101   |
| Mean             | 1,36  |
| Median           | 1,00  |
| Mode             | 1     |
| Std. Deviation   | 0,540 |
| Minimum          | 1     |
| Maximum          | 3     |

Tabel distribusi Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan dari item *Video Conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)*, sebagai berikut:

**Tabel 13.** Distribusi pemanfaatan *Video Conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)*

| No     | Interval | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 2      | Tinggi      | 68        | 67,3%      |
| 2      | 1 – 2    | Sedang      | 30        | 29,7%      |
| 3      | < 1      | Rendah      | 3         | 3,0%       |
| Jumlah |          |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *Video Conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap)* tampak pada gambar berikut:



**Gambar 5.** Diagram batang pemanfaatan *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*).

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*) berada pada kategori “rendah” sebesar 3.0 % (3 guru), kategori “sedang” sebesar 29.7 % (30 guru), dan kategori tinggi sebesar 67.3 % (68 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 1.36, Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *Video Conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*) masuk dalam kategori tinggi.

## 5. Pemanfaatan *Personal Website*

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *personal website* menghasilkan mean 2.45, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 0.728. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 14.** Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan *Personal Website*

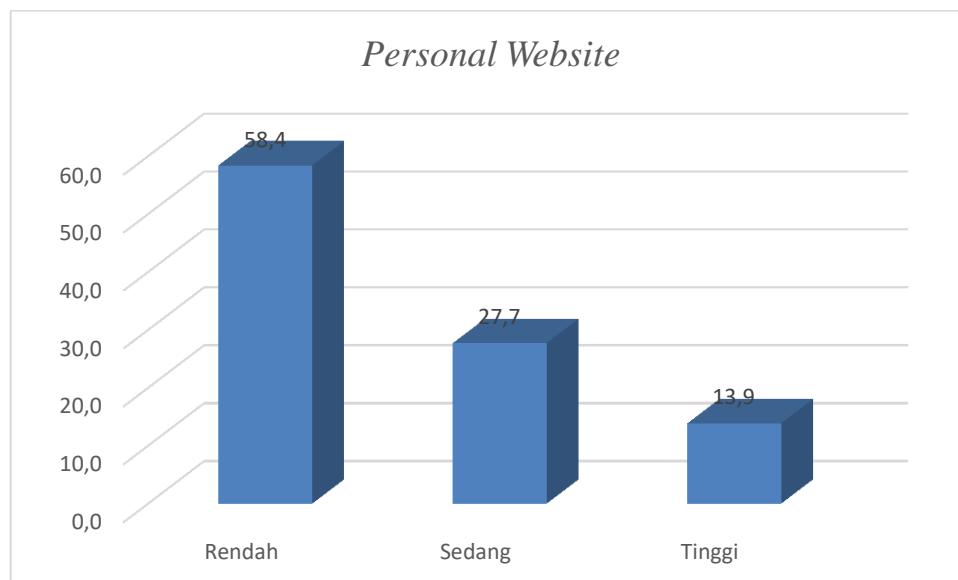
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 2,45  |
| Median         | 3,00  |
| Mode           | 3     |
| Std. Deviation | 0,728 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 3     |

Tabel distribusi Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *personal website*, sebagai berikut:

**Tabel 15.** Distribusi pemanfaatan *personal website*.

| No     | Interval  | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 1,3     | Tinggi      | 14        | 13,9%      |
| 2      | 0,7 – 1,3 | Sedang      | 28        | 27,7%      |
| 3      | < 0,7     | Rendah      | 59        | 58,4%      |
| Jumlah |           |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *personal website* tampak pada gambar berikut:



**Gambar 6.** Diagram batang pemanfaatan *personal website*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *personal website* berada pada kategori “rendah” sebesar 58.4 % (59 guru), kategori “sedang” sebesar 27.7 % (28 guru), dan kategori tinggi sebesar 13.9 % (14 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.45, Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *personal website* masuk dalam kategori rendah.

## **6. Pemanfaatan *Webblog***

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *weblog* menghasilkan mean 2.47, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 0.687. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 16.** Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan *Webblog*

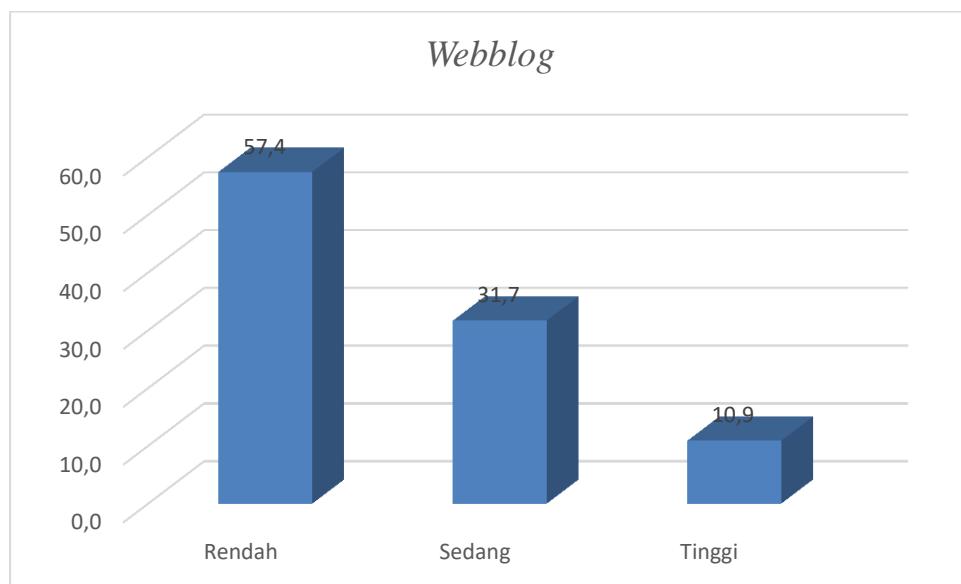
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 2,47  |
| Median         | 3,00  |
| Mode           | 3     |
| Std. Deviation | 0,687 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 3     |

Tabel distribusi pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *weblog*, sebagai berikut:

**Tabel 17.** Distribusi pemanfaatan *weblog*

| No     | Interval  | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 1,3     | Tinggi      | 11        | 10,9%      |
| 2      | 0,7 – 1,3 | Sedang      | 32        | 31,7%      |
| 3      | < 0,7     | Rendah      | 58        | 58,4%      |
| Jumlah |           |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *webblog* tampak pada gambar berikut:



**Gambar 7.** Diagram batang pemanfaatan *webblog*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *weblog* berada pada kategori “rendah” sebesar 57,4 % (58 guru), kategori “sedang” sebesar 31.7 % (32 guru), dan kategori tinggi sebesar 10.9 % (11 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.47, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item *weblog* masuk dalam kategori rendah.

## 7. Pemanfaatan Film

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item film menghasilkan mean 2.24, median = 3.00, modus = 3,

dan standar deviasi = 0,873. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 18.** Deskripsi Statistik Pemanfaatan Film

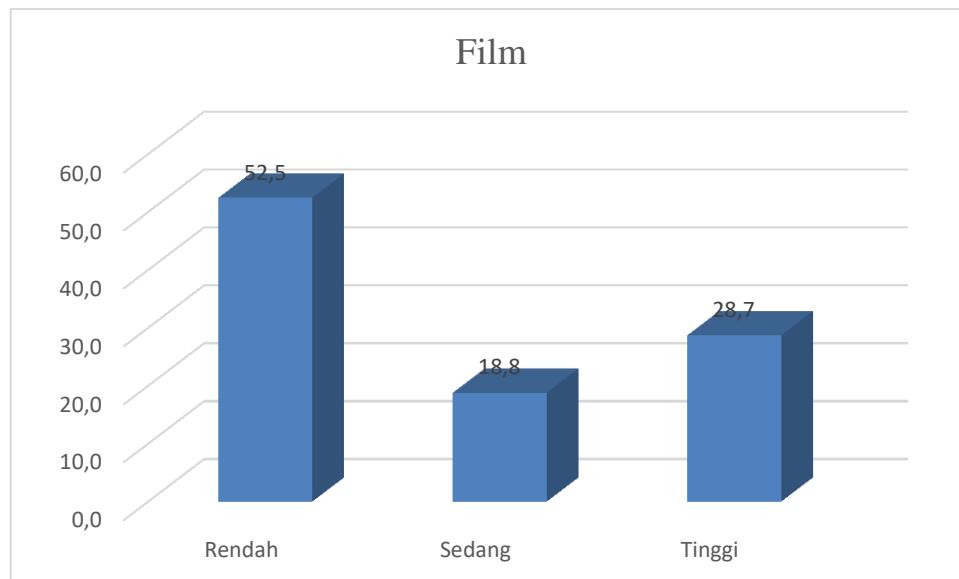
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 2,24  |
| Median         | 3,00  |
| Mode           | 3     |
| Std. Deviation | 0,873 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 3     |

Tabel distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item film, sebagai berikut:

**Tabel 19.** Distribusi pemanfaatan film

| No     | Interval  | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-----------|-------------|-----------|------------|
| 1      | > 1,3     | Tinggi      | 29        | 28,7%      |
| 2      | 0,7 – 1,3 | Sedang      | 19        | 18,8%      |
| 3      | < 0,7     | Rendah      | 58        | 57,4%      |
| Jumlah |           |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item film tampak pada gambar berikut:



**Gambar 8.** Diagram batang pemanfaatan film.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan film berada pada kategori "rendah" sebesar 52.5 % (53 guru), kategori "sedang" sebesar 18.8 % (19 guru), dan kategori tinggi sebesar 28.7 % (29 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.24, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan film masuk dalam kategori rendah.

## 8. Pemanfaatan Video

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan video menghasilkan mean 1.55, median = 2.00, modus = 2, dan standar deviasi = 0.519. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 20.** Deskripsi Statistik Pemanfaatan Video

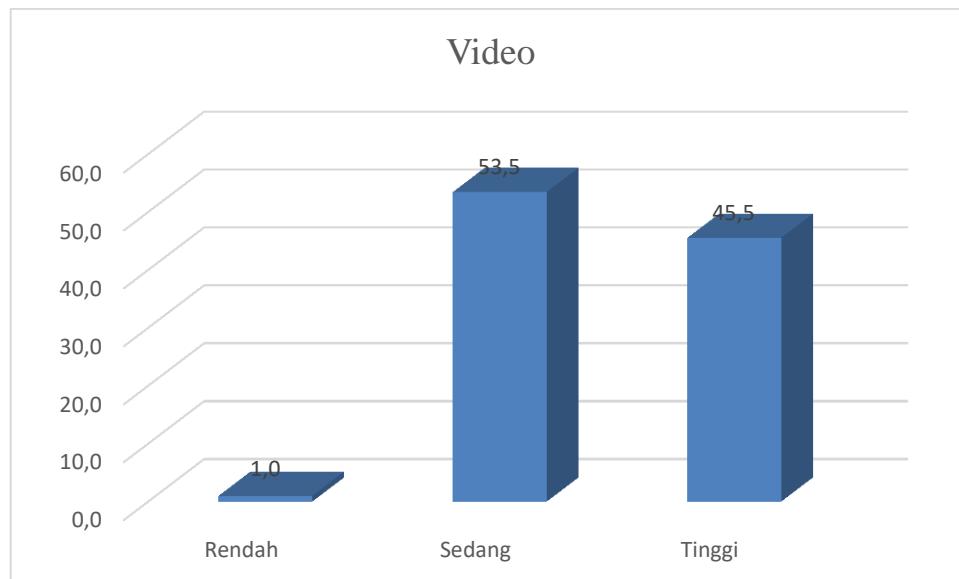
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 1,55  |
| Median         | 2,00  |
| Mode           | 2     |
| Std. Deviation | 0,519 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 3     |

Tabel distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan video, sebagai berikut:

**Tabel 21.** Distribusi pemanfaatan video

| No     | Interval    | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------------|-------------|-----------|------------|
| 1      | $> 1,3$     | Tinggi      | 46        | 45,5%      |
| 2      | $0,7 - 1,3$ | Sedang      | 54        | 53,5%      |
| 3      | $< 0,7$     | Rendah      | 1         | 1,0%       |
| Jumlah |             |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan video tampak pada gambar berikut:



**Gambar 9.** Diagram batang pemanfaatan video

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa berdasarkan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan video berada pada kategori “rendah” sebesar 1.0 % (1 guru), kategori “sedang” sebesar 53.5 % (54 guru), dan kategori tinggi sebesar 45.5 % (46 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 1.55, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan video masuk dalam kategori sedang.

## **9. Pemanfaatan Audio**

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan audio menghasilkan mean 2.43, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 0.817. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 22.** Deskripsi Statistik Pemanfaatan Audio

| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 2,43  |
| Median         | 3,00  |
| Mode           | 3     |
| Std. Deviation | 0,817 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 3     |

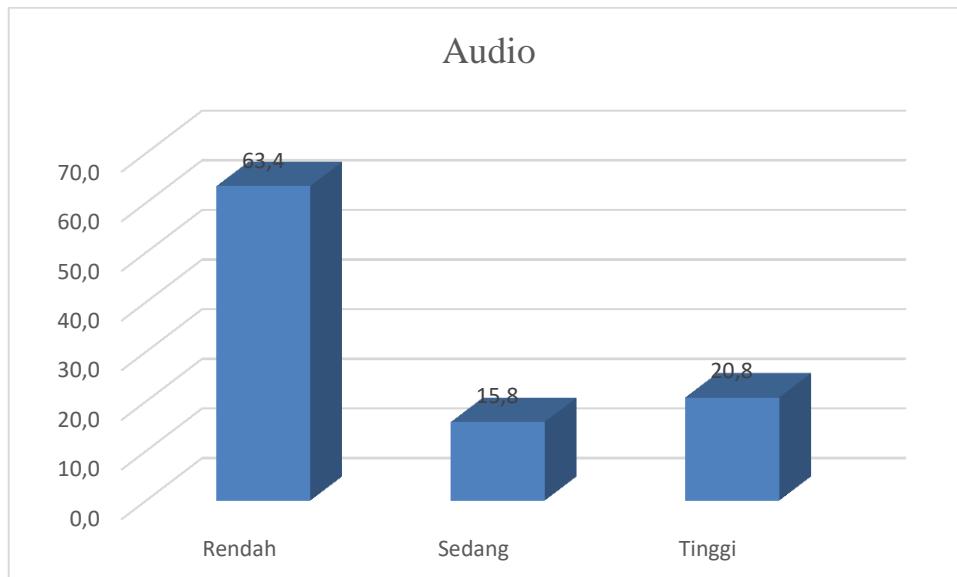
Tabel distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan audio, sebagai berikut:

**Tabel 23.** Distribusi pemanfaatan audio

| No     | Interval    | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------------|-------------|-----------|------------|
| 1      | $> 1,3$     | Tinggi      | 21        | 20,8%      |
| 2      | $0,7 - 1,3$ | Sedang      | 16        | 15,8%      |
| 3      | $< 0,7$     | Rendah      | 64        | 63,4%      |
| Jumlah |             |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan audio tampak pada gambar berikut:



**Gambar 10.** Diagram batang pemanfaatan audio.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa berdasarkan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan audio berada pada kategori “rendah” sebesar 63.4 % (64 guru), kategori “sedang” sebesar 15.8 % (16 guru), dan kategori tinggi sebesar 20.8 % (21 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.43, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan audio masuk dalam kategori rendah.

#### **10. Pemanfaatan *Slide (Power Point Presentation)***

Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul

berdasarkan item pemanfaatan slide menghasilkan mean 1.42, median = 1.00, modus = 1, dan standar deviasi = 0.652. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 24.** Deskripsi Statistik Pemanfaatan Slide

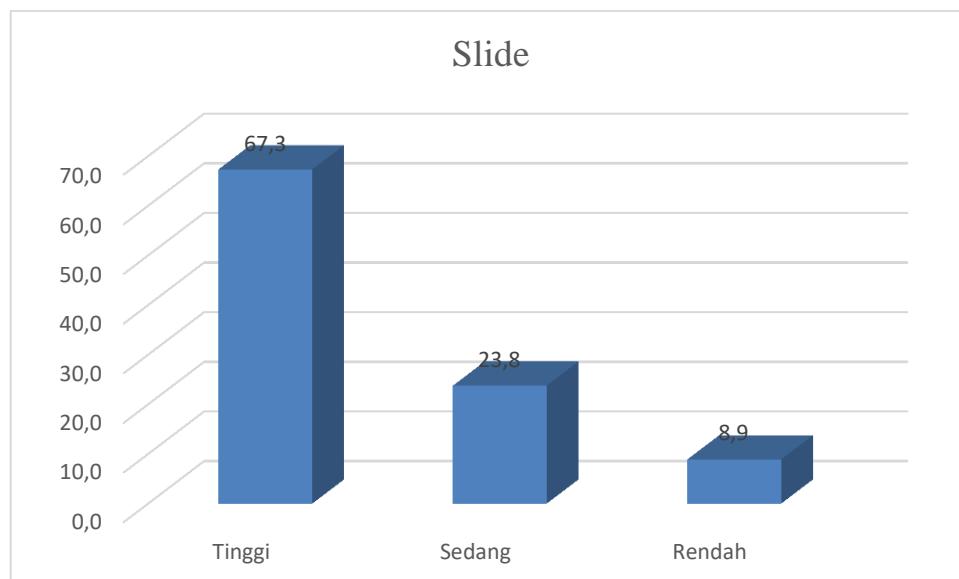
| Statistik      |       |
|----------------|-------|
| N              | 101   |
| Mean           | 1,42  |
| Median         | 1,00  |
| Mode           | 2     |
| Std. Deviation | 0,652 |
| Minimum        | 1     |
| Maximum        | 3     |

Tabel distribusi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan slide, sebagai berikut:

**Tabel 25.** Distribusi pemanfaatan slide

| No     | Interval    | Klasifikasi | Frekuensi | Persentase |
|--------|-------------|-------------|-----------|------------|
| 1      | $> 1,3$     | Tinggi      | 68        | 67,3%      |
| 2      | $0,7 - 1,3$ | Sedang      | 24        | 23,8%      |
| 3      | $< 0,7$     | Rendah      | 9         | 8,9%       |
| Jumlah |             |             | 101       | 100%       |

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan slide tampak pada gambar berikut:



**Gambar 11.** Diagram batang pemanfaatan slide

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa berdasarkan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan video berada pada kategori “rendah” sebesar 8.9 % (9 guru), kategori “sedang” sebesar 23.8 % (24 guru), dan kategori tinggi sebesar 67.3 % (68 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 1.42, pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan slide masuk dalam kategori tinggi.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 20 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu *Internet based e-learning* dan *Electronic based e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori secara rinci, kategori “rendah” 5.0% (5 guru), kategori “sedang” 59.4% (60 guru) dan kategori “tinggi” sebesar 35.6% (36 guru).

Berdasarkan presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dikarenakan adanya

keterbatasan kemampuan guru dalam penggunaan *ICT*, sehingga pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh tidak maksimal. Seperti yang dilaporkan oleh Pengondian et all, (2019) yang menyatakan bahwa di antara faktor-faktor yang menjadi kesuksesan pembelajaran daring adalah ketersediaan sarana dan prasarana.

Meluasnya penyebaran covid-19 memaksa sekolah-sekolah untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini dilaksanakan sesuai dengan kemampuan masing-masing sekolah. *ICT* menjadi kunci kesuksesan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. *E-learning* adalah salah satu solusi dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19. Dengan memanfaatkan *e-learning* peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran kapanpun dan dimanapun yang didukung oleh fasilitas internet. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan aplikasi *virtual classroom* maupun *video conference*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan di masa pandemic covid-19 untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif dan inovatif. Keberhasilan suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Seperti yang dikemukakan oleh Nakayama (Dewi, 2020: 56) bahwa dari semua literature dalam *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran jarak jauh. Hal ini dikarenakan faktor lingkungan dan karakteristik peserta didik.

## 1. Faktor *Internet Based E-Learning*

Tingkat pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *internet based e-learning* berada pada kategori “rendah” sebesar 8.9 % (9 guru), kategori “sedang” sebesar 46.5 % (47 guru), dan kategori tinggi sebesar 44.6 % (45 guru). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh dari faktor *internet based e-learning* masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui sebagian besar guru termasuk dalam kategori sedang, hal tersebut membuktikan bahwa guru sudah memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh akan tetapi belum maksimal.

## 2. Faktor *Electronic Based E-Learning*

Tingkat pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor *electronic based e-learning* berada pada kategori “rendah” sebesar 8.9 % (9 guru), kategori “rendah” sebesar 6.9 % (7 guru), kategori “sedang” sebesar 56.4 % (57 guru), dan kategori tinggi sebesar 36.6 % (37 guru). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh dari faktor *electronic based e-learning* masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui sebagian besar guru termasuk dalam kategori sedang, hal tersebut membuktikan bahwa guru sudah memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh akan tetapi belum maksimal.

Upaya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama di Sekolah Menengah Pertama dengan memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat membantu dalam menyampaikan materi maupun mendukung kelancaran pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kemampuan guru dalam memilih serta menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh yang tepat dapat mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori sedang

### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

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

1. Dengan diketahui pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP se-Kabupaten Gunungkidul dapat digunakan untuk pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh di Kabupaten lain.
2. Faktor-faktor dan Indikator-indikator yang kurang dominan dalam pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga di SMP se-Kabupaten Gunungkidul, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor dan indikator tersebut dapat membantu meningkatkan pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.

3. Bahan pertimbangan guru untuk lebih meningkatkan kualitas pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.

### **C. Saran**

Beberapa saran yang perlu disampaikan pada hasil penelitian ini, antara lain:

1. Melakukan penelitian tentang pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan metode lain sehingga menambah wawasan peneliti lain.
2. Mengembangkan penelitian tentang pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan supaya menjadi lebih baik.

### **D. Keterbatasan**

Meskipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kelemahan serta kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket online. Usaha yang dilakukan adalah dengan memberi tujuan serta gambaran mengenai maksud dan tujuan penelitian.

2. Angket yang digunakan masih terbilang lemah. Akan lebih baik disertai dengan pengambilan data wawancara.
3. Saat pengambilan data penelitian saat menyebarkan angket kepada responden , tidak dapat dipantau secara langsung karena menggunakan angket online sehingga apakah responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* (terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arifin, Z., & Setiawan, A. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative.
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning, Second Edition*. San Francisco: John Wiley and Sons, Inc.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Dick, W. & Carey, L. (1985). *The Systematic Design of Instruction*. London: Scott Foresman dan Family.
- Ellis, K. R. (2009). *A Field Guide to Learning Management System*. American Society For Training and Development (ASTD).
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haughey, M. & Anderson, T. (1998). *Networking Learning: The Pedagogy of the Internet*. Montreal: Cheneliere/McGraw-Hill.
- Hujair, A. H. S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20*.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
- \_\_\_\_\_. (2020). *Surat Edaran No. 3 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*.

- \_\_\_\_\_.(2020). *Surat Edaran No. 3 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*.
- Kusumana, Ade. (2011). E-Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 14 No. 1.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Pendidikan Karakter Menbangun Karakter Anak Sejak Dari Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyasa E. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Muzid S. & Misbahul M. (2005). *Presepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-learning sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.
- Naidu, S. (2006). *E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices*. Australia: Sanjaya Mirsha.
- Nadisah. (1992). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Nasution, A. S. (11 Agustus 2020). Peran Guru dalam Pembelajaran Daring. *Kumparan*.
- Nurdiansyah, A. S. (2016). *Profesionalisme Guru dan Tantangan Kedepan Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pada Era Global*. <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2016/03/13-Aziz-Shofi-Nurdiansyah.pdf> (Diakses 31 Maret 2021 jam 15.02 WIB).
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. New York: McGraw-Hill.

- \_\_\_\_\_. (2001). *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA : McGraw-Hill Companies.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Press.
- Sahid. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. UNY.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salamah, Z.H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siahaan, S. (2002). *E-learning (Pembelajaran Elektronik) Sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran*. [www.depdknas.go.id](http://www.depdknas.go.id).
- Smaldino, E. S., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning 8th Edition*. New Jersey: Pearson.
- Smaldino, E. S., dkk, (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, diterjemahkan oleh arif rahman dari Istrukturional Technology And Media For Learning*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Soekartawi. (2007). *Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning*. Yogyakarta: Ardana Media.
- \_\_\_\_\_. (2008). *E-Learning untuk Pendidikan Khususnya Pendidikan Jarak Jauh dan Aplikasinya di Indonesia*. Dalam D. S. Prawiradilaga, & E. Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soenarjo. (2002). *Usaha Kesehatan Sekolah*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha III.
- Suartama I. K. (2014). E Learning Konsep dan Aplikasinya. *Ejurnal Undiksha. Vol. 3 No. 1 Tahun 2015*.
- Sudjana & Rivai. (2017). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sukintaka. (2004). *Tujuan Pendidikan Jasmani*, Jakarta : Depdikbud.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilana dan Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Sutrisno, H. (2002). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahyuningsih , D., & Makmur, R. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Putri Safitri  
 NIM : 17601291005  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Soni Nopembrin, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

| No. | Tanggal   | Pembahasan   | Tanda Tangan  |
|-----|-----------|--|---|
| 1   | 6/1 2021  | Perbaikan Proposal + bab I                           |    |
| 2.  | 12/1 2021 | Perbaikan Proposal + bab II                          |    |
| 3.  | 21/1 2021 | Perbaikan Proposal + Bab III                         |    |
| 4.  | 27/1 2021 | Perbaikan Proposal Bab I II III                      |    |
| 5.  | 3/2 2021  | Pembuatan Instrumen                                  |    |
| 6.  | 14/2 2021 | Perbaikan Instrumen                                  |   |
| 7.  | 22/2 2021 | Permohonan Expert Judgement                          |  |
| 8   | 7/4 2021  | Perbaikan babs IV dan V serta<br>bergabung lampiran. |  |
| 9.  | 12/4 2021 | Perbaikan kata kunci, menambah ujian.                |  |

Ketua Jurusan POR,



Dr. Jaka Sunardi, M.kes.  
NIP. 19610731 199001 1 001

## Lampiran 2. Dokumentasi Bukti Penelitian

8 MGMP PJOK SMP GUNUN... Bu Wid, Mas, Pak, Pak Deni Smp, Pak... 

Kesehatan dan Rekreasi dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada kesempatan ini saya mohon kesediaan dari Bapak/ Ibu untuk mengisi angket penelitian saya. Adapun tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak jauh PJOK di SMP se-Kabupaten Gunungkidul.

Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai data dalam penelitian.

Atas partisipasi dan kesediaan Bapak/ Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warohmatullohi  
Wabarakatuh 9.17 AM ✓

ANGKET PENELITIAN  
"PEMANFAATAN E-LEARNING  
DALAM PEMBELAJARAN JARAK  
JAUH PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-  
KABUPATEN GUNUNGKIDUL"  
Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarakatuh  
Perkenalkan saya Putri Safitri mahasiswa prodi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
docs.google.com 

<https://forms.gle/M1Nt5P3gCqxqSQGG6> 9.19 AM ✓

# ANGKET PENELITIAN "PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL"

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarakatuh  
Perkenalkan saya Putri Safitri mahasiswa prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dari Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.  
Pada kesempatan ini saya mohon kesediaan dari Bapak/ Ibu untuk mengisi angket penelitian ini. Adapun tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran jarak jauh pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai data dalam penelitian. Atas partisipasi dan kesediaan Bapak/ Ibu, saya ucapkan terima kasih.  
Wassalamualaikum Warohmatullohi Wabarakatuh

Nama Guru \*

Aditya Bomantara

Usia \*

26

Asal Sekolah \*

Smp muhammadiyah 1 Tepus

Lama Mengajar \*

3 tahun

Lama menjadi Guru Profesional \*

3 tahun

Latar Belakang Pendidikan \*

S1 pendidikan olahraga

Prodi/Jurusan/Universitas \*

PJKR / POR / UNY

Pertanyaan

Petunjuk Pengisian

1. Baca dengan baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternatif jawaban
2. Isilah semua butir pernyataan dengan menjawab "Ya" atau "Tidak" dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada

i. Apakah Bapak/Ibu mengetahui salah satu aplikasi virtual classroom (GoogleClassroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz )? \*

Ya

Tidak

2. Apakah Bapak/ Ibu memanfaatkan aplikasi virtual classroom dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi covid-19? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)? \*

\_\_\_\_\_

▼

3. Apakah Bapak/Ibu memanfaatkan salah satu aplikasi virtual classroom (Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz ) untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

4. Apakah Bapak/ Ibu mengetahui aplikasi video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, WhatsApp)? \*

Ya

Tidak

5. Apakah Bapak/ Ibu pernah memanfaatkan aplikasi video conference dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)? \*

WhatsApp



6. Apakah Bapak/ Ibu pernah memanfaatkan salah satu aplikasi video conference (Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsapp) untuk melakukan penilaian pada pembelajaran PJOK? \*

Ya

Tidak

7. Apakah Bapak/Ibu memiliki personal website? \*

Ya

Tidak

8. Apakah Bapak/Ibu membuat materi pembelajaran PJOK secara mandiri dengan memanfaatkan personal website dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

9. Apakah Bapak/Ibu pernah membuat webblog? \*

Ya

Tidak

10. Apakah Bapak/Ibu membuat sendiri materi pembelajaran PJOK dengan memanfaatkan webblog sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

11. Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan film dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh PJOK? \*

Ya

Tidak

12. Apakah Bapak/Ibu dapat mengirim/upload dan mengunduh/download materi berupa film dalam pembelajaran jarak jauh PJOK? \*

Ya

Tidak

13. Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan video dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh PJOK? \*

Ya

Tidak

14. Apakah Bapak/ Ibu pernah menggunakan video penjas dari internet untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

15. Apakah Bapak/Ibu dapat membuat sendiri video untuk pembelajaran jarak jauh PJOK? \*

Ya

Tidak

16. Apakah Bapak/ Ibu memanfaatkan media rekaman audio pada saat pembelajaran PJOK dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

17. Apakah Bapak/ Ibu membuat sendiri media rekaman audio pada saat memberikan materi PJOK dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

18. Apakah Bapak/ Ibu memanfaatkan slide power point pada saat menyampaikan materi dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

19. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim/upload dan mengunduh/download materi berupa slide presentasi power point dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

20. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri slide power point pada saat memberikan materi PJOK dalam pembelajaran jarak jauh? \*

Ya

Tidak

Formulir ini dibuat dalam Universitas Negeri Yogyakarta.

Google Formulir

<https://docs.google.com/forms/d/1gUVFNEqKwUe9aQEB1R2tuO97h0YIiv0TkACCU6zJ0/edit#response=ACYDBNiZM8nnd6gayQlvrh5GgVYDJZ67X...> 7/7

### Lampiran 3. Surat Permohonan Expert Judgement

#### **PERMOHONAN DAN PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT**

Hal : Surat Permohonan menjadi *Expert Judgement*  
Lampiran : Angket Penelitian

Kepada:  
Saryono, S.Pd. Jas, M.Or  
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **“PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL”** maka dengan ini saya memohon bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

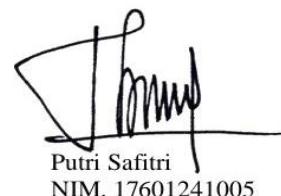
Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Soni Nopembri, Ph.D.  
NIP. 19791112 200312 1 002

Yogyakarta, 24 Februari 2021  
Hormat saya,  
Mahasiswa



Putri Safitri  
NIM. 17601241005

## Lampiran 4. Surat Validasi Ahli

### **SURAT PERSETUJUAN EXPERT JUDGEMENT**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saryono, S.Pd.Jas, M.Or.

NIP : 19811021 2006041 001

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen angket yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

**“PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL”**

Instrumen yang disusun oleh:

Nama : Putri Safitri

NIM : 17601241005

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian Tugas Akhir Skripsi. Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, 24 Februari 2021  
*Expert Judgement,*



Saryono, S.Pd.Jas, M.Or.  
NIP. 19811021 2006041 001

## Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 536/UN34.16/PT.01.04/2021  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

4 Maret 2021

Yth . Ketua MGMP Penjas Kabupaten Gunungkidul

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Putri Safitri  
NIM : 17601241005  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul  
Waktu Penelitian : 5 - 19 Maret 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## **Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian dari MGMP PJOK SMP Gunungkidul**

### **MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) MAPEL PENJASOKES SMP KAB. GUNUNGKIDUL**

Alamat : SMP 2 Playen, Gading, Playen PO. Box 105 Gunungkidul 55801 Telp. (0274) 392185  
E-mail : mgmp\_penjassmp\_gk@yahoo.co.id

### **SURAT KETERANGAN**

Nomer : 01/MGMP/PJOK/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD AHKAM AMIN, S.Pd, M.Or  
Jabatan : Ketua MGMP Penjasokes SMP Kab. Gunungkidul  
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Playen, Gunungkidul

Menerangkan bahwa :

Nama : PUTRI SAFITRI  
NIM : 17601241005  
Fakultas/Instansi : FIK/ Universitas Negeri Yogyakarta  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) S1  
Alamat Istansi : Jln. Colombo No. 1 Condongcatur, Yogyakarta

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi di MGMP Penjasokes SMP Kabupaten Gunungkidul dari tanggal 5 s/d 19 Maret 2021, dengan judul :

**“ Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul. ”**  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Gunungkidul, 1 April 2021  
Ketua  
MGMP  
KAB. GUNUNGKIDUL  
PENJASOKES SMP  
JL. DAKRAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
Muhammad Ahkam Amin, S.Pd, M.Or  
NIP 19680919 199703 1 007

## Lampiran 7. Angket Penelitian

### ANGKET PENELITIAN PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP NEGERI SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

#### A. Identitas Guru

Kerahasiaan identitas diri Bapak/Ibu dijamin oleh peneliti. Untuk itu, mohon diisi lengkap data di bawah ini :

Nama Guru :  
Usia :  
Asal Sekolah :  
Lama Mengajar :  
Lama menjadi Guru Profesional :  
Latar Belakang Pendidikan :  
Prodi/Jurusan/Universitas :  
:

#### B. Kisi-kisi

| Variabel  | Faktor                      | Indikator   | Butir     |
|---|-----------------------------|---|-----------|
| Pemanfaatan <i>E-learning</i> dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SMP se-Kabupaten Gunungkidul | Internet Based E-learning   | 1. <i>Virtual Classroom</i> ( <i>Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz</i> )               | 1,2,3     |
|   |                             | 2. <i>Video conference</i> ( <i>Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap</i> ) | 4,5,6     |
|   |                             | 3. <i>Personal Website</i>  | 7,8       |
|   |                             | 4. <i>Webblog</i>   | 9,10      |
|   | Electronic Based E-learning | 1. Film   | 11,12     |
|   |                             | 2. Video  | 13,14,15  |
|   |                             | 3. Audio  | 16,17     |
|   |                             | 4. Slide (PPT)  | 18,19,20  |
| <b>Jumlah</b>   |                             |   | <b>20</b> |

### **C. Petunjuk pengisian**

1. Baca dengan baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternatif jawaban
  2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
  3. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
- Contoh:
1. Apakah Bapak/Ibu memanfaatkan e-learning dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh PJOK?
- a. Ya
- b. Tidak

### **D. Pertanyaan**

1. Apakah Bapak/Ibu mengetahui salah satu aplikasi *virtual classroom* (*Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz*)?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah Bapak/ Ibu memanfaatkan aplikasi *virtual classroom* dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi *covid-19*? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)?
  - a. Ya
    1. *Google Classroom*
    2. *Edmodo*
    3. *Moodle*
    4. *Schoology*
    5. *Kahoot*
    6. *Quizizz*
    7. Lainnya, Sebutkan:
  - b. Tidak
3. Apakah Bapak/Ibu memanfaatkan salah satu aplikasi *virtual classroom* (*Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Kahoot, Quizizz*) untuk melakukan penilaian dalam pembelajaran jarak jauh?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah Bapak/ Ibu mengetahui aplikasi video *conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*)?
  - a. Ya

- b. Tidak
5. Apakah Bapak/ Ibu pernah memanfaatkan aplikasi video *conference* dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)?
- Ya
    - Google meet*
    - Zoom meeting*
    - Cisco Webex*
    - Microsoft Teams*
    - Facetime*
    - Whatsapp*
    - Lainnya, Sebutkan:
  - Tidak
6. Apakah Bapak/ Ibu pernah memanfaatkan salah satu aplikasi video *conference* (*Google Meet, Zoom Meeting, Cisco Webex, Microsoft Teams, Facetime, Whatsaap*) untuk melakukan penilaian pada pembelajaran PJOK?
- Ya
  - Tidak
7. Apakah Bapak/Ibu memiliki *personal website*?
- Ya
  - Tidak
8. Apakah Bapak/Ibu membuat materi pembelajaran PJOK secara mandiri dengan memanfaatkan *personal website* dalam pembelajaran jarak jauh?
- Ya
  - Tidak
9. Apakah Bapak/Ibu pernah membuat *webblog*?
- Ya
  - Tidak
10. Apakah Bapak/Ibu membuat sendiri materi pembelajaran PJOK dengan memanfaatkan *webblog* sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh?
- Ya
  - Tidak
11. Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan film dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh PJOK ?
- Ya

- b. Tidak
12. Apakah Bapak/Ibu dapat mengirim/*upload* dan mengunduh/*download* materi berupa film dalam pembelajaran jarak jauh PJOK?
- a. Ya  
b. Tidak
13. Apakah Bapak/Ibu pernah memanfaatkan video dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh PJOK?
- a. Ya  
b. Tidak
14. Apakah Bapak/ Ibu pernah menggunakan video penjas dari internet untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran jarak jauh?
- a. Ya  
b. Tidak
15. Apakah Bapak/Ibu dapat membuat sendiri video untuk pembelajaran jarak jauh PJOK?
- a. Ya  
b. Tidak
16. Apakah Bapak/ Ibu memanfaatkan media rekaman audio pada saat pembelajaran PJOK dalam pembelajaran jarak jauh?
- a. Ya  
b. Tidak
17. Apakah Bapak/ Ibu membuat sendiri media rekaman audio pada saat memberikan materi PJOK dalam pembelajaran jarak jauh?
- a. Ya  
b. tidak
18. Apakah Bapak/ Ibu memanfaatkan slide power point pada saat menyampaikan materi dalam pembelajaran jarak jauh?
- a. Ya  
b. Tidak
19. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim/*upload* dan mengunduh/*download* materi berupa slide presentasi power point dalam pembelajaran jarak jauh?
- a. Ya  
b. Tidak
20. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri slide power point pada saat memberikan materi PJOK dalam pembelajaran jarak jauh?
- a. Ya  
b. Tidak

## Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas

|         |                     | item 1 | item 2 | item 3 | item 4 | item 5 | item 6 | item 7 | item 8 | item 9 | item 10 | item 11 | item 12 | item 13 | item 14 | item 15 | item 16 | item 17 | item 18 | item 19 | item 20 | skor total |
|---------|---------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|
| item m1 | Pearson Correlation | 1      | ,413   | ,401   | ,756   | ,018   | ,756   | ,467   | ,627   | ,401   | ,802    | ,296    | ,873    | ,866    | ,413    | ,536    | ,935    | ,802    | ,464    | ,712    | ,082    | ,825       |
|         | Sig. (2-tailed)     |        | ,023   | ,028   | ,000   | ,923   | ,000   | ,009   | ,000   | ,028   | ,000    | ,113    | ,000    | ,000    | ,023    | ,002    | ,000    | ,000    | ,010    | ,000    | ,667    | ,000       |
|         | N                   | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30         |
| item m2 | Pearson Correlation | ,413   | 1      | ,605   | ,618   | ,172   | ,618   | ,308   | ,027   | ,605   | ,471    | ,033    | ,577    | ,413    | ,100    | ,665    | ,493    | ,471    | ,714    | ,033    | ,247    | ,671       |
|         | Sig. (2-tailed)     | ,023   |        | ,000   | ,000   | ,363   | ,000   | ,097   | ,885   | ,000   | ,009    | ,864    | ,001    | ,023    | ,000    | ,000    | ,006    | ,009    | ,000    | ,864    | ,188    | ,000       |
|         | N                   | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30         |
| item m3 | Pearson Correlation | ,401   | ,605   | 1      | ,566   | ,069   | ,566   | ,073   | ,136   | ,600   | ,467    | ,069    | ,544    | ,401    | ,605    | ,623    | ,471    | ,333    | ,544    | ,069    | ,000    | ,571       |
|         | Sig. (2-tailed)     | ,028   | ,000   |        | ,001   | ,716   | ,001   | ,702   | ,473   | ,000   | ,009    | ,716    | ,002    | ,028    | ,000    | ,000    | ,009    | ,072    | ,002    | ,716    | ,100    | ,001       |
|         | N                   | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30         |
| item m4 | Pearson Correlation | ,756   | ,618   | ,566   | 1      | ,391   | ,100   | ,463   | ,577   | ,707   | ,791    | ,366    | ,856    | ,718    | ,883    | ,809    | ,707    | ,722    | ,538    | ,433    | ,951    |            |
|         | Sig. (2-tailed)     | ,000   | ,000   | ,001   |        | ,032   | ,000   | ,010   | ,001   | ,000   | ,000    | ,032    | ,000    | ,000    | ,000    | ,000    | ,000    | ,000    | ,002    | ,017    | ,000    |            |
|         | N                   | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      |            |
| item m5 | Pearson Correlation | ,018   | ,172   | ,069   | ,391   | 1      | ,391   | ,558   | ,085   | ,208   | ,069    | ,713    | ,198    | ,018    | ,172    | ,148    | ,107    | ,069    | ,198    | ,005    | ,932    | ,376       |
|         | Sig. (2-tailed)     | ,923   | ,363   | ,716   | ,032   |        | ,032   | ,001   | ,656   | ,271   | ,716    | ,000    | ,295    | ,923    | ,363    | ,434    | ,574    | ,716    | ,295    | ,980    | ,000    | ,041       |
|         | N                   | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      |            |
| item m6 | Pearson Correlation | ,756   | ,618   | ,566   | ,100   | ,391   | 1      | ,463   | ,577   | ,707   | ,791    | ,366    | ,856    | ,718    | ,883    | ,809    | ,707    | ,722    | ,538    | ,433    | ,951    |            |
|         | Sig. (2-tailed)     | ,000   | ,000   | ,001   | ,000   | ,032   |        | ,010   | ,001   | ,000   | ,000    | ,032    | ,000    | ,000    | ,000    | ,000    | ,000    | ,000    | ,002    | ,017    | ,000    |            |
|         | N                   | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30     | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      | 30      |            |
| item m7 | Pearson             | ,467   | ,308   | ,073   | ,463   | ,558   | ,463   | 1      | ,208   | ,073   | ,509    | ,709    | ,535    | ,467    | ,308    | ,196    | ,572    | ,509    | ,238    | ,257    | ,653    | ,604       |



|                |  |              |               |              |               |              |               |              |              |              |               |          |               |               |               |               |               |               |               |          |          |           |
|----------------|--|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|---------------|----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|----------|----------|-----------|
| ite<br>m1<br>4 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | .4<br>1<br>3 | 1.<br>00<br>0 | .6<br>0<br>5 | .6<br>18<br>" | .1<br>7<br>2 | .6<br>18<br>" | .3<br>0<br>8 | .0<br>2<br>7 | .6<br>0<br>5 | .4<br>71<br>" | .0<br>33 | .5<br>77<br>" | .4<br>13<br>" | 1             | .6<br>65<br>" | .4<br>93<br>" | .4<br>71<br>" | .7<br>14<br>" | .0<br>33 | .2<br>47 | .67<br>1" |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,0<br>2<br>3 | 0<br>00       | ,0<br>0      | ,0<br>00      | ,3<br>6<br>3 | ,0<br>00      | ,0<br>9<br>7 | ,8<br>8<br>5 | ,0<br>0<br>0 | ,0<br>09      | ,8<br>64 | ,0<br>01      | ,0<br>23      |               | ,0<br>00      | ,0<br>06      | ,0<br>09      | ,0<br>00      | ,8<br>64 | ,1<br>88 | ,00<br>0  |
|                | N                                      | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 3<br>0       | 3<br>0       | 30            | 30       | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30       | 30       | 30        |
| ite<br>m1<br>5 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | .5<br>3<br>6 | .6<br>65<br>" | 6<br>2       | .7<br>83      | .1<br>4<br>8 | .7<br>83      | .1<br>9<br>6 | .3<br>3<br>9 | .7<br>6<br>1 | .4<br>84<br>" | .1<br>48 | .6<br>49      | .5<br>36      | .6<br>65<br>" | 1             | .5<br>91      | .4<br>84      | .9<br>32      | .2<br>92 | .1<br>98 | .76<br>8  |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,0<br>0<br>2 | 0<br>00       | ,0<br>0      | ,0<br>00      | ,4<br>3<br>4 | ,0<br>00      | ,2<br>9<br>9 | ,0<br>6<br>7 | ,0<br>0<br>0 | ,0<br>07      | ,4<br>34 | ,0<br>00      | ,0<br>02      | ,0<br>00      |               | ,0<br>01      | ,0<br>07      | ,0<br>00      | ,1<br>18 | ,2<br>95 | ,00<br>0  |
|                | N                                      | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 3<br>0       | 3<br>0       | 30            | 30       | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30       | 30       | 30        |
| ite<br>m1<br>6 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | .9<br>3<br>5 | .4<br>7<br>1  | .4<br>7<br>1 | .8<br>09      | .1<br>0<br>7 | .8<br>09      | .5<br>7<br>2 | .5<br>7<br>7 | .4<br>7<br>1 | .8<br>74      | .3<br>86 | .9<br>34      | .9<br>35      | .4<br>93      | .5<br>91      | 1             | .8<br>74      | .5<br>22      | .6<br>65 | .1<br>65 | .90<br>0  |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,0<br>0<br>0 | 0<br>06       | ,0<br>0      | ,0<br>00      | ,5<br>7<br>4 | ,0<br>00      | ,0<br>0<br>1 | ,0<br>0<br>1 | ,0<br>0<br>9 | ,0<br>00      | ,0<br>35 | ,0<br>00      | ,0<br>00      | ,0<br>06      | ,0<br>01      |               | ,0<br>00      | ,0<br>03      | ,0<br>00 | ,3<br>84 | ,00<br>0  |
|                | N                                      | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 3<br>0       | 3<br>0       | 30            | 30       | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30       | 30       | 30        |
| ite<br>m1<br>7 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | .8<br>0<br>2 | .4<br>71<br>" | .3<br>3<br>3 | .7<br>07<br>" | .0<br>6<br>9 | .7<br>07      | .5<br>0<br>9 | .5<br>4<br>4 | .3<br>3<br>3 | .7<br>33      | .3<br>46 | .8<br>16      | .9<br>35      | .4<br>71      | .4<br>84      | .8<br>74      | 1             | .5<br>44      | .6<br>23 | .1<br>36 | .81<br>2  |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,0<br>0<br>0 | 0<br>09       | ,0<br>7<br>2 | ,0<br>00      | ,7<br>1<br>6 | ,0<br>00      | ,0<br>0<br>4 | ,0<br>0<br>2 | ,0<br>7<br>2 | ,0<br>00      | ,61      | ,0<br>00      | ,0<br>00      | ,0<br>09      | ,0<br>07      | ,0<br>00      |               | ,0<br>02      | ,0<br>00 | ,4<br>73 | ,00<br>0  |
|                | N                                      | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 3<br>0       | 3<br>0       | 30            | 30       | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30       | 30       | 30        |
| ite<br>m1<br>8 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | .4<br>6<br>4 | .7<br>14<br>" | .5<br>4<br>4 | .7<br>22<br>" | .1<br>9<br>8 | .7<br>22      | .2<br>3<br>8 | .2<br>5<br>0 | .6<br>8<br>0 | .4<br>08      | .1<br>98 | .5<br>83      | .4<br>64      | .7<br>14      | .9<br>32      | .5<br>44      | 1             | .1<br>98      | .2<br>50 | .1<br>50 | .73<br>4  |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,0<br>1<br>0 | 0<br>00       | ,0<br>0<br>2 | ,0<br>00      | ,2<br>9<br>5 | ,0<br>00      | ,2<br>0<br>6 | ,1<br>8<br>3 | ,0<br>0<br>0 | ,0<br>25      | ,2<br>95 | ,0<br>01      | ,0<br>10      | ,0<br>00      | ,0<br>03      | ,0<br>02      |               | ,2<br>95      | ,1<br>83 | ,00<br>0 |           |
|                | N                                      | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 3<br>0       | 3<br>0       | 30            | 30       | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30       | 30       | 30        |
| ite<br>m1<br>9 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | .7<br>1<br>2 | ,0<br>33      | ,0<br>6<br>9 | ,0<br>5<br>38 | ,0<br>0<br>5 | ,5<br>38      | ,2<br>5<br>7 | ,9<br>3<br>2 | ,0<br>6<br>9 | ,6<br>23      | ,1<br>39 | ,6<br>21      | ,7<br>12      | ,0<br>33      | ,2<br>92      | ,6<br>65      | ,6<br>23      | ,1<br>98      | 1        | ,0<br>56 | ,56<br>7  |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,0<br>0<br>0 | ,8<br>64      | ,7<br>16     | ,0<br>02      | ,9<br>80     | ,0<br>02      | ,1<br>71     | ,0<br>0<br>0 | ,7<br>16     | ,0<br>00      | ,4<br>65 | ,0<br>00      | ,0<br>00      | ,8<br>64      | ,1<br>18      | ,0<br>00      | ,0<br>00      | ,2<br>95      |          | ,7<br>67 | ,00<br>1  |
|                | N                                      | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 30            | 3<br>0       | 3<br>0       | 3<br>0       | 30            | 30       | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30            | 30       | 30       | 30        |
| ite<br>m2<br>0 | Pea<br>rso<br>n<br>Cor<br>rela<br>tion | ,0<br>8<br>2 | ,2<br>47      | ,0<br>00     | ,4<br>33      | ,9<br>2      | ,4<br>33      | ,6<br>53     | ,0<br>28     | ,2<br>72     | ,1<br>36      | ,7<br>91 | ,2<br>50      | ,0<br>82      | ,2<br>47      | ,1<br>98      | ,1<br>65      | ,1<br>36      | ,2<br>50      | ,0<br>56 | 1        | ,44<br>0  |
|                | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d)             | ,6<br>6<br>7 | ,1<br>88      | ,1<br>00     | ,0<br>17      | ,0<br>0      | ,0<br>17      | ,0<br>0<br>0 | ,8<br>84     | ,1<br>46     | ,4<br>73      | ,0<br>00 | ,1<br>83      | ,6<br>67      | ,1<br>88      | ,2<br>95      | ,3<br>84      | ,4<br>73      | ,1<br>83      | ,7<br>67 |          | ,01<br>5  |

|                    | N                          | 30            | 30         | 30            | 30         | 30            | 30         | 30            | 30            | 30            | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30 |
|--------------------|----------------------------|---------------|------------|---------------|------------|---------------|------------|---------------|---------------|---------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----|
| sko<br>r_t<br>otal | Pea<br>rso<br>n            | .8<br>2<br>5* | .6<br>71.. | .5<br>7<br>1* | .9<br>51.. | .3<br>7<br>6* | .9<br>51.. | .6<br>0<br>4* | .5<br>5<br>9* | .6<br>4<br>8* | .8<br>03.. | .4<br>96.. | .9<br>22.. | .8<br>35.. | .6<br>71.. | .7<br>68.. | .9<br>00.. | .8<br>12.. | .7<br>34.. | .5<br>67.. | .4<br>40.. | 1  |
|                    | Cor<br>rela<br>tion        |               |            |               |            |               |            |               |               |               |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |    |
|                    | Sig.<br>(2-<br>taile<br>d) | ,0<br>0       | ,0<br>00   | ,0<br>1       | ,0<br>00   | ,0<br>41      | ,0<br>00   | ,0<br>00      | ,0<br>01      | ,0<br>00      | ,0<br>00   | ,0<br>05   | ,0<br>00   | ,0<br>00   | ,0<br>00   | ,0<br>00   | ,0<br>00   | ,0<br>00   | ,0<br>01   | ,0<br>15   |            |    |
|                    | N                          | 30            | 30         | 30            | 30         | 30            | 30         | 30            | 30            | 30            | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30         | 30 |

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Reliability Statistics

| Cronbach's<br>Alpha | N of Items |
|---------------------|------------|
| ,947                | 20         |

**Lampiran 9. Data Nama Guru PJOK (diperoleh dari Ketua MGMP SMP Kabupaten Gunungkidul)**

| NO | NAMA SEKOLAH               | JUMLAH GURU |
|----|----------------------------|-------------|
| 1  | SMP N 2 PLAYEN             | 2           |
| 2  | SMPN 1 PALIYAN             | 2           |
| 3  | SMPN 2 PATUK               | 1           |
| 4  | SMPN 3 WONOSARI            | 2           |
| 5  | SMP PEMBANGUNAN KARANGMOJO | 1           |
| 6  | SMPN 1 KARANGMOJO          | 2           |
| 7  | SMP TD PLAYEN              | 1           |
| 8  | SMP MUHAMMADIYAH 2 TEPUS   | 1           |
| 9  | SMP BOPKRI SEMIN           | 1           |
| 10 | SMP BINA MUDA PANGGANG     | 1           |
| 11 | SMP BINA KARYA RONGKOP     | 1           |
| 12 | SMPN 3 WONOSARI            | 1           |
| 13 | SMPN 3 SEMANU              | 1           |
| 14 | SMPN 1 RONGKOP             | 1           |
| 15 | SMPN 1 RONGKOP             | 1           |
| 16 | SMPN 2 KARANGMOJO          | 2           |
| 17 | SMPN 3 KARANGMOJO          | 2           |
| 18 | SMPN 2 GEDANGSARI          | 1           |
| 19 | SMPN 1 SEMANU              | 1           |
| 20 | SMPN 2 SEMIN               | 1           |
| 21 | SMPN 1 SEMIN               | 2           |
| 22 | SMP AL-HIKMAH KARANGMOJO   | 1           |
| 23 | SMP TD TAMBAKROMO PONJONG  | 1           |
| 24 | SMP 3 GEDANGSARI           | 1           |
| 25 | SMP AL AZAR WONOSARI       | 1           |
| 26 | SMP MUHAMMADIYAH SAPTOSARI | 1           |
| 27 | SMPN 5 NGAWEN              | 1           |
| 28 | SMP N 4 SEMIN              | 1           |
| 29 | SMP KANISIUS WONOSARI      | 1           |
| 30 | SMPN 2 SAPTOSARI           | 1           |
| 31 | SMP MUH. 2 PALIYAN         | 1           |
| 32 | SMPN 1 PANGGANG            | 1           |
| 33 | SMP PGRI PACAREJO SEMANU   | 1           |
| 34 | SMP N 3 TANJUNGSARI        | 1           |
| 35 | SMP MUHAMMADIYAH SEMIN     | 1           |
| 36 | SMP N 1 PONJONG            | 2           |
| 37 | SMP KARTIKA PONJONG        | 1           |
| 38 | SMP BOPKRI PALIYAN         | 1           |
| 39 | SMP MUHAMMADIYAH 1 PALIYAN | 1           |
| 40 | SMP MUHAMMADIYAH 2 PALIYAN | 1           |

|               |                                 |            |
|---------------|---------------------------------|------------|
| 41            | SMP 1 PATUK                     | 2          |
| 42            | SMPN 4 PLAYEN                   | 1          |
| 43            | SMPN 2 GIRISUBO                 | 1          |
| 44            | SMPN 1 GIRISUBO                 | 1          |
| 45            | SMPN 3 PLAYEN                   | 2          |
| 46            | SMPN 1 TEPU                     | 1          |
| 47            | SMPN 3 TEPU                     | 1          |
| 48            | SMPN 3 PANGGANG                 | 1          |
| 49            | SMPN 3 NGLIPAR                  | 2          |
| 50            | SMPN 1 SAPTOSARI                | 1          |
| 51            | SMPN 2 NGLIPAR                  | 1          |
| 52            | SMPN 2 WONOSARI                 | 2          |
| 53            | SMPN 3 PATUK                    | 1          |
| 54            | SMPN 5 PANGGANG                 | 1          |
| 55            | SMPN 2 PALIYAN                  | 1          |
| 56            | SMPN 2 SEMANU                   | 1          |
| 57            | SMPN 2 PURWOSARI                | 1          |
| 58            | SMPN 1 PALIYAN                  | 2          |
| 59            | SMP MUH AL MUJAHIDIN, PLAYEN    | 2          |
| 60            | SMPN 4 PANGGANG                 | 1          |
| 61            | SMPN 1 NGAWEN                   | 2          |
| 62            | SMPN 4 NGAWEN                   | 1          |
| 63            | SMP MUHAMMADIYAH PONJONG        | 1          |
| 64            | SMP SANJAYA TEPU                | 1          |
| 65            | SMP PERSATUAN PONJONG           | 1          |
| 66            | SMP PGRI PLAYEN                 | 1          |
| 67            | SMPN 1 NGLIPAR                  | 1          |
| 68            | SMP TD PETIR RONGKOP            | 1          |
| 69            | SMP MUHAMMADIYAH SIDOREJO SEMIN | 1          |
| 70            | SMPN 4 PONJONG                  | 1          |
| 71            | SMPN 4 PATUK                    | 2          |
| 72            | SMPN 3 SEMIN                    | 1          |
| 73            | SMPN 4 WONOSARI                 | 1          |
| 74            | SMPN 1 PLAYEN                   | 2          |
| 75            | SMPN 4 NGLIPAR                  | 1          |
| 76            | SMPN 1 WONOSARI                 | 2          |
| 77            | SMPN 1 PURWOSARI                | 2          |
| 78            | SMPN 2 TEPU                     | 1          |
| 79            | SMPN 2 PONJONG                  | 1          |
| 80            | SMPN 3 SAPTOSARI                | 1          |
| 81            | SMPN 2 TANJUNGSARI              | 1          |
| 82            | SMP TUNAS MULIA WONOSARI        | 1          |
| 83            | SMP 1 TANJUNGSARI               | 1          |
| <b>JUMLAH</b> |                                 | <b>101</b> |

## Lampiran 10. Data Penelitian



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |

### Lampiran 11. Deskriptif Statistik

Statistics

|                |         | <i>Internet Based E-learning</i> | <i>Electronic Based E-learning</i> | <i>Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran Jarak Jauh</i> |
|----------------|---------|----------------------------------|------------------------------------|---|
| N              | Valid   | 101                              | 101                                | 101   |
|                | Missing | 0                                | 0                                  | 0   |
| Mean           |         | 6.15                             | 6.13                               | 12.28   |
| Median         |         | 6.00                             | 6.00                               | 12.00   |
| Mode           |         | 7                                | 5                                  | 11  |
| Std. Deviation |         | 1.956                            | 2.018                              | 3.556   |
| Minimum        |         | 2                                | 1                                  | 4   |
| Maximum        |         | 10                               | 10                                 | 20  |

Statistics

|                |         | <i>Virtual Clasroom</i> | <i>Video Conference</i> | <i>Personal Website</i> | <i>Webblog</i> | <i>Film</i> | <i>Video</i> | <i>Audio</i> | <i>Slide</i> |
|----------------|---------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|----------------|-------------|--------------|--------------|--------------|
| N              | Valid   | 101                     | 101                     | 101                     | 101            | 101         | 101          | 101          | 101          |
|                | Missing | 0                       | 0                       | 0                       | 0              | 0           | 0            | 0            | 0            |
| Mean           |         | 1.25                    | 1.36                    | 2.45                    | 2.47           | 2.24        | 1.55         | 2.43         | 1.42         |
| Median         |         | 1.00                    | 1.00                    | 3.00                    | 3.00           | 3.00        | 2.00         | 3.00         | 1.00         |
| Mode           |         | 1                       | 1                       | 3                       | 3              | 3           | 2            | 3            | 1            |
| Std. Deviation |         | .434                    | .540                    | .728                    | .687           | .873        | .519         | .817         | .652         |
| Minimum        |         | 1                       | 1                       | 1                       | 1              | 1           | 1            | 1            | 1            |
| Maximum        |         | 2                       | 3                       | 3                       | 3              | 3           | 3            | 3            | 3            |