

**PEMANFAATAN MEDIA ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN
PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI
SE-KECAMATAN PAKEM**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Galuh Febri Anggono
NIM. 17604224020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PJOK
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMANFAATAN MEDIA ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN
PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI
SE-KECAMATAN PAKEM**

Disusun Oleh:

Galuh Febri Anggono

NIM. 17604224020

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

Yogyakarta, 22 April 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. Farida Mulyaningsih, M.Kes.
NIP. 196307141988122001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galuh Febri Anggono
NIM : 17604224020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAS : Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran
PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-
Kecamatan Pakem

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

Yogyakarta, April 2021
Yang Menyatakan,



Galuh Febri Anggono
NIM. 17604224020

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMANFAATAN MEDIA ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI SE-KECAMATAN PAKEM

Disusun Oleh:

Galuh Febri Anggono
NIM. 17604224020

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 28 April 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dra. Farida Mulyaningsih, M.Pd.

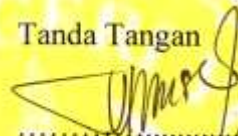
Ketua Penguji

Dr. Agus Susworo Dwi M, M.Pd.

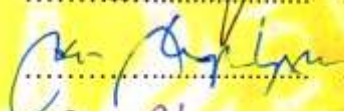
Sekretaris Penguji

Caly Setiawan, Ph.D

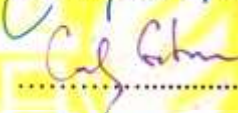
Penguji Utama



7/5 2021



7/5 2021



5/5 2021

Yogyakarta, Mei 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

1. Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimannya. jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya. (Lenang Manggala)
2. Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakan. (Chris Grosser)
3. Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu. (Norman Vincent Peale)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta terkasih tersayang Bapak Ismail dan Ibu Suswi Handayani terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya selama ini. Kerja keras kalian yang membawaku sampai di titik ini, segala usaha dan upaya yang kalian berikan untuk kehidupanku selama ini semoga Allah selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberikan.
2. Kakakku Ella Handayani Pratiwi yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam keadaan suka maupun duka.

**PEMANFAATAN MEDIA ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN
PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI
SE-KECAMATAN PAKEM**

Oleh:

Galuh Febri Anggono
NIM. 17604224020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Pakem yang berjumlah 24 guru. Sampel diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket dengan validitas sebesar 0,938 dan reliabilitas sebesar 0,962. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 4,17% (1 guru), “cukup” sebesar 20,83% (5 guru), “tinggi” sebesar 25,00% (6 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 50,00% (12 guru).

Kata kunci: pemanfaatan media elektronik, pembelajaran PJOK, saat pandemi Covid-19

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Farida Mulyaningsih, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
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. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koord. Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri se-Kecamatan Pakem, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pakem yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, April 2021
Penulis,



Galuh Febri Anggono
NIM. 17604224020

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Kegunaan Media.....	14
c. Jenis Media Pembelajaran	17
d. Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	29
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	31
a. Pengertian Pembelajaran	31
b. Pembelajaran PJOK.....	36
3. Pembelajaran <i>Online</i> Selama Pandemi Covid-19.....	40
4. Penggunaan <i>E-Learning</i> pada Masa Pandemi Covid-19.....	50
B. Kajian Penelitian yang Relevan	56
C. Kerangka Berpikir.....	58
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	61
B. Tempat dan Waktu Penelitian	61
C. Subjek Penelitian	61
D. Definisi Operasional Variabel.....	63
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	63

F. Validitas dan Reliabilitas	66
G. Teknik Analisis Data	68
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	70
1. Faktor Pemahaman	72
2. Faktor Penerapan	75
3. Faktor Pendayagunaan.....	77
4. Faktor Pelaksanaan	79
5. Faktor Pemakaian	80
B. Pembahasan	81
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	88
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	89
B. Implikasi	89
C. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	60
Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.....	71
Gambar 3. Diagram Batang Faktor Pemahaman	73
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Penerapan	76
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Pendayagunaan	78
Gambar 6. Diagram Batang Faktor Pelaksanaan.....	80
Gambar 7. Diagram Batang Faktor Pemakaian	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian	62
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen.....	65
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	67
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas	68
Tabel 5. Norma Kategori Penilaian.....	69
Tabel 6. Deskriptif Statistik Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.....	70
Tabel 7. Norma Penilaian Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.....	71
Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Pemahaman	72
Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Pemahaman.....	73
Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Penerapan	74
Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Penerapan.....	74
Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Pendayagunaan.....	76
Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Pendayagunaan	76
Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Pelaksanaan	78
Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Pelaksanaan	78
Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Pemakaian	80
Tabel 17. Norma Penilaian Faktor Pemakaian.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	98
Lampiran 2. Instrumen Penelitian.....	99
Lampiran 3. Contoh <i>Google Formulir</i>	102
Lampiran 4. Data Penelitian.....	104
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	105
Lampiran 6. Deskriptif Statistik.....	106
Lampiran 7. Tabel r.....	109
Lampiran 8. Menghitung Norma Penilaian (PAP).....	110
Lampiran 9. Doumentasi Penelitian.....	114

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Azzahra (2020: 2) menyatakan bahwa penyebaran pandemi Covid-19 yang cepat telah menyebabkan gangguan pada sektor pendidikan Indonesia di mana sekitar 45 juta peserta didik tidak dapat melanjutkan kegiatan belajar mereka di sekolah. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi.

Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek. Pembelajaran *online* membuat peserta didik berkomunikasi melalui perantara gawai mengakibatkan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya berkurang dalam berkomunikasi. Absennya interaksi tersebut ditambah dengan pembatasan pertemuan fisik membuat peserta didik bosan dan dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang

biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Kesehatan manusia memiliki pengaruh yang besar terhadap kinerja fisik dan produktivitas, perekonomian negara, iklim moral dalam masyarakat, pola asuh generasi muda, dan juga mencerminkan cara dan kualitas hidup (Rachman, dkk., 2020: 257).

Kebijakan baru tersebut membuat guru berpikir untuk menerapkan pola pembelajaran yang tepat dan mampu diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran berbasis dalam jaringan atau pembelajaran daring (*online learning*) diharapkan menjadi solusi pada situasi saat ini. Penggunaan pembelajaran *online* di berbagai negara semakin meningkat dari tahun ke tahun. Fenomena ini terkait dengan pesatnya perkembangan teknologi internet yang mengintegrasikan berbagai perangkat yang digunakan oleh manusia (Sulisworo, et al., 2020: 6945). Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya. Banyak masyarakat daerah terpencil menjadi serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas. Penilaian peserta didik yang memanfaatkan media online banyak menemui kendala di masyarakat, kedua adalah dampak jangka panjang. Banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang akan terpapar dampak jangka panjang dari Covid-19 ini. Dampak pendidikan dari sisi waktu jangka panjang adalah aspek keadilan dan peningkatan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat dan antar daerah.

Pembelajaran pada masa pandemi saat ini sangat berbeda dengan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat sebelum adanya pandemi. Pada pembelajaran sebelum adanya pandemi dilakukan dengan pendidik dapat bertatap muka langsung dengan peserta didik di sekolah. Namun sekarang ini

pembelajaran yang dilakukan yaitu pendidik dan peserta didik tidak bisa bertatap muka secara langsung karena terdapatnya jarak yang memisahkan antara pendidik dengan peserta didik. Hal ini memungkinkan pendidik dan peserta didik berada pada tempat yang berbeda dengan memanfaatkan jaringan internet. Secara positif pembelajaran yang dilakukan secara *online* ini sangat membantu untuk keberlangsungan pembelajaran di masa pandemi. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring, *online*, atau Pembelajaran Jarak Jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling terhubung dengan peserta didik dan guru maupun peserta didik (Pakpahan & Fitriani, 2020: 31).

Diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 mewajibkan guru, melaksanakan WFH (*work from home*) dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kondisi kegiatan yang tiba-tiba berubah drastis ini menjadi tantangan bagi guru khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), agar sasaran dan tujuan PJOK dapat dicapai. Meskipun melalui surat edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 terkait panduan pembelajaran di rumah selama masa pandemi mengharuskan guru untuk tidak membebani peserta didik melalui petunjuk kurikulum sebagai syarat kenaikan kelas.

PJOK adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk peserta didik dimasa sekarang ini, karna dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan praktek olahraga peserta didik dapat membentengi diri salah satunya dengan meningkatkan daya tahan tubuh (imunitas) untuk mencegah virus corona. Dengan

olahraga teratur menjadi salahsatu cara menjaga kesehatan. Namun pola pembelajaran di rumah pastinya memiliki tantangan terutama untuk guru mata pelajaran PJOK, pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah tentunya harus mampu untuk meningkatkan tarap kebugaran peserta didik, keterampilan motorik dan nilai-nilai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sehingga materi pelajaran harus disusun ulang secara seksama agar pengalaman belajar PJOK didapatkan oleh peserta didik, namun disesusikan dengan penerapan pembelajran peserta didik di rumah.

Pola pembelajaran di rumah pastinya memiliki kendala tersendiri bagi guru PJOK dalam mempraktekan keterampilan motorik. Banyak guru memberi pembelajaran melalui daring hanya memberi teori saja, sedangkan pembelajaran PJOK lebih banyak aktivitas praktik. Dalam pembelajaran daring guru susah untuk memperagakan gerak kepada peserta didik sebaliknya juga peserta didik tidak bisa memahami dalam gerakan yang diberikan guru PJOK.

Teknologi, lebih spesifiknya internet, *smartphone*, dan laptop sekarang digunakan secara luas untuk mendukung pembelajaran jarak jauh. Salah satu penyedia jasa telekomunikasi terbesar di Indonesia mencatat peningkatan arus *broadband* sebesar 16% selama krisis Covid-19, yang disebabkan oleh tajamnya peningkatan penggunaan *platform* pembelajaran jarak jauh (Azzahra, 2020: 3). Topografi Indonesia yang berupa kepulauan dan pegunungan membutuhkan pengadaan internet dan telekomunikasi seluler yang merata.

Permasalahan tersebut juga dialami di SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Pakem adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa

Yogyakarta, Indonesia. Kecamatan Pakem berada di sebelah Utara dari Ibu kota Kabupaten Sleman. Jarak Ibu kota Kecamatan ke Pusat Pemerintahan Kabupaten Sleman adalah 14 Km. Lokasi ibu kota kecamatan Pakem berada di 77.66708' LS dan 110.42011' BT. Kecamatan Pakem berada di daratan tinggi yang berkisar 100-1500 meter di atas permukaan laut. Kecamatan Pakem beriklim seperti layaknya daerah dataran tinggi di daerah tropis dengan cuaca sejuk sebagai ciri khasnya yang sangat cocok untuk menanam tanaman hortikultura. Suhu tertinggi yang tercatat di Kecamatan Pakem adalah 32 °C dengan suhu terendah 18 °C. Bentangan wilayah di Kecamatan Pakem berupa dataran dan perbukitan dengan luas wilayah desa adalah 43,85 KM² yang terbagi menjadi 5 (lima) desa.

Kondisi geografis tersebut mempengaruhi kurangnya sinyal internet di daerah Pakem, sehingga proses pembelajaran PJOK menjadi terganggu. Observasi dilakukan di beberapa SD Negeri se-Kecamatan Pakem bahwa guru menyatakan bahwa pada situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh berlangsung dengan memanfaatkan jaringan guru kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik karena mata pelajaran PJOK berkaitan dengan psikomotorik. Oleh karenanya dalam menyampaikan materi guru membutuhkan bantuan dari media. Media pembelajaran di dalam pembelajaran *online* dianggap sangat membantu dan bermanfaat dalam menyampaikan materi saat proses belajar mengajar. Namun adanya keterbatasan kemampuan guru dalam hal penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alasan pembelajaran *online* tidak berjalan dengan maksimal.

Guru yang peneliti wawancarai menyatakan bahwa merasa terkendala pembelajaran dalam kondisi Covid-19 saat ini yang mengharuskan pembelajaran berjalan secara *online*. Selain itu guru tersebut mengatakan bahwa penguasaan media pembelajaran yang minim membuat minimnya juga pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran *online*. Sepantasnya seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi, sehingga peserta didik dapat berantusias dalam kegiatan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sunarti & Prasetyo, 2016: 1). Dengan demikian, perlu untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran di SD Negeri se-Kecamatan Pakem guna mengukur kualitas pembelajaran *online* yang dilaksanakan.

Infrastruktur yang mendukung pembelajaran *online* secara gratis melalui berbagai ruang diskusi seperti *Google Classroom*, *Whatsapp*, Kelas Cerdas, *Zenius*, *Quipper*, dan *Microsoft* (Abidah et al., 2020: 39). Fitur *Whatsapp* mencakup *Whatsapp Group* yang dapat digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video dan file dalam berbagai format kepada semua anggota (Kusuma & Hamidah, 2020: 2). *Google Classroom* juga memungkinkan pendidik dan guru mengembangkan pembelajaran kreatif. Diskusi dan transfer pengetahuan secara *face-to-face* layaknya bertemu melalui beragam *platform video teleconference* yang banyak tersedia gratis seperti *Zoom* dan *Google Meet*. *Platform* tersebut menjadikan pendidik dan peserta didik untuk bertemu dan berinteraksi secara virtual dengan fasilitas pesan instan dan kegiatan presentasi (Wiranda & Adri,

2019: 2303). Berbagai layanan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai penunjang transfer pengetahuan hingga diskusi terkait konten pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Arsyad, (2013: 4-5), bahwa “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar”. Media pembelajaran dianggap dapat membantu pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik yang memiliki keterbatasan pemahaman yang berbeda-beda khususnya dalam mata pelajaran yang mengutamakan psikomotorik seperti PJOK. Dalam pembelajaran PJOK seorang guru hendaknya mampu menciptakan suasana yang menyenangkan untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran supaya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu untuk menghasilkan suatu pembelajaran PJOK yang optimal dalam situasi pandemi saat ini media pembelajaran memiliki peranan penting.

Berdasarkan uraian tersebut di atas untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* oleh guru di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pakem, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan media *e-Learning* pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pakem belum menguasai media pembelajaran.
2. Guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pakem belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran PJOK dalam pembelajaran *online*.
3. Belum diketahuinya tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada tingkat pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa tinggi pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan penelitian ini di masa mendatang.
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru yang untuk mengetahui seberapa tinggi pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.
- c. Menjadikan bertambahnya wawasan pengetahuan bagi guru, peserta didik dan masyarakat pada umumnya tentang pemanfaatan media *elektronik* pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru. Sebagai sarana masukan dan evaluasi bagi guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *online*
- b. Bagi peserta didik. Dapat menambah wawasan pengetahuan dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK yang dilaksanakan secara *online*.
- c. Bagi Sekolah
 - 1) Dapat dijadikan acuan oleh pihak-pihak sekolah untuk membuat program meningkatkan proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan prestasi peserta didik

- 2) Sebagai masukan supaya dapat meningkatkan dan memaksimalkan penggunaan media untuk pembelajaran secara *online* pada sekolah-sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2013: 3). Secara luas, Djamarah (2014: 11) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa (Masykur, 2017: 179). Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan

sebagai alat komunikasi antara guru dengan peserta didik. Terdapat pendapat salah satu ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengertian yaitu suatu alat bantu pada proses belajar baik dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas (Arsyad, 2014: 7). Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007 yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

Adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memperoleh berbagai pengalaman yang nyata, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan menghasilkan pemahaman yang baik. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013: 3) berpendapat bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Pada pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Selain itu untuk mengartikan ke yang lebih khusus, pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memperoleh, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Penggunaan metode dan media pembelajaran akan menjadi penentu kualitas dari proses pembelajaran (Jatmika, 2005:1).

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam memberikan batasan tentang media sebagai suatu bentuk sistem yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Gunawan, dkk., 2020: 188). Lebih lanjut Peran media dalam pengajaran yaitu sebagai perantara untuk memudahkan

proses belajar-mengajar supaya dapat tercapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien. Disebut sebagai perantara komunikasi antara guru dan peserta didik karena sebagai sarana mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Adanya istilah mediator, media menunjukkan pada fungsi atau perannya yaitu untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dengan isi atau materi pelajaran. Selain itu, mediator juga dapat diartikan sebagai sistem pengajaran dengan melakukan peran mediasi mulai dari guru sampai kepala peralatan canggih yang dapat disebut media. Secara singkatnya, media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Sapriyah, 2019: 471).

Sehubungan dengan media pembelajaran, tantangan guru dan peserta didik yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju juga harus diimbangi dengan inovasi pada sistem dan metode pembelajaran agar tetap bisa relevan (Sole & Anggraeni, 2018: 11). Standar dalam pembelajaran di sekolah abad 21 atau abad digital baik untuk peserta didik ataupun guru adalah penerapan teknologi di setiap pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut untuk selalu dapat berinovasi agar dapat menumbuhkan daya kreatif dan juga inovasi baik pada model pembelajaran tatap muka ataupun daring seperti yang sedang terjadi sekarang (Eggen & Kauchak, 2012: 42).

Pada pelaksanaan pendidikan masa pandemi saat ini, perlunya suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tanpa melupakan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Hal ini diyakinkan dengan pendapat Sadiman (2014: 7)

yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik yang sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi. Adanya media pembelajaran diharapkan mampu menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar, sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dapat lebih fokus. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna (Handhika, 2012: 110).

Selain itu, terdapat pendapat Sudjana (2013: 2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) pengajaran lebih menarik; (2) bahan pelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik mampu untuk lebih memahami; (3) metode mengajar akan menjadi lebih bervariasi; (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Dari berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan ide, isi atau materi ajar kepada peserta didik agar dapat diterima dengan dengan baik, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan lebih jelas

b. Kegunaan Media

Media memiliki kegunaan seperti yang dijelaskan oleh Zainal & Setiyawan (2012: 41) mengenai beberapa kegunaan media yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik

- 2) Untuk menangani keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- 3) Memunculkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan peserta didik mampu belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan juga kinestetik yang dimilikinya
- 5) Memberikan rangsangan, pengalaman, serta presepsi yang sama pada penerima.

Secara umum dijelaskan Sadiman, (2014: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram dan lain-lain, dan
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri kemampuan dan minat
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini

akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam: (a) Memberikan perangsang yang sama, (b) Mempersama pengalaman, (c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2014: 21-23) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi, sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa, sehingga landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Selain kegunaan media, terdapat peran media berdasarkan pernyataan Zainal dan Setiyawan, (2012: 44) antara lain:

- 1) Alat yang digunakan untuk memperjelas materi pengajaran pada waktu pendidik menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan sebagai variasi penjelasan secara verbal mengenai bahan pengajaran oleh guru.
- 2) Alat yang digunakan untuk memunculkan permasalahan yang perlu pengkajian lebih lanjut oleh peserta didik selama proses belajar. Dalam hal ini seorang guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau perangsang belajar peserta didik.
- 3) Sebagai sumber belajar peserta didik. Artinya media tersebut berisi bahan atau materi yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik baik secara individual maupun kelompok. Media akan membantu guru dalam kegiatan mengajar.

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

c. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Untuk tercapainya pembelajaran yang ideal maka media yang digunakan harus sesuai dan tepat dengan kebutuhan peserta didik (Wati, 2016:20-21).

1) Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya (Wati, 2016: 21). Media visual mencakup gambar, tabel, grafik, poster, karton (media *nonprojector*), dan kamera, OHP, *slide*, gambar digital (*CD-Room*, foto CD, *DVD-Room* dan disket *computer*), dan panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar (media *visual projected*) (Arsyad, 2013: 87).

Media visual ini merupakan media yang membutuhkan indera pengelihatan dalam menerimanya. Bahan atau materi yang disampaikan dapat berupa gambar-gambar, garis, serta simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh *audience*. Media pembelajaran yang biasa digunakan di antaranya yaitu: buku, jurnal, gambar, dan lain sebagainya. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman dan diikuti teknologi yang semakin maju saat ini menjadikan jenis media visual semakin bertambah. Penggunaan media visual akan memberi kemudahan dalam menyampaikan materi atau pesan dari guru pada peserta didik (Jatmika 2005: 1). Jenis pembelajaran visual tersebut dibagi menjadi dua yaitu media visual diam (*nonproyeksi*) dan media visual gerak (*proyeksi*) (Wati, 2016: 21-25). Jenis media pembelajaran visual dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Media Nonproyeksi

Jenis media *nonproyeksi* ini adalah jenis media yang sederhana. Media *nonproyeksi* dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Pada media pembelajaran *nonproyeksi* ini media yang digunakan cenderung diam. Jenis media *nonproyeksi* dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Benda Nyata

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat nyata dan dapat secara langsung dipandang oleh peserta didik.

(2) Model

Model merupakan media visual dalam bentuk benda tiruan biasa disebut dengan replika. Media model ini merupakan solusi keterbatasan untuk menjangkau suatu benda, seperti benda tiruan anggota tubuh manusia yang lengkap.

(3) Media Cetak

Media cetak merupakan media yang tercetak dan masuk dalam media yang cukup lama di kenal masyarakat. Contoh dari media cetak antara lain seperti buku teks, majalah, modul, spanduk, dan lain sebagainya.

(4) Media Grafis

Media grafis merupakan media yang berupa garis-garis dan simbol-simbol tertentu. Pada media jenis ini biasanya dapat menarik perhatian karena banyak kreasi yang dapat tertuang dalam media tersebut. Media grafis ini antara lain gambar, sketsa, diagram, dan bagan.

b) Media Visual Proyeksi

Media visual proyeksi merupakan media visual yang menampilkan suatu bentuk melalui proyeksi atau proyektor (Apriyani, 2017: 118). Jenis-jenis media visual proyeksi sebagai berikut:

(1) LCD Proyektor

LCD merupakan sebuah perangkat yang mampu menampilkan gambar dengan ukuran yang besar, proyektor biasanya digunakan untuk media presentasi. Proyektor LCD adalah salah satu alat optik dan elektronik (Apriyani, 2017: 118).

(2) Film Bingkai

Film bingkai ini sudah jarang ditemui karena pemakaiannya dirasa kurang praktis. Film bingkai ini biasanya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Film bingkai diletakkan pada *Overhead Projector* (OHP).

Adapun kelebihan maupun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran. Diungkapkan oleh Wati (2016: 76) yaitu “penggunaan media berbasis visual terdapat kekurangan maupun kelebihan dalam penyampaian materi pembelajaran”. Masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kelebihan media pembelajaran berbasis visual

- 1) Media visual dapat membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual.
- 2) Media visual membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, sebab tampilan visual lebih menarik dari pada hanya tampilan secara verbal.
- 3) Media visual mengatasi gaya belajar peserta didik yang cenderung belajar dengan cara indera penglihatan.

b) Kekurangan media pembelajaran berbasis visual

- 1) Media visual terkadang menampilkan secara lambat dan kurang praktis untuk digunakan.

- 2) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas tidak diikuti dengan audio, yakni hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi materi sehingga kurang mendetail.
- 3) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati. Selain itu, media visual memuat pesan atau informasi yang panjang atau rumit, sehingga mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

2) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media Audio merupakan media penyampaian dalam bentuk suara yang dapat diterima oleh indera pendengaran. Menurut Sudjana & Rivai (2017: 129), bahwa “pengertian media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar dan mengajar”. Adapun jenis-jenis dari media pembelajaran berbasis audio yang terbagi menjadi 4, yaitu *Compact Disc*, radio, laboratorium Bahasa, dan WAV dapat diuraikan sebagai berikut:

a) *Compact Disc*

Compact disc atau cakram padat merupakan suatu teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan data. Menurut Munadi (2013: 72), bahwa “*Compact Disc* (CD) adalah suatu piringan optikal yang digunakan untuk menyimpan data secara digital”. CD ini dapat menyimpan audio secara digital dan dapat diputar secara berulang-ulang dan dapat menampung sekitar 80 menit data berbasis audio.

b) Radio

Radio merupakan suatu bagian dari spektrum elektromagnetik yang kemudian dapat digunakan sebagai media informasi penyampaian pesan (Munadi, 2013: 75). Media audio pada jenis radio ini kemampuannya dapat mendistribusikan pesannya secara cepat dengan jangkauan sasaran yang sangat luas. Karakteristik dari media ini dapat bersifat langsung (*live*) dan juga dapat bersifat tunda (rekaman).

c) Laboratorium Bahasa

Bahasa adalah alat untuk melatih peserta didik mendengar dan berbicara dalam Bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pembelajaran yang disiapkan sebelumnya (Munadi, 2013: 76). Media yang dipakai dalam laboratorium Bahasa ini biasanya adalah alat perekam. Peserta didik mendengarkan suara yang dikontrol oleh headphone. Sebagai alat perekam, Susilana & Riyana (2011: 16) menyatakan media alat perekam pita magnetik adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektro magnetik sebagai alat pemancarannya. Sadiman, (2014: 53) menyatakan pita magnetik (*magnetic tape recording*). Adalah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam rekaman dalam alat perekam pita magnetik ini, yaitu sistem: *full track recording* dan *double track recording*.

d) Audio Digital (WAV)

WAV atau *Waveform audio format*, merupakan salah satu format penyimpanan file audio yang dirancang dan dikembangkan oleh *Microsoft* atau

IBM. Audio digital ini biasa dapat dimasukan kedalam gadget atau laptop yang saat ini sudah banyak ditemukan.

Dari penggunaan media berbasis audio ini suara memang menjadi karakteristik utama dalam audio. Menurut Sanaky (2015: 126-127) kelebihan serta kekurangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Berbasis Audio

- a) Dengan menggunakan alat perekam, program audio digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/pemakai. Misalnya, pemakaian audio untuk belajar bahasa Inggris yang pemakaiannya dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja.
- b) Media audio dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- c) Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar, misalnya sambil mendengar siaran, peserta didik dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.

2) Kekurangan Media Berbasis Audio

- a) Sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). Dengan demikian, sulit bagi para pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.
- b) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.

- c) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.

3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Perkembangan media pembelajaran yang saat ini semakin pesat membuat semakin beragamnya media yang digunakan, termasuk media pembelajaran berbasis audio visual. Menurut Hamalik (dalam Abdulkhak dan Dermawan, 2017: 84), bahwa “*Audio-Visual Aids (AVA)* adalah alat-alat yang menggunakan pengindraan penglihatan dan pendengaran”. Penggabungan kedua unsur antara penglihatan dan pendengaran membuat audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi (Wati, 2016: 44). Dalam proses pembelajaran audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi secara jelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual merupakan penggabungan antara media berbasis audio dan media berbasis visual yang dapat mengungkapkan objek yang lebih nyata serta dapat membuat komunikasi atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Media visual terbagi menjadi dua macam, yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni (Wati, 2016). Kedua jenis media audio visual dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Audio Visual Murni

Audio visual murni atau yang sering disebut dengan audio visual gerak yang menampilkan unsur suara serta gambar yang bergerak. Audio visual murni memiliki beberapa contoh diantaranya sebagai berikut:

1) Film Bersuara

Film bersuara ini memiliki kemampuan yang sangat besar dalam membantu proses dalam pembelajaran. Film bersuara mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk menerima materi.

2) 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 instruksional.

3) Televisi

Televisi merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual. Televisi ini merupakan media yang dapat dinikmati oleh masyarakat karena sifatnya umum.

b) Audio Visual Tidak Murni

Audio visual tidak murni merupakan media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini digunakan sesuai dengan pilihan para pengguna karena dapat menampilkan suara dan gambar diam atau seperti sound slide atau film bingkai suara. Masa sekarang ini audio visual tidak murni bisa dijumpai dalam power point yakni sebuah

tampilan presentasi yang dapat ditampilkan dalam beberapa pilihan gambar maupun gambar dengan suara (Abdulhak & Dermawan, 2017: 84).

Dari penjelasan mengenai media berbasis audio visual ini, terdapat kelebihan maupun kekurangan yang dapat ditemukan (Wati, 2016). Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Memiliki penggambaran yang bersifat 3 dimensi
- b) Media berbasis audio visual dapat menghemat waktu serta dapat diputar secara berulang-ulang
- c) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam

2) Kekurangan

- a) Perhatian audien sulot dikuasai, partisipan jarang diterapkan
- b) Komunikasi yang bersifat satu arah karena kurang adanya umpan balik.
- c) Demonstrasi yang sulit untuk di persiapkan sehingga dalam waktu mengajar harus mempersiapkan dengan baik agar penyajiannya tidak terganggu dengan jam pembelajaran.

4) Media pembelajaran berbasis komputer

Berdasarkan pendapat Sujatmiko (2012:156) komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Komputer sebagai alat elektronik yang dapat menerima inputdata, mengolah data, dan memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer (*stored program*) dan menyimpan program dan hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis. Adanya komputer dan aplikasi

merupakan sebagian dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat merubah paradigma pembelajaran yang awalnya berbasis tradisional dengan cara tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu (Yuhefizar, 2012). Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dijalankan oleh komputer dalam kelas tergantung pada tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Sukiman (2012: 212-213), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain: (1) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lambat menerima pelajaran. (2) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan. (3) Kendali berada ditangan peserta didik, sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. (4) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau. (5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, video tape dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer. Sedangkan kelemahan komputer antara lain: (1) Perangkat lunaknya relatif masih mahal. (2) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus. (3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain. (4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik. (5) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Dalam media berbasis komputer terdapat media presentasi *Power Point* dan media berbasis internet.

a) Media presentasi *Power Point*

Menurut pendapat Sukiman (2012: 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. Power Point dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadinya sebagai media komunikasi yang menarik. Berdasarkan pendapat (Sukiman, 2012: 216) terdapat kelebihan dan kekurangan dari media presentasi *Power Point* antara lain:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- 3) Pesan informasi serta visual mudah dipahami peserta didik
- 4) Tenaga pendidik tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD, disket, *flashdisk*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

b) Media Berbasis Internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat

memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi peserta didik memperoleh pengetahuan dengan media internet.

d. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata “manfaat”, yang mendapat imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Davis (Hanafi, 2019: 25) menyatakan kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan atau sistem pembelajaran (Yusufhadi, 2014: 45). Pemanfaatan mempunyai tanggungjawab untuk mencocokkan pebelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pebelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pebelajar, serta memasukannya ke

dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran (Rusman, 2012: 287). Penggunaan dapat diartikan sebagai pemakaian, pemanfaatan, pendayagunaan, pelaksanaan, dan juga penerapan.

Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya, bagaimana suatu film diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar (Yusufhadi, 2014: 50).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi pemanfaatan dalam penelitian ini merupakan aktivitas berupa tindakan yang menerima atau pemakaian hal-hal yang berguna baik untuk proses sumber belajar, secara langsung maupun tidak langsung. Pemanfaatan media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *e-learning*, media berbasis visual (media gambar), media berbasis audio (media rekaman), media berbasis audio visual (media video), dan media berbasis komputer (media *power point*).

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan, sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Artinya siswa akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (Priastuti, 2015: 138).

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan siswa dan siswa sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan siswa bukan guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-siswa) menjadi dua arah (guru-siswa dan siswa-guru) (Festiawan & Arovah, 2020: 188).

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif
Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.
- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional
Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.
- 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif
Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja.

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

1) Tujuan Pembelajaran

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

2) Kurikulum

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

perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

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

4) Siswa

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

5) Metode

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

6) Materi

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

7) Alat Pembelajaran (media)

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

8) Evaluasi

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

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

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijelaskan berdasar dua pendapat yaitu hakikat pembelajaran dan pendidikan jasmani. Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari itu dalam proses pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani. Berdasar pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Widiastuti (2019: 141) menyatakan Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 14). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas isik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya PJOK, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Kemendikbud (2014: 9) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani mengandung makna pendidikan menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik. Kata aktivitas jasmani mengandung makna pembelajaran adalah berbasis aktivitas fisik. Kata olahraga mengandung makna aktivitas jasmani yang dilakukan dengan tujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Sementara kualitas fisik, mental dan emosional disini bermakna, pembelajaran PJOK membuat peserta didik memiliki kesehatan yang baik, kemampuan fisik, memiliki pemahaman yang benar, memiliki sikap yang baik tentang aktifitas fisik, sehingga sepanjang hidupnya mereka akan memiliki gaya hidup sehat dan aktif.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam

kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17). PJOK diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. PJOK dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. PJOK yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran PJOK yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

3. Pembelajaran *Online* Selama Pandemi Covid-19

Adanya pandemi Covid-19 yang terjadi saat ini menyebabkan perubahan di berbagai sektor kehidupan. Penularan virus Covid-19 yang terjadi sangat cepat menyebabkan krisis kesehatan hampir menyerang seluruh wilayah negara. Menurut Moore, et al., (2011: 130) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru siswa untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017: 100). Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau telepon android, laptop, komputer, tablet, dan *iphone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja (Gikas & Grant, 2013: 19).

Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas. Daring kombinasi adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka dan daring. Daring

kombinasi dilaksanakan dengan cara mempersiapkan sistem pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan secara langsung antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam daring kombinasi pelaksanaan pembelajaran tidak dibatasi ruang dan waktu, yang tidak mewajibkan untuk selalu belajar di dalam ruang kelas dengan segala peraturan yang kaku (Sofyana & Rozaq, 2019: 82).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
- 2) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemik Covid-19;
- 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
- 4) Bukti atau prosuk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks *online* animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video *streaming online*. Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015: 43). Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus Covid-19. 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) *Indonesiastax*; (5) *Google for education*; (6) Kelas Pintar; (7) *Microsoft office 365*; (8) *Quipper school* (9) Ruang guru; (10) Sekolahmu; (11) *Zenius*; (12) *Cisco webex*.

Selain itu terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yaitu *Learning Management System* (LMS). Menurut Ellis (2009: 57) 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:

1) *Google classroom*

Google sebagai platform web tool yang sangat menarik dan memiliki banyak fungsi, memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Pada tahun 2014, *Google* memperkenalkan platform khusus yang digunakan sebagai alat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* (GC) membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada siswa langsung secara

efisien, dan berkomunikasi bersama siswa tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. GC dianggap sebagai platform terbaik yang mampu meningkatkan kinerja guru. GC menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. GC membantu guru untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu dan meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa (Latif, 2016: 8).

GC merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga GC dianggap sangat cocok untuk digunakan dinegara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya. GC juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur sistem pembelajaran ditingkat sekolah sampai perguruan tinggi. Dengan GC guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (Azhar & Iqbal, 2018: 7)

2) Moodle

Media pembelajaran berbasis komputer dan internet ini disebut dengan *e-learning*. Salah satu *software open source* dari *e-learning* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah *Moodle*, pemanfaatan *software open source Moodle* ini tidak diperlukan biaya atau gratis (Ariyanti, 2013: 40). *Moodle* merupakan salah satu aplikasi LMS yang gratis dan dapat di-*download*, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (*General Public License*). *Moodle* merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. *Moodle* adalah sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk masuk kedalam “ruang kelas” virtual untuk

mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan *Moodle*, dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain layaknya sebuah kelas (Rizal & Waliadin, 2019: 179).

3) *Schoology*

Media yang selama ini digunakan guru perlu diperbaiki untuk mengatasi permasalahan diatas. Salah satu media yang sesuai untuk digunakan adalah media *Schoology* yang disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis internet atau yang seirng disebut dengan *e-learning*. Aminoto dan Pathoni (2014: 12) menyatakan bahwa *Schoology* merupakan salah satu laman web yang berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara gratis dan mudah digunakan seperti *facebook*. Media *Schoology* memungkinkan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan siswa di luar kelas seperti mengadakan dan memantau jalannya diskusi melalui media *Schoology* dan siswa dapat berperan secara langsung didalamnya. Kelebihan media *Schoology* adalah didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio, dan gambar yang dapat menarik perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran. *Schoology* juga memiliki fitur yang sangat lengkap dengan berbagai alat pembelajaran sama seperti di kelas seperti absensi, tes dan kuis, dan kotak untuk mengumpulkan tugas atau pekerjaan rumah. *Schoology* mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ulva, dkk., 2017: 97).

4) *Edmodo*

Menurut Gatot (2013: 3) *Edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih

banyak lagi sesuai kebutuhan. *Edmodo* merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media *Edmodo* yakni *content sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, *polling* serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar. Menurut SEAMOLEC (Dharmawati, 2017: 44) *edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media.

5) *Kahoot*

Kahoot merupakan sebuah platform permainan online yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar dalam kelas. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah *quiz*. Pada fitur *quiz kahoot*, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (*smartphone/laptop/tablet*) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru (Imiah & Sumbawati, 2019: 46). *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki *Kahoot* diharuskan memiliki akun

Gmail. Media interaktif *Kahoot* yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu *Game*, kuis, Diskusi, *survey*. *Game* dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan *Kahoot* juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan (Bunyamin, dkk., 2020: 44).

6) Quizizz

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa, sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan (Salsabila, dkk., 2020: 44).

7) 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 yang besar karena kapasitas *bandwidth*-nya yang besar (Nurdiansyah dkk, 2013: 37). Beberapa aplikasi *video conference* yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yaitu:

1) *Google Meet*

Google mengeluarkan *google meet* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, *google meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah. Dengan merebaknya wabah Covid-19, *Google meet* kini menjadi salah satu layanan *Google* yang mengalami pertumbuhan tercepat. Angka penggunaan hariannya meningkat 25 kali lipat dalam periode antara bulan Januari hingga Maret 2020. *Google meet* menjadi versi yang lebih kuat dibanding Hangouts pendahulunya karena *Google Meet* mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS. *Google Meet* dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. Dengan banyaknya orang yang juga berselancar dan melakukan pekerjaan secara online turut mengganggu kelancaran konferensi online. Maka dari itu banyak yang mencari alternatif dengan menggunakan berbagai macam aplikasi agar mereka tetap dapat berhubungan dan menyampaikan rapat tanpa terputus-putus, salah satunya adalah menggunakan *Google Meet*. selain itu *Google Meet* memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya (Sawitri, 2020: 3).

2) *Zoom Meeting*

Zoom Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *Zoom Meeting* yaitu Eric Yuan yang

diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. *Platform* ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun berbayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Haqien & Rahman, 2020: 51).

3) *Cisco Webex*

Webex adalah *tools* untuk melakukan pertemuan/meeting secara *online*. *Tools* ini merupakan *tools* yang dikeluarkan oleh CISCO, dimana *Webex* saat ini menjadi media yang paling populer dan banyak digunakan oleh orang-orang mulai dari perusahaan kecil, menengah sampai dengan perusahaan besar untuk melakukan rapat rutin antar pegawainya secara *online*. *Cisco* adalah peralatan utama yang banyak digunakan pada *Wide Area Network* (WAN) atau jaringan area luas. Dengan *cisco router* informasi dapat diteruskan ke alamat-alamat yang berjauhan dan berada di jaringan komputer yang lain. Harie, dkk., (2020: 21) mengatakan *webex* adalah sebuah aplikasi online yang dikembangkan oleh *cisco* yang membuat para penggunanya bisa saling berkolaborasi lewat gambar, video, dan suara dari mana pun secara lebih mudah. Jadi *cisco webex* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang berfungsi sebagai penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara *online*. Selain itu *cisco webex* juga menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional. Metode *E-learning* Aplikasi *Cisco*

Webex Meeting merupakan metode mengajar yang dapat digunakan agar siswa menjadi lebih aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung, karena metode ini menuntut siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam belajar. Metode ini adalah metode mengajar dengan menggunakan sistem aplikasi yang dihubungkan dengan koneksi internet. Dengan metode ini kita peserta didik dapat saling berinteraksi tanpa bertatap muka secara langsung. Melalui aplikasi ini kita juga dapat melihat dan saling berkomunikasi secara langsung.

4) *Microsoft Teams*

Microsoft Teams for Education merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dirancang di dalam *microsoft 365*. *Microsoft Teams* adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. *Microsoft* bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. *Microsoft Telas* memungkinkan siswa dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan siswa dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan Tugas. Seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik (Situmorang, 2020: 31).

5) *Facetime*

FaceTime adalah layanan Apple yang melakukan panggilan video atau audio ke seseorang yang juga menggunakan perangkat iOS/iPadOS atau Mac, atau panggilan audio menggunakan *Apple Watch*.

6) *Whatsapp*

Whatsapp adalah media sosial berbentuk aplikasi *chating* yang dapat digunakan di *smartphone* dan hampir mirip *BlackBerry Messenger*. Media sosial *Whatsapp* adalah aplikasi pesan *instant* yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan, tanpa dikenakan biaya pulsa seperti SMS dan Telepon seluler. Hal ini dikarena *whatsapp* menggunakan paket data internet yang sama dengan aplikasi lainnya. Jaringan data internet yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi *whatsapp* ialah koneksi 3G atau WiFi. Fiturfiur yang dapat digunakan pada *whatsapp* yaitu, melakukan personal /*group chat (online)*, mengirim dokumen, mrngirim foto, video, audio, lokasi (Rusni, 2018: 23).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* sangat bermacam-macam, dalam hal ini guru PJOK harus dapat memanfaatkan dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran.

4. Penggunaan *E-Learning* pada Masa Pandemi Covid-19

Dalam model pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan adanya kehadiran guru. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas

proses belajar selain itu guru juga sebagai sumber belajar yang dominan. Sedangkan pada model sekarang, dominasi guru telah berkurang. Saat ini sebagian besar guru hanya sebagai fasilitator dan bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Oleh karena itu, karena guru menjadi fasilitator harus dapat memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajar di setiap saat, dimana saja dan kapan saja ketika peserta didik membutuhkan.

Proses belajar mengajar akan berjalan secara efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif, serta dialogis tentunya sangat diperlukan untuk upaya pengembangan potensi peserta didik supaya dapat mendapatkan hasil yang optimal. Adanya bantuan dari sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung interaksi akan merangsang potensi yang dimiliki peserta didik.

a. Pengertian *E-Learning*

Dalam perkembangan teknologi yang pesat ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menggunakan *e-learning*. *E-learning (elektronik learning)* merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar dimanapun dan kapanpun (Dahiya, 2012: 32). Saat ini terdapat bermacam penggunaan *e-learning*. Oleh karena itu terdapat pembagian atau pembeda dalam *e-learning* tersebut. Pada dasarnya *e-learning* mempunyai dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous* (Hansiana & Djaelani, 2003: 15).

E-Learning adalah suatu sistem pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013: 26). Putri & Dewi (2020: 34) menyatakan bahwa seiring perkembangan zaman, seseorang dapat memperoleh informasi secara mudah melalui teknologi baru yang terus berkembang. Perkembangan teknologi ini dapat menjadi menguntungkan di bidang pendidikan bagi guru maupun siswa. Adapun manfaat dari kegiatan belajar matematika menggunakan *e-learning*, yaitu dengan dapat mempersingkat waktu pembelajaran atau lebih praktis dan membuat biaya pelajaran lebih ekonomis, *e-learning* juga dapat mempermudah interaksi siswa dengan bahan materi yang telah diberikan, siswa juga dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat hingga berulang-ulang, dan *e-learning* merupakan proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja, tetapi di luar kelas atau di rumah (*study at home*) dengan bantuan peralatan teknologi dan jaringan internet, sehingga para siswa dapat aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar (Rohmah, 2016: 4).

Arnesti & Hamid (2015: 87) menjelaskan tentang keuntungan penggunaan pembelajaran *online* yaitu:

- 1) pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi,
- 2) mampu meningkatkan tingkat ingatan,
- 3) memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi,
- 4) memberikan kemudahan menyampaikan
- 5) memperbarui isi,
- 6) mengunduh,
- 7) para siswa juga bisa mengirim email kepada siswa lain,
- 8) mengirim komentar pada forum diskusi,

- 9) memakai ruang *chat*,
- 10) hingga *link video conference* untuk berkomunikasi langsung.

Dalam konsep teknologi pendidikan, pada model *distancing learning* (pembelajaran jarak jauh) yang menjadi awal pembelajaran *online/daring*, teknologi hanyalah sebuah alat (*tools*) atau dalam pembelajaran disebut sebagai media yang akan membantu guru dalam menyampaikan isi, pesan dan informasi yang menjadi konten pembelajaran. Dengan demikian kehadiran teknologi komunikasi dengan segala perangkat bawaannya bukanlah merupakan hal yang paling mendasar dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran dalam hal ini adalah bagaimana proses pembelajaran dapat terus berlangsung meskipun siswa dan guru berada di rumah masing-masing. Dengan konsep *distancing learning* tersebut, maka kendala yang berkaitan dengan kekurangmampuan guru dalam mengelola pembelajaran *online* tidak semua siswa memiliki perangkat teknologi (*handphone*) berbasis android untuk mengakses pembelajaran *online* bukanlah alasan untuk tidak menyelenggarakan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Modul cetak menjadi alternatif pengganti perangkat teknologi informasi dalam penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi (Suparman, 2014: 34).

1) *Synchronous*

Synchronous yaitu berarti “pada waktu yang sama”. Jadi *synchronous* merupakan tipe dimana kegiatan pembelajaran terjadi pada waktu yang sama antara pengajar dalam mengajar dengan murid dalam belajar. Hal ini memungkinkan terciptanya interaksi langsung antara pengajar dengan murid yang dilakukan melalui internet maupun intranet. Pada tipe ini mengharuskan pengajar

dan murid mengakses internet dalam waktu bersamaan. Misalnya seorang pengajar memberikan materi dalam bentuk *power point* yang dipresentasikan melalui internet, kemudian murid dapat mengajukan pertanyaan atau berinteraksi pada waktu tersebut melalui chat window. Jadi *synchronous* ini sifatnya mirip dengan pelatihan di dalam kelas namun kelas ini bersifat maya (*virtual*) dengan pesertanya dapat berada ditempat yang berbeda dan terhubung melalui jaringan internet. *Synchronous* ini juga sering disebut dengan *virtual classroom* (Hansiana dan Djaelani, 2003: 34).

2) *Asynchronous*

Asynchronous yaitu berarti “tidak pada waktu yang bersamaan”. Pada tipe ini seseorang dapat mengakses materi atau pelatihan dalam waktu yang berbeda dengan pengajar. *Asynchronous* yang dipimpin memungkinkan seorang pengajar menyampaikan materi lewat internet dan pesertanya mengakses materi di waktu yang berlainan. Oleh karenanya *asynchronous* seringkali dianggap sesuatu yang menguntungkan karena dapat mengakses pelatihan atau materi dimanapun dan kapanpun (Hansiana & Djaelani, 2003: 37).

Dari pernyataan diatas maka secara sederhana *e-learning* dapat dipahami sebagai kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (audio, video, grafis) sebagai utama untuk menyampaikan materi dan menjalin interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Menurut Tjokro (2013: 41) penggunaan *e-learning* dalam pendidikan memiliki kelebihan, kelebihan tersebut sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menjadi lebih cepat dalam memahami materi yang diajarkan karena *e-learning* menggunakan multimedia seperti gambar, teks, animasi, video dan suara.
- 2) Dalam segi biaya tentu menjadi lebih efektif karena peserta didik tidak perlu datang ke gedung atau kelas untuk belajar, hal ini karena *e-learning* dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja selain itu lebih murah untuk diperbanyak.
- 3) Tidak membutuhkan formalitas kelas, sehingga menjadi lebih efisien dan materi dapat langsung dipelajari.
- 4) Materi ajar dapat dikuasai sesuai dengan kondisi peserta didik, seperti semangat dan daya serap oleh peserta didik. Hal tersebut dapat dimonitor dan bisa diuji dengan *e-test*.

Selain adanya kelebihan, terdapat kekurangan penggunaan *e-learning*. Menurut pendapat Efendi (2008: 32) kekurangan *e-learning* yaitu:

- 1) Interaksi tatap muka antara peserta didik dengan pengajar atau peserta didik dengan peserta didik lain menjadi minim
- 2) Pembelajaran yang dilakukan akan lebih cenderung ke dalam pelatihan bukan pendidikan.
- 3) Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek akademik dan sosial.

- 4) Sebagai pengajar dituntut untuk lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT.
- 5) Fasilitas internet yang tersedia belum merata apalagi di tempat-tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon, dan komputer.
- 6) Kurangnya sumber daya manusia yang memiliki keahlian dalam mengoperasikan komputer
- 7) Bahasa komputer yang masih kurang menguasai
- 8) Perasaan terisolasi bisa terjadi pada peserta didik
- 9) Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi, oleh karena itu diperlukannya paduan pada waktu menjawab pertanyaan.
- 10) Peralatan yang dipakai tidak mendukung menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengakses grafik, gambar, dan video.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Jatikumala (2021) dengan judul “penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian

deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan instrumen yang berupa kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru PJOK di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 36 orang. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi Covid-19 di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,33% (3 guru), “rendah” sebesar 19,44% (7 guru), “cukup” sebesar 22,22% (8 guru), “tinggi” sebesar 50,00% (18 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 15,69 berada pada kategori cukup.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Lisa Fitriana (2019) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, instrumen berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah semua Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek yang berjumlah 14 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul berada pada kategori “sangat

rendah” 7,14 %, “rendah” 28,57 %, “cukup” 21,43 %, “tinggi” 42,86 % dan “sangat tinggi” 0 %.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Difa Nuarsisapta (2018) dengan judul Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang mengajar di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Mlati yang berjumlah 15 orang guru dari 10 sekolah menengah pertama. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman yang berkategori tinggi sekali 0 orang atau 0%, tinggi 5 orang atau 33,33%, sedang 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33% dan rendah sekali sekali 2 orang atau 13,33%.

C. Kerangka Berpikir

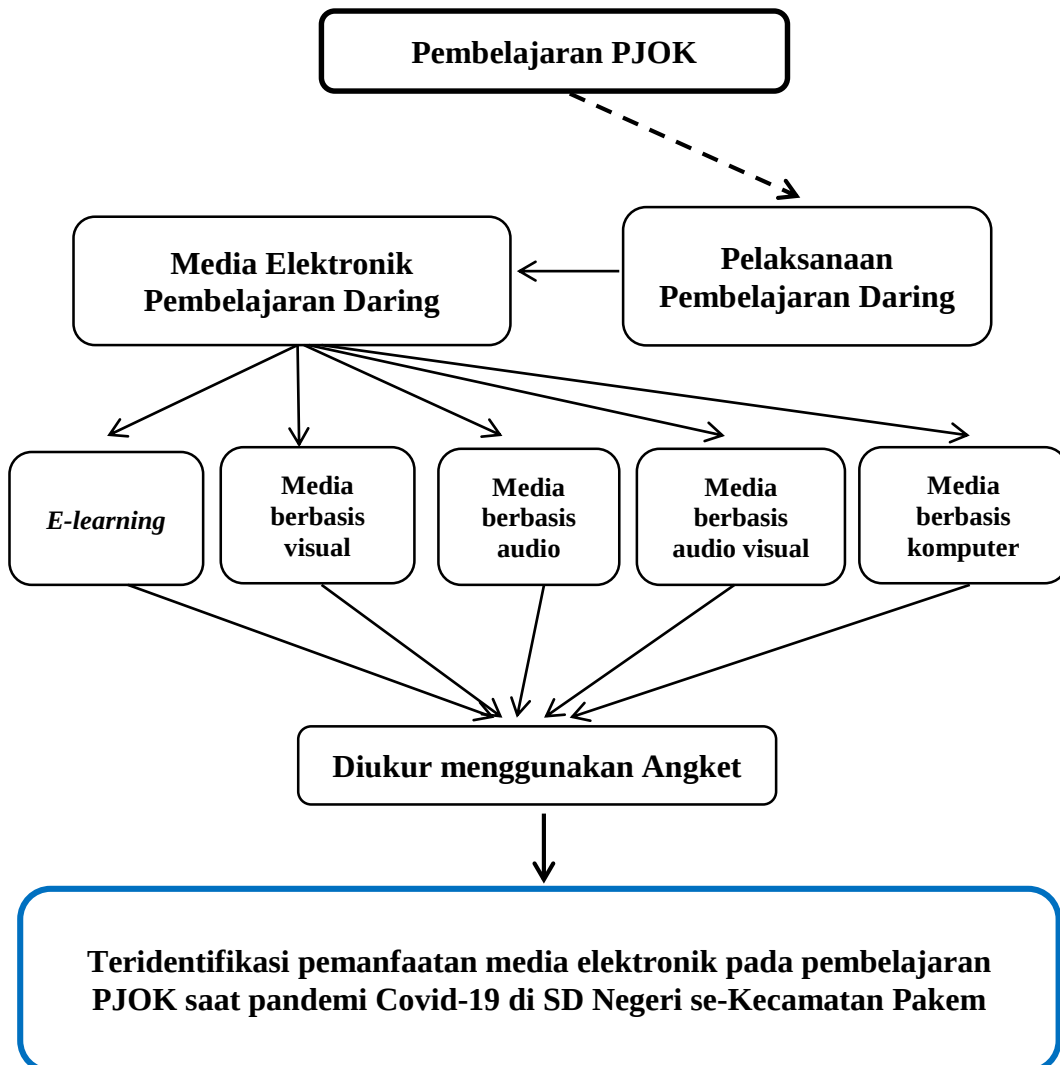
Pada masa pandemi Covid-19 saat ini peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk

kelancaran proses pembelajaran apalagi pada situasi pandemi saat ini yang menuntut kegiatan pembelajaran berjalan secara *online*. Akan tetapi dalam kenyataannya dari beberapa sekolah penggunaan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran *online* PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Kemampuan tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda yang tentu mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik. Penelitian ini mengangkat hal mengenai penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan selama pembelajaran *online* oleh Guru PJOK pada SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses pembelajaran PJOK secara *online* untuk memanfaatkan media agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Adanya penggunaan media dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran *online* PJOK pada masa pandemi saat ini. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran PJOK akan berjalan secara efektif dan optimal, apabila disertai dengan adanya faktor yang mendukung kegiatan tersebut, seperti yang telah disebutkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Namun

hal tersebut belum bisa diketahui kebenarannya, karena belum diketahuinya seberapa tinggi tingkat pemanfaatan media *e-Learning* pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data, selanjutnya hasil data tersebut dideskripsikan. Sugiyono (2015: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Penelitian dilakukan pada Guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pakem dengan jumlah 19 sekolah. Waktu penelitian pada bulan Maret 2021.

C. Subjek Penelitian

Arikunto (2013: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian adalah guru PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Pakem yang berjumlah 24 guru. Sebagaimana karakteristik populasi, sampel yang mewakili populasi adalah sampel yang benar-benar terpilih sesuai dengan karakteristik populasi itu. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* (Hardani, dkk. 2020: 363). Berikut ini merupakan rincian dari subjek penelitian:

Tabel. 1. Rincian Subjek Penelitian

No.	Sekolah	Alamat	Guru
1	SD Negeri Banteng	Banteng	2
2	SD Negeri Baratan	Nepen	1
3	SD Negeri Blembem	Blembem	1
4	SD Negeri Bulus	Kembangan	1
5	SD Negeri Cemoroharjo	Cemoroharjo	1
6	SD Negeri Giriharjo	Candi	2
7	SD Negeri Kaliurang 2	Jl. Pelajar 1, Kaliurang	2
8	SD Negeri Kaliurang I	Jl Kesehatan 18, Kaliurang Barat	1
9	SD Negeri Pakem 1	Tegalsari	1
10	SD Negeri Pakem 2	Pojok	1
11	SD Negeri Pakem 4	Sempol	1
12	SD Negeri Pandanpuro 2	Tanen	2
13	SD Negeri Pandanpuro I	Pandanpuro	2
14	SD Negeri Paraksari	Paraksari	1
15	SD Negeri Percobaan 3 Pakem	Jl. Kaliurang Km 17 Sukunan	1
16	SD Negeri Purworejo	Sawungan	1
17	SD Negeri Srowolan	Sembung	1
18	SD Negeri Tawangharjo	Watuadeg	1
19	SD Negeri Turen	Turgo	1
Jumlah			24

(Sumber: Dikpora DI Yogyakarta, 2020)

D. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 161), “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel dalam penelitian ini yaitu pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Secara operasional, penggunaan media elektronik pada pembelajaran PJOK dalam kelas *online* didefinisikan sebagai suatu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru PJOK dalam memberikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran elektronik untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran selama pandemi *Covid-19*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian, pengumpulan data perlu dilakukan supaya masalah yang terdapat dalam penelitian dapat terjawab melalui proses pengumpulan data. Pada proses pengumpulan data tersebut tentu membutuhkan suatu alat atau instrumen yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan jenis, masalah, dan tujuan penelitian. Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 121), instrumen merupakan alat pada saat peneliti menggunakan suatu metode. Instrumen yang digunakan pada penelitian yang dimaksud supaya dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang dipakai untuk mendapatkan informasi sampel dalam arti laporan pribadi atau hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 2013: 194). Penelitian ini berisikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk mendapatkan jawaban sebagai data. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015: 142), “Kuesioner yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pernyataan dan pilihan jawaban, sehingga responden hanya bisa memberikan jawaban secara terbatas pada pilihan yang telah diberikan.

Penggunaan kuesioner sebagai metode pengumpulan data pada penelitian ini dianggap metode yang tepat untuk memudahkan peneliti mendapatkan data

penelitian. Arikunto (2013: 195) berpendapat, terdapat keuntungan dan kelebihan dalam menggunakan kuesioner yaitu:

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 teliti, sehingga ada yang terlewatkan.
- 2) Seringkali sukar dicari validitasnya.
- 3) Walaupun anonim kadang responden sengaja memberikan jawaban yang tidak jujur.
- 4) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos.
- 5) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Linda Jatikumala (2021). Kuesioner penelitian telah di-*expert judgement* oleh Bapak Saryono, S.Pd. Jas., M. Or. Selanjutnya peneliti melakukan validasi ulang dengan dosen pembimbing untuk menyesuaikan karakteristik sampel yang akan diteliti. Kisi-kisi instrumen tersebut disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem	Pemahaman	Pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran, presentasi	7, 11, 15, 22
	Penerapan	Membuat bahan/ media ajar dalam pembelajaran	6, 10, 14, 21
	Pendayagunaan	Mengirim, mengunduh materi pembelajaran	5, 9, 13, 17, 19, 20, 24
	Pelaksanaan	Pembelajaran <i>online</i>	1
	Pemakaian	Pemakaian/ penggunaan Aplikasi, Media	2, 3, 4, 8, 12, 16, 18, 23
Jumlah			24

2. Teknik Pengumpulan Data

Arikunto (2013: 101) menyatakan, instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menganalisis tingkat pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Dalam proses pengambilan data, peneliti menyebarkan kuisisioner *online* menggunakan *google form* kepada guru PJOK yang mengajar pada SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Adapun mekanisme pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data SD Negeri se-Kecamatan Pakem
- b. Peneliti menentukan jumlah guru yang akan menjadi sampel penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan kuesioner secara *online* melalui aplikasi *whatsapp* kepada responden dan ada sebagian guru yang langsung ditemui untuk mengisi angket.
- d. Peneliti melakukan pengolahan data dan analisis data secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Pendapat Ghazali (2011: 48), “*One shoot* atau pengukuran sekali saja, pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur jawaban antar pernyataan.” Jadi data hasil penelitian guru PJOK SD Negeri se-Kecamatan Pakem yang berjumlah 24 orang guru langsung dianalisis validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis validitas dan reliabilitas dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Anderson (dalam Siyoto & Sodik, 2015) menyatakan bahwa “*A test is valid if it measures what it purpose to measure*” artinya : “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* ($df = n-1$) pada pada taraf signifikansi 0,05 (Ananda & Fadli, 2018: 122). Jika $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 23;5%)	Keterangan
01	0,492	0,396	Valid
02	0,881	0,396	Valid
03	0,497	0,396	Valid
04	0,539	0,396	Valid
05	0,791	0,396	Valid
06	0,805	0,396	Valid
07	0,620	0,396	Valid
08	0,937	0,396	Valid
09	0,646	0,396	Valid
10	0,682	0,396	Valid
11	0,674	0,396	Valid
12	0,938	0,396	Valid
13	0,937	0,396	Valid
14	0,582	0,396	Valid
15	0,574	0,396	Valid
16	0,936	0,396	Valid
17	0,674	0,396	Valid
18	0,915	0,396	Valid
19	0,791	0,396	Valid
20	0,686	0,396	Valid
21	0,541	0,396	Valid
22	0,829	0,396	Valid
23	0,860	0,396	Valid
24	0,860	0,396	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 24 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat seandainya dilakukan

pengukuran ulang. Reliabilitas sebagai konsistensi pengamatan yang diperoleh dari pencatatan berulang baik pada satu subjek maupun sejumlah subjek (Siyoto & Sodik, 2015). Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan metode *Cronbach Alpha* yang dibantu dengan program komputer. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,000. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,962	24

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel di atas, menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,962 yang berarti instrumen tersebut mempunyai reliabilitas yang tinggi (andal).

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase (Sugiyono, 2015: 112). Rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Widoyoko (2014: 238) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) ideal pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Kategori Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Tinggi
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Rendah
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Rendah

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata
 Mi = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)
 Sbi = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)
 Skor maks ideal = skor tertinggi
 Skor min ideal = skor terendah

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 19 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu pemahaman, penerapan, pendayagunaan, pelaksanaan, dan pemakaian. Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem didapat skor terendah (*minimum*) 51,00, skor tertinggi (*maksimum*) 88,00, rerata (*mean*) 76,17, nilai tengah (*median*) 80,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 87,00, *standar deviasi* (SD) 11,72. Hasil selengkapnya pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem

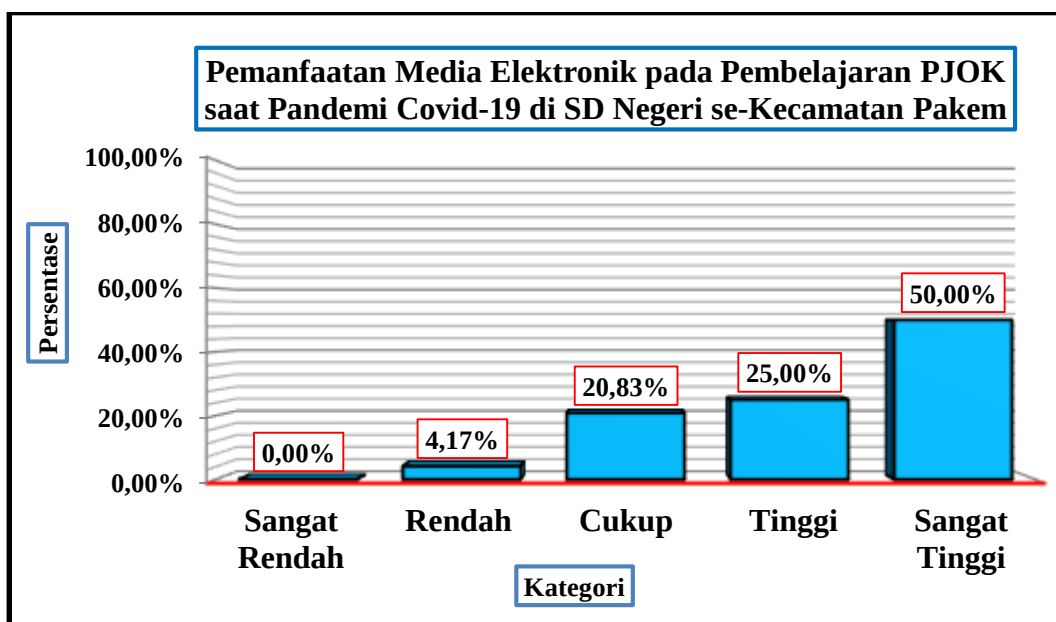
Statistik	
<i>N</i>	24
<i>Mean</i>	76,17
<i>Median</i>	80,00
<i>Mode</i>	87,00
<i>Std, Deviation</i>	11,72
<i>Minimum</i>	51,00
<i>Maximum</i>	88,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$82 < X$	Sangat Tinggi	12	50,00%
2	$67 < X \leq 82$	Tinggi	6	25,00%
3	$52 < X \leq 67$	Cukup	5	20,83%
4	$37 < X \leq 52$	Rendah	1	4,17%
5	$X \leq 37$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan Media Elektronik pada Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 4,17% (1 guru), “cukup” sebesar 20,83% (5 guru), “tinggi” sebesar 25,00% (6 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 50,00% (12 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 76,17 berada pada kategori tinggi.

1. Faktor Pemahaman

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemahaman didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 15,00, rerata (*mean*) 11,96, nilai tengah (*median*) 14,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,00, *standar deviasi* (SD) 2,22. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Pemahaman

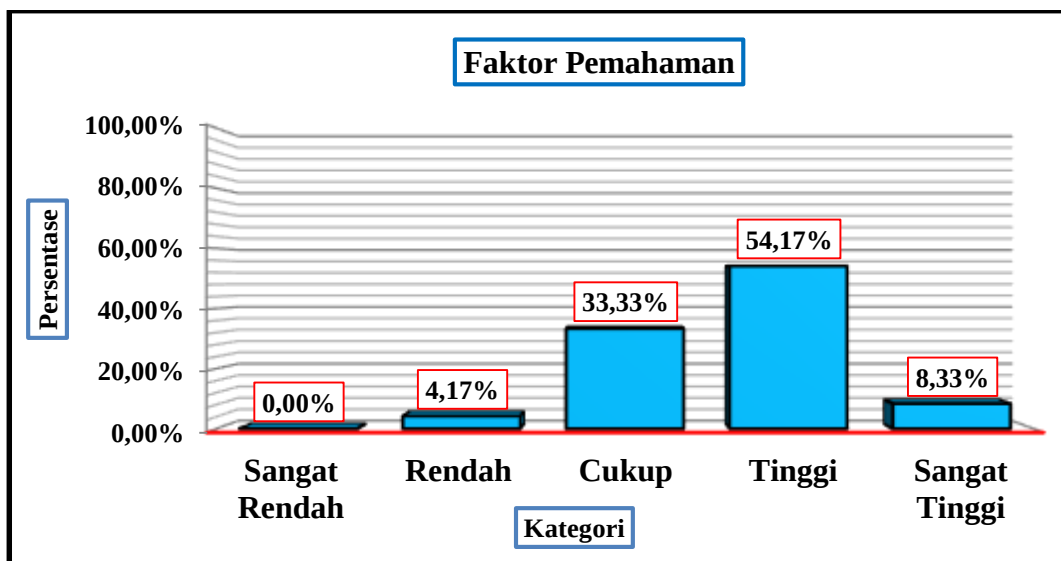
Statistik	
<i>N</i>	24
<i>Mean</i>	11,96
<i>Median</i>	12,00
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std, Deviation</i>	2,20
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	15,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemahaman disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Pemahaman

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	2	8,33%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	13	54,17%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	8	33,33%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	1	4,17%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemahaman dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Faktor Pemahaman

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemahaman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 4,17% (1 guru), “cukup” sebesar 33,33% (8 guru), “tinggi” sebesar 54,17% (13 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 8,33% (2 guru).

2. Faktor Penerapan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor penerapan didapat skor terendah (*minimum*) 8,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 12,13, nilai tengah (*median*) 13,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,00, *standar deviasi* (SD) 1,90. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Penerapan

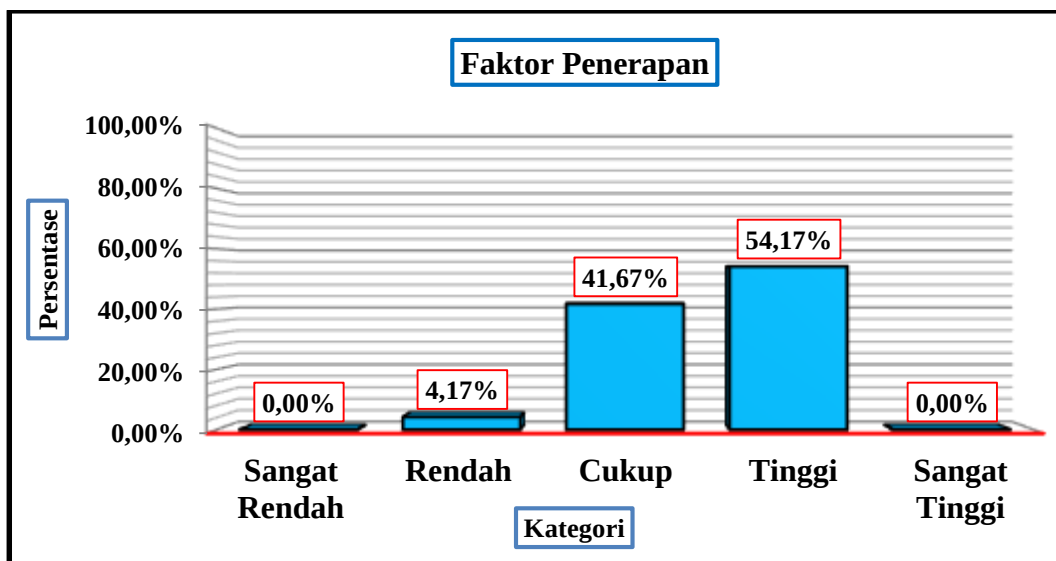
Statistik	
<i>N</i>	24
<i>Mean</i>	12,13
<i>Median</i>	13,00
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std, Deviation</i>	1,90
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	14,00

Apabila dalam bentuk Norma Penilaian, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor penerapan pada tabel 13 berikut:

Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Penerapan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	13	54,17%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	10	41,67%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	1	4,17%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor penerapan dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Faktor Penerapan

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor penerapan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 4,17% (1 guru), “cukup” sebesar 41,67% (10 guru), “tinggi” sebesar 54,17% (13 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 12,13 pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor penerapan berada pada kategori tinggi.

3. Faktor Pendayagunaan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pendayagunaan didapat skor terendah (*minimum*) 16,00, skor tertinggi (*maksimum*) 27,00, rerata (*mean*) 22,42, nilai tengah (*median*) 22,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 26,00, standar deviasi (SD) 3,68. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Pendayagunaan

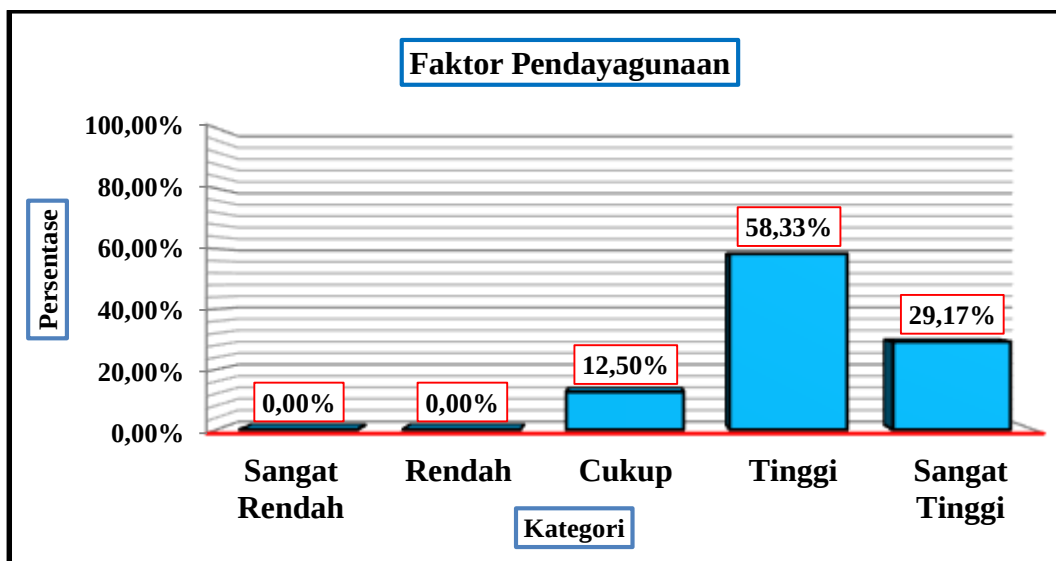
Statistik	
<i>N</i>	24
<i>Mean</i>	22,42
<i>Median</i>	22,00
<i>Mode</i>	26,00
<i>Std, Deviation</i>	3,68
<i>Minimum</i>	16,00
<i>Maximum</i>	27,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pendayagunaan disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Pendayagunaan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$24 < X$	Sangat Tinggi	11	45,83%
2	$20 < X \leq 24$	Tinggi	5	20,83%
3	$16 < X \leq 20$	Cukup	6	25,00%
4	$12 < X \leq 16$	Rendah	2	8,33%
5	$X \leq 12$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pendayagunaan dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Faktor Pendayagunaan

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pendayagunaan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 8,33% (2 guru), “cukup” sebesar 25,00% (6 guru), “tinggi” sebesar 20,83% (5 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 45,83% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 22,42 pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pendayagunaan berada pada kategori tinggi.

4. Faktor Pelaksanaan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pelaksanaan didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 4,00, rerata (*mean*) 3,17, nilai tengah (*median*) 3,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, standar deviasi (SD) 0,64. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Pelaksanaan

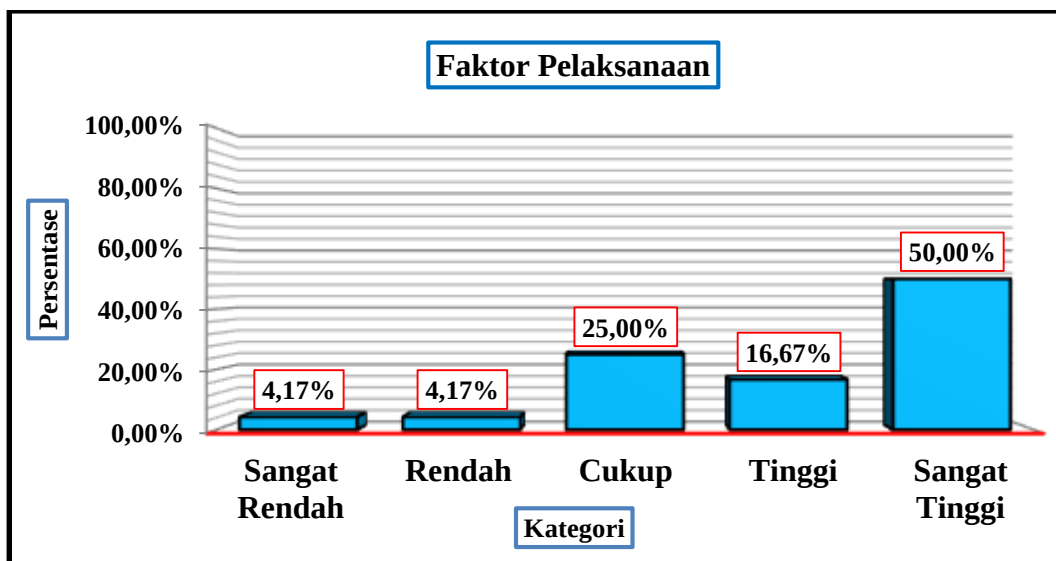
Statistik	
<i>N</i>	24
<i>Mean</i>	3,17
<i>Median</i>	3,00
<i>Mode</i>	3,00
<i>Std, Deviation</i>	0,64
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	4,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pelaksanaan disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Pelaksanaan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$3 < X$	Sangat Tinggi	7	29,17%
2	$2 < X \leq 3$	Tinggi	14	58,33%
3	$1 < X \leq 2$	Cukup	3	12,50%
4	$0 < X \leq 1$	Rendah	0	0,00%
5	$X \leq 0$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 15 tersebut di atas, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pelaksanaan dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Faktor Pelaksanaan

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pelaksanaan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “cukup” sebesar 12,50% (3 guru), “tinggi” sebesar 58,33% (14 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 29,17% (7 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 3,17, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pelaksanaan berada pada kategori tinggi.

5. Faktor Pemakaian

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemakaian didapat skor terendah (*minimum*) 16,00, skor tertinggi (*maksimum*) 31,00, rerata (*mean*) 26,40, nilai tengah (*median*) 30,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 30,00, standar deviasi (SD) 4,45. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Pemakaian

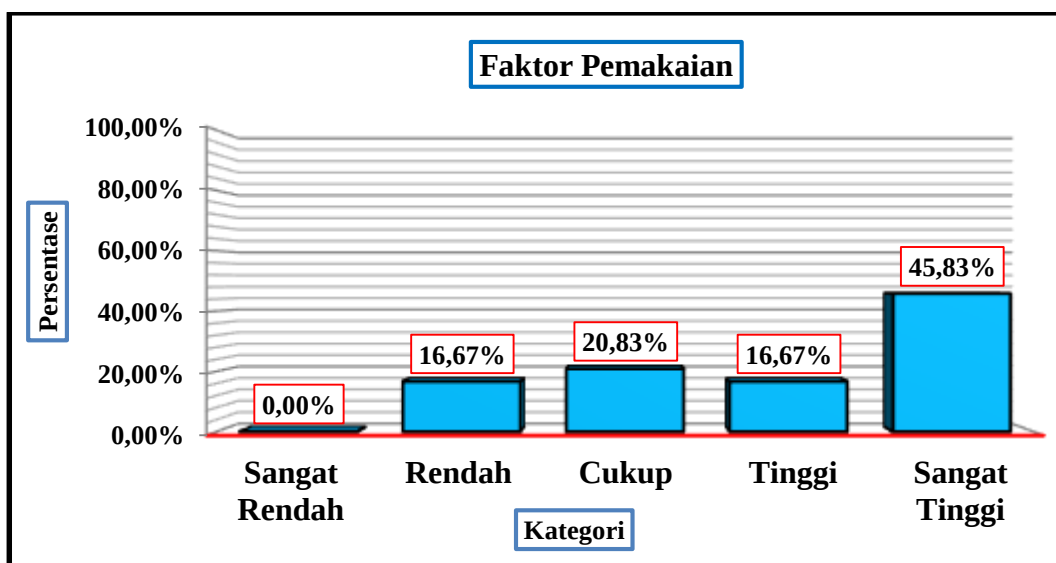
Statistik	
<i>N</i>	24
<i>Mean</i>	26,50
<i>Median</i>	28,50
<i>Mode</i>	30,00
<i>Std, Deviation</i>	4,45
<i>Minimum</i>	16,00
<i>Maximum</i>	31,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemakaian disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Norma Penilaian Faktor Pemakaian

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$24 < X$	Sangat Tinggi	15	62,50%
2	$20 < X \leq 24$	Tinggi	7	29,17%
3	$16 < X \leq 20$	Cukup	1	4,17%
4	$12 < X \leq 16$	Rendah	1	4,17%
5	$X \leq 12$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			24	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 17 tersebut di atas, pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemakaian dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Faktor Pemakaian

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemakaian berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 4,17% (1 guru), “cukup” sebesar 4,17% (1 guru), “tinggi” sebesar 4,17% (1 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 62,50% (15 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 26,50, faktor pemakaian berada pada kategori sangat tinggi.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media e-

Learning pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan guru dalam hal penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran *online* tidak berjalan dengan maksimal. Guru terkendala karena sudah dalam usia tua dan hampir pensiun, sehingga pengetahuan mengenai media pembelajaran dan teknologi terbatas dan menyebabkan tidak maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam kelas *online* pada situasi pandemi Covid-19. Seperti yang dilaporkan oleh Pangondian dkk., (2019: 2) yang menyatakan bahwa di antara faktor-faktor yang menjadi kunci kesuksesan pembelajaran daring adalah ketersediaan sarana dan prasarana.

Munculnya pandemi Covid-19 kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah kini menjadi belajar di rumah melalui daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri se-Kecamatan Pakem juga menggunakan pembelajaran daring/jarak jauh dengan melalui bimbingan orang tua. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran, dengan pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Sebagai mana yang diungkapkan oleh Nakayama (Dewi, 2020: 56) bahwa dari semua literatur dalam *e-learning* mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran *online*. Ini dikarenakan faktor lingkungan belajar dan karakteristik peserta didik.

1. Faktor Pemahaman

Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemahaman pada kategori sangat tinggi. Pembelajaran *online* diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Aplikasi *e-learning* ini dapat memfasilitasi aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajar secara formal maupun informal, selain juga memfasilitasi kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, HP, PDA, dan lain sebagainya. *E-learning* (pembelajaran *online*) meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti *computer-based learning*, *webbased learning*, *virtual classroom*, *virtual Schoology*, *virtual Zoom*, dan aplikasi lainnya. Kegiatan pembelajaran *online* ini dilakukan untuk mengganti kegiatan pembelajaran secara langsung. Pembelajaran *online* memiliki beberapa kelemahan yakni penggunaan jaringan internet membutuhkan infrastruktur yang memadai, membutuhkan banyak biaya, komunikasi melalui internet terdapat berbagai kendala/lamban (Pratiwi, 2020: 3).

Keuntungan penggunaan pembelajaran *online* adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, para peserta didik juga bisa mengirim *email* kepada peserta didik lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang *chat*, hingga *link videoconference* untuk berkomunikasi langsung (Arnesti & Hamid, 2015: 16).

2. Faktor Penerapan

Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor penerapan berada pada kategori tinggi. Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran, maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan media visual sebagai media pembelajarannya. Media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang di buat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan (Syah, 2011: 35).

Media berbasis visual (*image* dan perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar

pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaliknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Rusby, dkk. 2017: 19). Dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru harus pandai menggunakan media didalam proses pembelajarannya, agar peserta didik tidak merasa jenuh dan merasakan pembelajaran yang menarik.

3. Faktor Pendayagunaan

Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pendayagunaan berada pada kategori tinggi. Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap peserta didik yang pasif, pengamatan peserta didik yang kurang beragam, sifat objek belajar yang kurang khusus, sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil dan sebagainya.

Media Audio merupakan media penyampaian dalam bentuk suara yang dapat diterima oleh indera pendengaran. Sudjana & Rivai (2017: 129) mengemukakan bahwa “pengertian media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan

peserta didik, sehingga terjadi peroses belajar dan mengajar”. Adapun jenis-jenis dari media pembelajaran berbasis audio yang terbagi menjadi 4, yaitu *compact disc*, radio, laboratorium bahasa, dan WAV.

4. Faktor Pelaksanaan

Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pelaksanaan berada pada kategori tinggi. Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didiknya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada peserta didik. Manfaat media antara lain: menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena peserta didik tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

Salah satu jenis media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang terkandung di dalamnya adalah media audio visual. Menurut Anderson (Asmara, 2015: 158), media video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (audio) serta unsur gambar (visual) yang dituangkan dalam pita video (video tape).⁵ Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*. Media jenis ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini. Hampir semua informasi dalam segala bidang sudah dapat diubah dan ditampilkan dalam bentuk *digital* termasuk bahan pembelajaran. Keadaan seperti

ini memungkinkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri dengan perangkat TIK yang dimilikinya tanpa batasan ruang dan waktu.

5. Faktor Pemakaian

Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berdasarkan faktor pemakaian berada pada kategori tinggi. Komputer adalah suatu produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memproses, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Adanya komputer dan aplikasi merupakan sebagian dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat merubah paradigma pembelajaran yang awalnya berbasis tradisional dengan cara tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dijalankan oleh komputer dalam kelas tergantung pada tujuan dari pembelajaran.

Faktor ini menunjukkan pada butir nomor 2 “semua guru atau 100,00% menggunakan aplikasi virtual dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi Covid-19” berada, pada butir nomor 3 “guru menggunakan aplikasi *video conference* dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*”. Aplikasi yang paling banyak digunakan dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi Covid-19 yaitu *Google Classroom*. Pada butir nomor 2 aplikasi *video conference* dalam melaksanakan pembelajaran secara *online* yang paling banyak digunakan yaitu *Google Meet*.

Berdasarkan pendapat Sukiman (2012: 212-213), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain: (1) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran, (2) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, (3) Kendali berada ditangan peserta didik, sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya, (4) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau, dan (5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil kuesioner melalui *google formulir*, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran kuesioner melalui *google formulir* penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
3. Faktor yang digunakan untuk mengkonstrak variabel dalam penelitian ini kurang tepat, sehingga perlu dilakukan validasi ulang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 4,17% (1 guru), “cukup” sebesar 20,83% (5 guru), “tinggi” sebesar 25,00% (6 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 50,00% (12 guru).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian yaitu faktor-faktor yang kurang dominan dalam pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem, seperti penggunaan media audio visual dan media berbasis komputer perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi *Covid-19*.

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem.

2. Agar melakukan penelitian tentang pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem dengan menggunakan metode lain.
3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di SD Negeri se-Kecamatan Pakem dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
5. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan validasi ulang terhadap instrumen yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The impact of Covid-19 to indonesian education and its relation to the philosophy of “ Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49.
- Abdulhak, I & Darmawan, D. (2017). *Teknologi pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Formatif*, 7(2), 115-123.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ariwobowo, Y. (2014). Pemahaman mahasiswa pjkr kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(1).
- Ariyanti, F.E. (2013). Pengembangan website berbasis moodle melalui blended learning untuk mengefektifkan ketrampilan proses dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMK Maospati. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1).
- Arnesti & Hamid. (2015). Penggunaan media pembelajaran online – offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of google classroom : teachers ' perceptions'. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 1–16
- Azzahra, N. F. (2020). Kerentanan Upaya Pembelajaran Jarak Jauh Indonesia di masa krisis Covid-19. *Center for Indonesian Policy Studies (CIPS)*, 2.
- Bilfaqih, Y., & Qamaruddin. M. N. (2015). *Esensi pengembangan pembelajaran daring*. Yogyakarta: Deepublihs.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.

- Dharmawati, D. (2017). Penggunaan media e-learning berbasis edmodo dalam pembelajaran english for business. *Query Journal of Information Systems*, 162722.
- Djamarah, S. B. (2014). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk siswa SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal*, 1(2), 188-201.
- Gunawan, F. N., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Pengembangan multimedia drill and practice meningkatkan kecakapan bahasa jepang ungkapan sehari-hari. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Handhika, J. (2020). Efektivitas media pembelajaran im3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2).
- Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). Pemanfaatan zoom meeting untuk proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Harie, S., Hasanusi, F. S., & Leksono, A. W. (2020). Pembelajaran biopreneu r e-learning cisco webex meeting ditinjau dari sikap siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 206-212.
- Jatmika, H. M. (2005). Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2).
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).

- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa indonesia di perguruan tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 99-110.
- Kusuma, I. J., Nurcahyo, P. J., Festiawan, R., Ngadiman, N., & Kusnandar, K. (2020). Potensi pengembangan sport tourism sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan jasmani. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(2), 170-180.
- Latif, S. (2016). Learning engagement in virtual environment. *International Journal of Computer Application*, 148(11), 7–13.
- Linda Jatikumala. (2021). *Tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas online selama pandemi covid-19 di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Masykur, R. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan macromedia flash. *Jurnal Al-Jabar*, 3(2), 179
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education. *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: GP Press Grup.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona Covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pembelajaran daring dalam revolusi industri 4.0. *In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1).
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan sampai pada siswa kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).

- Rachman, B., Indahwati, N., & Priambodo, A. (2020). Identifikasi keterlaksanaan pembelajaran PJOK tingkat SMP di masa pandemi Covid 19 se-Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1).
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rithaudin, A., & Sari, P. T. P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.
- Rizal, S., & Walidain, B. (2019). Pembuatan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada matakuliah pengantar aplikasi komputer Universitas Serambi Mekkah. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 19(2), 178-192.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163-173.
- Sanaky, A. (2015). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Jakarta: Penerbit. Kaukaba Dipantara.
- Sapriyah. (2020). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan google meet untuk work from home di era pandemi coronavirus disease 2019 (Covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 13-21.
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft teams for education sebagai media pembelajaran interaktif meningkatkan minat belajar. *Sepren*, 2(1), 30-30.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sofyana, & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran daring kombinasi berbasis whatsapp pada kelas karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1).

- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi pembelajaran elektronik dan tantangan guru abad 21. *E-Saintika*, 2(1), 10-18.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatmiko, E. (2012). *Kamus teknologi informasi dan komunikasi*. Surakarta: PT Aksarra Sinergi Media.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sulisworo, D., Kusumaningtyas, D. A., & Handayani, T (2020). A systematic review: student focus on online learning trends in Indonesia 2015-2020. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29, (5), pp. 6964-6987.
- Sunarti & Prasetyo, D. I. (2016). Meningkatkan kemampuan senam lantai guling belakang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12 (1).
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Susila, R., & Riyana, C. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung. CV. Wacana Prima.
- Ulva, N. L., Kantun, S., & Widodo, J. (2018). Penerapan E-learning dengan media schoology untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 96-102.
- Utami, M. S. U., & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran visual - audio visual - komputer-power point - internet - interactive video*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Wedanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 41-54.
- Widiastuti. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 15(1).
- Widoyoko, E. P. (2014). *evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiranda, T., & Adri, M. (2019). Rancang bangun aplikasi modul pembelajaran teknologi wan berbasis android. *VOTETEKNIKA (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(4), 2302– 3295.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Yuhefizar. (2012). *Cara mudah membangun website interaktif menggunakan cms joomla edisi revisi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yusufhadi, D. (2014). *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. Jakarta: PT. Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Zainal, A., & Setyawan, A. (2012). *Pengembangan pembelajaran aktif dengan ict*. Yogyakarta: PT Skripta Meda Creative.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	KELOMPOK KERJA GURU PENDIDIKAN JASMANI OLARHAGA DAN KESEHATAN UPT PELAYANAN PENDIDIKAN KECAMATAN PAKEM DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SLEMAN Alamat : Jl. Pelajar , Kaliurang, Hargobinangun, Pakem Telpn (0274) 898358
---	--

SURAT KETERANGAN
No : 002/KKG-PENJAS/IV/2021

Yang bertandatangan di bawah ini, Ketua Kelompok Kerja Guru (KKG) Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan (PJOK) menerangkan bahwa:

Nama	: GALUH FEBRI ANGGONO
NIM	: 17604224020
Program Studi	: PGSD Pendidikan Jasmani – S1
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan
Universitas	: Universitas Negeri Yogyakarta

Benar - benar telah melakukan penelitian di sekolah dasar se-Kecamatan Pakem dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “PEMANFAATAN MEDIA E-LEARNING PADA PEMBELAJARAN PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI SE-KECAMATAN PAKEM” pada tanggal 30 Maret – 8 April 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua KKG PJOK
Kecamatan Pakem



HERU PURWOKO, S.Pd.
NIP. 19661010 200604 1 002

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

PEMANFAATAN MEDIA ELEKTRONIK PADA PEMBELAJARAN PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI SE-KECAMATAN PAKEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih.
SL : Selalu
SR : Sering
KD : Kadang-Kadang
TP : Tidak Pernah
5. Data yang anda isi akan kami rahasiakan.

B. Isilah data ini dengan benar :

Nama :.....
Usia :.....
Asal Sekolah :.....
Lama Mengajar :.....
Latar Belakang Pendidikan :.....

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Bapak/ Ibu melaksanakan pembelajaran secara <i>online</i> selama pandemi <i>Covid-19</i>				
2	Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi <i>virtual</i> dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi <i>Covid-19</i>				
	Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan 1. <i>Google Classroom</i> 2. <i>Edmodo</i> 3. <i>Moodle</i> 4. <i>Schoology</i> 5. <i>Kahoot</i> 6. <i>Quizizz</i> 7. Lainnya, Sebutkan:				
3	Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi video <i>conference</i> dalam melaksanakan pembelajaran secara <i>online</i>				
	Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan) 1. <i>Google meet</i> 2. <i>Zoom meeting</i> 3. <i>Cisco Webex</i> 4. <i>Microsoft Teams</i> 5. <i>Facetime</i> 6. <i>Whatsapp</i> 7. Lainnya, Sebutkan:				
4	Bapak/ Ibu menggunakan media gambar pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
5	Bapak/ Ibu dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media gambar dalam kelas <i>online</i>				
6	Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media gambar sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
7	Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media gambar sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
8	Bapak/ Ibu menggunakan media rekaman audio pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
9	Bapak/ Ibu dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media rekaman audio dalam kelas <i>online</i>				
10	Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media rekaman audio sebagai media pembelajaran				

	PJOK dalam kelas <i>online</i>				
11	Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media rekaman audio sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
12	Bapak/ Ibu menggunakan media video pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
13	Bapak/ Ibu dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media video dalam kelas <i>online</i>				
14	Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media video sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
15	Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media video sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
16	Bapak/ Ibu menggunakan <i>link</i> video PJOK dari internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas <i>online</i>				
17	Bapak/ Ibu dapat mengunduh materi pembelajaran PJOK berupa video dari internet				
18	Bapak/ Ibu menggunakan media presentasi <i>power point</i> pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
19	Bapak/ Ibu mengirim media presentasi <i>power point</i> untuk menyampaikan materi PJOK				
20	Bapak/ Ibu dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media presentasi <i>power point</i> dalam kelas <i>online</i>				
21	Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media presentasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
22	Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media presentasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
23	Bapak/ Ibu hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa <i>power point</i> dari internet				
24	Bapak/ Ibu dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun <i>power point</i>				

Lampiran 3. Contoh Google Formulir

PEMANFAATAN MEDIA E-LEARNING PADA PEMBELAJARAN PJOK SAAT PANDEMI COVID-19 DI SD NEGERI SE-KECAMATAN PAKEM

Petunjuk Pengisian
 1. Baca baik-baik setiap butir pertanyaan.
 2. Pilihlah Alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
 3. Mohon setiap butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
 4. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih
 SL : Selalu
 SR : Sering
 KD : Kadang-kadang
 TP : Tidak Pernah
 5. Data yang anda isi *

* Wajib

Minta akses pengeditan

Nama *

Jawaban Anda

Usia *

Jawaban Anda

Asal Sekolah *

Jawaban Anda

Lama Mengajar *

Jawaban Anda

Latar Belakang Pendidikan *

Jawaban Anda

Minta akses pengeditan

1. Bapak/ Ibu melakukan rencana pembelajaran secara online selama pandemi covid-19 *

☐ SL
☐ SR
☐ KD
☐ TP

Minta akses pengeditan

2. Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi virtual dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi covid-19 *

☐ SL
☐ SR
☐ KD
☐ TP

Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan *

☐ Google Classroom
☐ Edmodo
☐ Moodle
☐ Schoology
☐ Kahoot

Minta akses pengeditan

3. Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi video conference dalam melaksanakan pembelajaran secara online *

☐ SL
☐ SR
☐ KD
☐ TP

Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan *

☐ Google meet
☐ Zoom meeting

Minta akses pengeditan

21.53

docs.google.com

LTE

5. Bapak/ Ibu dapat mengirim (upload) dan mengunduh (download) materi berupa media gambar dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

6. Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media gambar sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

7. Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media gambar sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

Minta akses pengeditan

21.53

docs.google.com

LTE

8. Bapak/ Ibu menggunakan media rekaman audio pada saat pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

9. Bapak/ Ibu dapat mengirim (upload) dan mengunduh (download) materi berupa media rekaman audio dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

10. Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media rekaman audio sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

Minta akses pengeditan

21.53

docs.google.com

LTE

11. Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media rekaman audio sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

12. Bapak/ Ibu menggunakan media video pada saat pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

13. Bapak/ Ibu dapat mengirim (upload) dan mengunduh (download) materi berupa media video dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

Minta akses pengeditan

21.53

docs.google.com

LTE

14. Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media video sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

15. Bapak/ Ibu dibantu pihak lain dalam membuat media video sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

16. Bapak/ Ibu menggunakan link video penjas dari internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas online *

☐ SL
 ☐ SR
 ☐ KD
 ☐ TP

Minta akses pengeditan

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Pemahaman				Penerapan				Pendayagunaan							Pelaksanaan	Pemakaian								
	7	11	15	22	6	10	14	21	5	9	13	17	19	20	24	1	2	3	4	8	12	16	18	23	
1	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	85
2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87
3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87
4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87
5	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	51
6	3	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	62
7	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87
8	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87
9	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	87
10	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	75
11	2	3	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	74
12	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	85
13	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	88
14	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	71
15	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
16	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	63
17	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
18	3	3	3	3	4	2	3	1	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	69
19	3	3	2	2	4	2	3	1	3	2	3	3	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	67
20	2	2	2	1	3	3	1	2	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1	2	3	3	55
21	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	85
22	4	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	85
23	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	71
24	3	4	4	4	4	4	2	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	88

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	149.1667	537.797	.492	.757
BUTIR 02	149.0000	516.435	.881	.745
BUTIR 03	149.3333	535.884	.497	.756
BUTIR 04	149.5000	535.391	.539	.755
BUTIR 05	148.8750	525.505	.791	.750
BUTIR 06	148.7500	525.239	.805	.750
BUTIR 07	149.5417	532.607	.620	.754
BUTIR 08	148.8750	524.201	.937	.749
BUTIR 09	149.7083	532.303	.646	.754
BUTIR 10	149.0000	529.391	.682	.752
BUTIR 11	149.0000	531.913	.674	.753
BUTIR 12	149.0417	510.476	.938	.742
BUTIR 13	148.8750	524.201	.937	.749
BUTIR 14	149.5833	539.819	.582	.758
BUTIR 15	149.5833	531.471	.574	.753
BUTIR 16	148.8333	521.188	.936	.748
BUTIR 17	149.0000	531.913	.674	.753
BUTIR 18	148.7917	524.781	.915	.750
BUTIR 19	148.8333	521.014	.791	.748
BUTIR 20	149.8333	524.667	.686	.750
BUTIR 21	149.8750	527.071	.541	.752
BUTIR 22	149.2500	514.022	.829	.744
BUTIR 23	148.7917	529.389	.860	.752
BUTIR 24	148.7917	529.389	.860	.752
Total	76.1667	137.449	1.000	.962

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	24

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistics

	Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK	Pemahaman	Penerapan	Pendayagunaan	Pelaksanaan	Pemakaian
N Valid	24	24	24	24	24	24
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	76,17	11,96	12,13	22,42	3,17	26,50
Median	80,00	12,00	13,00	22,00	3,00	28,50
Mode	87,00	14,00	14,00	26,00	3,00	30,00
Std. Deviation	11,72	2,20	1,90	3,68	0,64	4,45
Minimum	51,00	7,00	8,00	16,00	2,00	16,00
Maximum	88,00	15,00	14,00	27,00	4,00	31,00
Sum	1828,00	287,00	291,00	538,00	76,00	636,00

Pemanfaatan media elektronik pada pembelajaran PJOK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 51	1	4.2	4.2	4.2
55	1	4.2	4.2	8.3
62	1	4.2	4.2	12.5
63	1	4.2	4.2	16.7
64	1	4.2	4.2	20.8
67	1	4.2	4.2	25.0
68	1	4.2	4.2	29.2
69	1	4.2	4.2	33.3
71	2	8.3	8.3	41.7
74	1	4.2	4.2	45.8
75	1	4.2	4.2	50.0
85	4	16.7	16.7	66.7
87	6	25.0	25.0	91.7
88	2	8.3	8.3	100.0
Total	24	100.0	100.0	

Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	4.2	4.2	4.2
	9	3	12.5	12.5	16.7
	10	3	12.5	12.5	29.2
	11	2	8.3	8.3	37.5
	12	4	16.7	16.7	54.2
	13	3	12.5	12.5	66.7
	14	6	25.0	25.0	91.7
	15	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Penerapan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	4.2	4.2	4.2
	9	1	4.2	4.2	8.3
	10	3	12.5	12.5	20.8
	11	6	25.0	25.0	45.8
	13	4	16.7	16.7	62.5
	14	9	37.5	37.5	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Pendayagunaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	2	8.3	8.3	8.3
	17	2	8.3	8.3	16.7
	20	4	16.7	16.7	33.3
	21	4	16.7	16.7	50.0
	23	1	4.2	4.2	54.2
	25	3	12.5	12.5	66.7
	26	6	25.0	25.0	91.7
	27	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Pelaksanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	12.5	12.5	12.5
	3	14	58.3	58.3	70.8
	4	7	29.2	29.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Pemakaian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	1	4.2	4.2	4.2
	17	1	4.2	4.2	8.3
	21	1	4.2	4.2	12.5
	23	4	16.7	16.7	29.2
	24	2	8.3	8.3	37.5
	26	1	4.2	4.2	41.7
	27	2	8.3	8.3	50.0
	30	10	41.7	41.7	91.7
	31	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Lampiran 7. Tabel r

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

Lampiran 8. Menghitung Norma Penilaian (PAP)

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Tinggi
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Rendah
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Rendah

Keterangan:

X = rata-rata

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

$Sbi = \frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

Skor maks ideal = $24 \times 4 = 96$

Skor min ideal = $24 \times 1 = 24$

$Mi = \frac{1}{2} (96 + 24) = 60$

$Sbi = \frac{1}{6} (96 - 24) = 12$

Sangat Tinggi : $Mi + 1,8 Sbi < X$
: $60 + (1,8 \times 12) < X$
: **$82 < X$**

Tinggi : $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$
: $60 + (0,6 \times 12) < X \leq 60 + (1,8 \times 12)$
: **$67 < X \leq 82$**

Cukup : $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$
: $60 - (0,6 \times 12) < X \leq 60 + (0,6 \times 12)$
: **$52 < X \leq 67$**

Rendah : $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$
: $60 - (1,8 \times 12) < X \leq 60 - (0,6 \times 12)$
: **$37 < X \leq 52$**

Sangat Rendah : $X \leq Mi - 1,8 Sbi$
: $X \leq 60 - (1,8 \times 12)$
: **$X \leq 37$**

Faktor Pemahaman

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $10 + (1,8 \times 2) < X$: $14 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$: $11 < X \leq 14$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$: $8 < X \leq 11$
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$: $5 < X \leq 8$
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$: $X \leq 5$

Faktor Penerapan

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $10 + (1,8 \times 2) < X$: $14 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$: $11 < X \leq 14$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$: $8 < X \leq 11$
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$: $5 < X \leq 8$
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$: $X \leq 5$

Faktor Pendayagunaan

Skor maks ideal	$= 7 \times 4 = 28$
Skor min ideal	$= 7 \times 1 = 7$
Mi	$= \frac{1}{2} (28 + 7) = 17,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (28 - 7) = 3,5$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $17,5 + (1,8 \times 3,5) < X$: $24 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $17,5 + (0,6 \times 3,5) < X \leq 17,5 + (1,8 \times 3,5)$: $20 < X \leq 24$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $17,5 - (0,6 \times 3,5) < X \leq 17,5 + (0,6 \times 3,5)$: $16 < X \leq 20$
Rendah	: $16 - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $17,5 - (1,8 \times 3,5) < X \leq 17,5 - (0,6 \times 3,5)$: $12 < X \leq 16$
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 17,5 - (1,8 \times 3,5)$: $X \leq 12$

Faktor Pelaksanaan

Skor maks ideal	$= 1 \times 4 = 4$
Skor min ideal	$= 1 \times 1 = 1$
Mi	$= \frac{1}{2} (4 + 1) = 2,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (4 - 1) = 0,5$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $2,5 + (1,8 \times 0,5) < X$: $3 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $2,5 + (0,6 \times 0,5) < X \leq 2,5 + (1,8 \times 0,5)$: $2 < X \leq 3$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $2,5 - (0,6 \times 0,5) < X \leq 2,5 + (0,6 \times 0,5)$: $1 < X \leq 2$
Rendah	: $16 - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $2,5 - (1,8 \times 0,5) < X \leq 2,5 - (0,6 \times 0,5)$: $0 < X \leq 1$
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 2,5 - (1,8 \times 0,5)$: $X \leq 0$

Faktor Pemakaian

Skor maks ideal	$= 8 \times 4 = 32$
Skor min ideal	$= 8 \times 1 = 8$
Mi	$= \frac{1}{2} (32 + 8) = 20$
Sbi	$= \frac{1}{6} (32 - 8) = 4$
Sangat Tinggi	$: Mi + 1,8 Sbi < X$ $: 20 + (1,8 \times 4) < X$ $: \mathbf{27 < X}$
Tinggi	$: Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ $: 20 + (0,6 \times 4) < X \leq 20 + (1,8 \times 4)$ $: \mathbf{22 < X \leq 27}$
Cukup	$: Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ $: 20 - (0,6 \times 4) < X \leq 20 + (0,6 \times 4)$ $: \mathbf{17 < X \leq 22}$
Rendah	$: 16 - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ $: 20 - (1,8 \times 4) < X \leq 20 - (0,6 \times 4)$ $: \mathbf{12 < X \leq 17}$
Sangat Rendah	$: X \leq Mi - 1,8 Sbi$ $: X \leq 20 - (1,8 \times 4)$ $: \mathbf{X \leq 12}$

Lampiran 9. Doumentasi Penelitian



Peneliti membagikan angket kepada responden



Bukti responden setelah mengisi angket