

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
SE-KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Linda Jatikumala
NIM. 17601244035

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
SE-KABUPATEN SLEMAN**

Disusun Oleh:

Linda Jatikumala
NIM. 17601244035

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

Yogyakarta, 13 Januari 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Saryono, S.Pd. Jas., M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Linda Jatikumala

NIM : 17601241035

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekresasi

Judul TAS : Penggunaan Media Pembelajaran *Online* dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman

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, 13 Januari 2021
Yang Menyatakan,



Linda Jatikumala
NIM. 17601244035

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
SE-KABUPATEN SLEMAN**

Disusun Oleh:

Linda Jatikumala
NIM. 17601244035

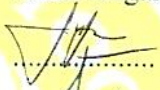
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 25 Januari 2021

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd. Jas., M.Or	Ketua		22/01 2021
Aris Fajar Pambudi, M. Or.	Sekretaris Penguji		22/01 2021
Soni Nopembri, M. Pd., Ph.D	Penguji 1		22/01 2021

Yogyakarta, 25 Januari 2021.

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

50301 199001 1 001

NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

1. Selesaikan pilihan hidup yang sudah dipilih sejak awal dengan sebaik-baiknya sebagai bentuk tanggung jawab untuk diri sendiri
2. Skripsi tidak hanya kewajiban untuk sebuah kelulusan, tapi adalah bentuk kepercayaan yang diberikan oleh orang tua yang perlu diselesaikan dengan waktu sebaik-baiknya

(Linda Jatikumala)

.

PERSEMBAHAN

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

1. Bapak Sukadi dan Ibu Sriwigati selaku orang tua penulis yang selalu memberi doa, dukungan moril maupun materi, dan motivasi yang tak pernah henti untuk penulis. Serta untuk adik kandung peneliti Destri Derawati yang sudah memberikan semangat sebagai alasan tersebsar peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Sahabat dan teman seperjuangan peneliti yang saling memotivasi pada waktu kuliah dan pada saat penyusunan skripsi, serta teman dekat penelti yang selalu memberikan semangat dan motivasi supaya peneliti dapat segera menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI
SE-KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:

Linda Jatikumala
NIM. 17601244035

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan 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 tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK 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.

Kata kunci: Penggunaan, Media Pembelajaran, Pembelajaran *Online*, PJOK

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 “Penggunaan Media Pembelajaran *Online* dalam PJOK Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman“ 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. Bapak Saryono, S.Pd. Jas., M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., 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.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Bapak Handaka Dwi Wardaya, S.Pd, M.M., selaku Ketua MGMP Guru PJOK SMA Kabupaten Sleman yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Guru PJOK dan siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. 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, 13 Januari 2021
Penulis,



Linda Jatikumala
NIM. 17601244035

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Defnisi Penggunaan	8
2. Hakikat Media Pembelajaran	9
3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	27
4. Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19	30
5. Penggunaan E-Learning pada masa pandemi covid-19	36
B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir	42

BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Desain Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45
D. Definisi Operasional Variabel.....	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	46
F. Validitas dan Reliabilitas	50
1. Uji Validitas	50
2. Uji Reliabilitas.....	52
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK dalam Kelas Online Selama Pandemi covid-19 di SMA Negeri	55
Gambar 2. Diagram Batang Faktor E-Learning	57
Gambar 3. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Visual.....	60
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Audio	62
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Audio Visual.....	65
Gambar 6. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Komputer	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian	45
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba	49
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	51
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penelitian	52
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 6. Norma Penilaian.....	53
Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK dalam Kelas Online Selama Pandemi covid-19 di SMA Negeri	54
Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK dalam Kelas Online Selama Pandemi covid-19 di SMA Negeri.....	55
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor E-Learning.....	56
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor E-Learning	57
Tabel 11. Persentase Aplikasi E-Learning	58
Tabel 12. Persentase Aplikasi Video Conference	58
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Visual	59
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Visual.....	59
Tabel 15. Persentase Fakor Media berbasis visual.....	61
Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio	61
Tabel 17. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio	62
Tabel 18. Persentase Fakor Media Berbasis Audio	63
Tabel 19. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual	64
Tabel 20. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio Visual.....	64

Tabel 21. Persentase Fakor Media Berbasis Audio Visual	66
Tabel 22. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Komputer.....	67
Tabel 23. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Komputer	67
Tabel 24. Persentase Fakor Media Berbasis Komputer	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	84
Lampiran 2. Surat Keterangan telah Penelitian.....	85
Lampiran 3. Instrumen Uji Coba Penelitian	86
Lampiran 4. Hasil Uji Instrumen	90
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	91
Lampiran 6. Tabel r.....	92
Lampiran 7. Lampiran Data Penelitian	93
Lampiran 8. Lampiran Deskriptif Statistik	96
Lampiran 9. Dokumentasi.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pada saat ini dikejutkan dengan adanya wabah penyakit yang berasal dari suatu virus bernama *corona* atau sering disebut COVID-19. COVID-19 atau *Corona Virus Disease 2019* merupakan penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum seseorang yang terinfeksi COVID-19 antara lain yaitu gejala gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas. Virus ini mulai mewabah pada 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubai Tiongkok dan saat ini telah menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia dengan sangat cepat (Dewi, 2020). Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan wabah ini sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Fathiyah Isbaniah, 2020).

Presiden Joko Widodo secara resmi menetapkan bahwa COVID-19 sebagai bencana nasional. Sejak diumumkannya kasus covid-19 di Indonesia pada 2 Maret 2020, tercatat hingga pada tanggal 5 Desember 2020 terdapat kasus terkonfirmasi sejumlah 569.707 (Kementrian Kesehatan RI, 2020). Dilansir dari corona.sleman.co.id, pada Kabupaten Sleman Provinsi Yogyakarta tercatat kasus terkonfirmasi hingga 5 Desember 2020 sejumlah 3.102. Dalam upaya mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial

berskala besar (PSBB). Pada kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah.

Kebijakan tersebut berpengaruh dalam dunia pendidikan. Pemerintah menerbitkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID- 19) (Kemendikbud RI, 2020). Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 (Kemendikbud RI, 2020). Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. 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.

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 siswa 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 siswa dan guru maupun mahasiswa dengan dosen (Pakpahan, 2020).

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2004). 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 penjas (Mahendra, 2009). Dalam pembelajaran penjas 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 penjas yang optimal dalam situasi pandemi saat ini media pembelajaran memiliki peranan penting.

Observasi dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sleman. Observasi tersebut dengan melakukan wawancara singkat kepada guru pendidikan jasmani di SMA N 1 Seyegan yang merupakan anggota MGMP guru

PJOK di Kabupaten Sleman. Pada obeservasi tersebut didapati bahwa guru tersebut menyatakan bahwa pada situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh berlangsung dengan memanfaatkan jaringan guru kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa karena mata pelajaran penjas 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 menuturkan bahwa mereka 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 siswa dapat berantusias dalam kegiatan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sunarti dan Prasetyo, 2016: 1). Dengan demikian, perlu untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman guna mengukur kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK oleh guru di Sekolah Menengah Atas Se-

Kabupaten Sleman, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Online* dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat guru PJOK SMA Negeri yang berada di Kabupaten Sleman belum menguasai media pembelajaran.
2. Guru PJOK SMA Negeri yang berada di Kabupaten Sleman belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran *online* Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
3. Belum diketahuinya tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

C. Batasan 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 *survey* tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu: “Seberapa tinggi tingkat penggunaan media

pembelajaran *online* dalam PJOK Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman.?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK di Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman.

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 bagaimana penggunaan media pembelajaran *online* pada saat pandemi covid-19
 - c. Menjadikan bertambahnya wawasan pengetahuan bagi guru, siswa dan masyarakat pada umumnya tentang pengembangan media pembelajaran secara *online*
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 siswa
 - 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. Defnisi Penggunaan

Menggunakan atau memakai sesuatu merupakan suatu bentuk penggunaan, yaitu “penggunaan dapat diartikan sebagai proses, perbuatan, cara menggunakan sesuatu” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2018 Nomor 1236). Penggunaan dapat menjadi suatu kata awalan untuk menunjukkan suatu objek. Misalnya, penggunaan media yang artinya adalah media sebagai objek dan penggunaan media yakni memakai suatu media atau pemakaian media tersebut. Endarmoko (2016: 239) mengatakan bahwa penggunaan dapat diartikan sebagai pemakaian, pemanfaatan, pendayagunaan, pelaksanaan, dan juga penerapan.

Dalam waktu pelaksanaannya tingkat penggunaan media dapat ditinjau dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut (Ardiyanto, 2004). Pernyataan ini selaras dengan pendapat Lometti, Reeves, dan Bybee dalam Thea Rahmani (2016) menyatakan bahwa penggunaan media oleh seseorang dapat dilihat dari tiga hal, yaitu :

1. Jumlah waktu (frekuensi, intensitas, dan durasi)
2. Jenis isi media
3. Hubungan antara individu dengan media tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa definisi penggunaan dalam penelitian ini merupakan suatu kata penghubung dalam

menggunakan atau memakai sesuatu. Penggunaan dapat dipakai sebagai suatu kata awalan untuk menunjukkan suatu objek.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai alat komunikasi antara guru dengan siswa. 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 diluar kelas (Arsyad, 2014:7). Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007 yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan ang digunakan untuk membantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

Adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa mampu memperoleh berbagai pengalaman yang nyata sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan menghasilkan pemahaman yang baik. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) 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, photografis, 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 (Kusuma, 2020). Lebih lanjut peran media dalam pengajaran yaitu sebagai perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar supaya dapat tercapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien (Sapriyah, 2019). Disebut sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa karena sebagai sarana mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa 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 siswa 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.

Sehubungan dengan media pembelajaran, tantangan guru dan siswa 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 dan Anggraeni, 2018). Standar dalam pembelajaran di sekolah abad 21 atau abad digital baik untuk siswa 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 dan Kauchak, 2012).

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 Sadirman (2011:7) 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 siswa yang sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Adanya media pembelajaran diharapkan mampu menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat lebih fokus. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna (Mustholiq, dkk, 2007). 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) siswa 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 baik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan lebih jelas

b. Kegunaan Media

Media memiliki kegunaan seperti yang di jelaskan oleh (Zainal dan Setiyawan, 2012) 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 anatara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan siswa 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.

Dalam kaitanya dengan fungsi media pembelajaran, terdapat beberapa hal yang lebih ditekankan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, akan tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian yang terintegrasi dari keseluruhan proses pembelajaran. Yang memiliki arti bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri melainkan saling berhubungan dengan komponen lainna dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan
- 3) Dalam penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang akan dicapai dengan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung

arti bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus selalu melihat pada kompetensi dan bahan ajar.

- 4) Fungsi Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran dapat berfungsi dalam mempercepat proses belajar-mengajar. Fungsi ini mempunyai arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat memahami tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dari penggunaan media pembelajaran akan menjadi lebih tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga dapat mengurangi munculnya penyakit verbalisme.

Selain itu (Sadiman, 2014) mengemukakan secara umum media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Untuk mengatasi keterbatasan, waktu dan daya indera, seperti misalnya :
 - a) Objek yang dinilai terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b) Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- c) Apabila pergerakan terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan menggunakan timelapse atau high-speed photography;
 - d) Peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e) Objek yang aslinya terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan;
 - f) Konsep yang terbilang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi anak didik yang bersifat pasif. Sehingga dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan atau memunculkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan adanya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya;
 - c) Memungkinkan anak didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan terdapatnya sifat yang unik pada tiap-tiap siswa, lalu ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan dimana semuanya itu harus bisa diatasi sendiri. Hal tersebut akan lebih sulit apabila latar belakang lingkungan guru dengan siswa

juga berbeda. Dalam hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya sebagai berikut:

- a) Memberikan perangsang yang sama;
- b) Mempersamakan pengalaman;
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

c. Peran Media Pembelajaran

Selain kegunaan media, terdapat peran media berdasarkan pernyataan (Zainal dan Setiyawan, 2012) 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 siswa.
- 3) Sebagai sumber belajar siswa. Artinya media tersebut berisi bahan atau materi yang harus dipelajari dan dipahami oleh siswa baik secara individual maupun kelompok. Sehingga media akan membantu guru dalam kegiatan mengajar.

d. 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).

- 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 ini merupakan media yang membutuhkan indera pengelihatannya 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 diantaranya 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). 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). 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).

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 pengelihat.

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 dan 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 “*Compac’t 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 dan 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 dkk (2003: 53) menyatakan pita magnetik (*magnetic tape recording*). Adalah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam rekaman dalam alat perekam pita magnetik ini, yaitu sistem: *full track recording* dan *double track recording*.

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 dimasukkan 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). 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 (Haryoko, 2009).

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 (Jogiyanto, 2006). 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:

- a) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran.
- b) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan.
- c) Kendali berada ditangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- d) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
- e) 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 yang sering digunakan dalam proses pembelajaran (Soimah, 2018).

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) 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 siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet (Adri, 2007).

3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan dari Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). Pada pelajaran pendidikan jasmani melibatkan aspek kebugaran jasmani, psikomotorik, dan juga pengetahuan Sumarsono, dkk (2019: 2). Terdapat pendapat beberapa ahli diantaranya Suryobroto (2004: 9) yang mengemukakan bahwa, pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Selanjutnya Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak hanya aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan

pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani yaitu suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Paturusi, 2012: 4-5).

Dalam pendidikan jasmani diharapkan dapat mengajarkan atau mendidik siswa tentang berbagai jenis keterampilan gerak dasar dalam melakukan olahraga secara benar dan sistematis. Selain itu melalui pendidikan jasmani yang diberikan diharapkan siswa dapat paham mengenai teknik dan strategi dalam melakukan permainan dalam olahraga. Berdasarkan pendapat Supriatna & Wahyupurnomo (2015: 66) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Dalam hal ini pendidikan jasmani dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga, misalnya suportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki aspek-aspek penting. Tiga aspek dalam pembelajaran yaitu berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Tejamukti, 2016). Aspek-aspek tersebut juga dijelaskan oleh Subarjah (2020) dalam jurnal Jayul dan Irwanto (2020) yaitu mencakup aktivitas otak (mental) karena pada kegiatan jasmani siswa tidak terlepas pada kontribusi kecerdasan yang siswa miliki. Kemudian aspek afektif yang di jelaskan

Tejamukti (2016) adalah menitik beratkan pada tingkah laku siswa dengan memasukan 18 nilai karakter bangsa yang di keluarkan oleh kemendikbud pada setiap materi yang di berikan. Aspek psikomotor di jelaskan oleh Hendra dan Dimyati (2015) dalam jurnalnya menyebutkan psikomotor melibatkan gerak adaptif (*adaptive movement*) atau gerakan yang terlatih dan keahlian komunikasi yang berkesinambungan (*non- discursive communication*).

Pendidikan Jasmani memiliki tujuan sama halnya dengan pendidikan pada umumnya seperti yang dikemukakan oleh Utama (2011: 3) bahwa pemahaman tentang hakikat pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, hal ini dikarenakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Selain itu berdasarkan pendapat Hendrayana, dkk (2018) menyatakan bahwa secara spesifik, tujuan-tujuan khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan yang menjadi target belajar siswa. Tujuan dari pendidikan jasmani yaitu meningkatkan keterampilan motorik peserta didik yang mencakup tiga aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain tiga aspek tersebut, di dalam pendidikan jasmani juga mengajarkan tentang aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pendidikan jasmani merumuskan beberapa tujuan umum atau yang menyeluruh dan kemudian dirumuskan secara khusus supaya siswa dapat dengan mudah memahami.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang memiliki tujuan yang sama seperti tujuan dari pendidikan pada umumnya dengan

melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Dengan adanya pendidikan jasmani dapat menciptakan peserta didik yang tumbuh dan berkembang dengan baik secara jasmani, mental, dan sosial serta dapat menciptakan perilaku hidup yang sehat dalam kehidupan sehari-hari.

4. 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 Yuliana (2020), Corona Virus Disease 2019 adalah infeksi virus baru yang merupakan virus DNA strain tunggal positif yang menginfeksi saluran pernafasan. World Health Organization (2020) mengemukakan bahwa covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang ditemukan yang sebelumnya tidak dikenal sebelum terjadi wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. World Health Organization (2020) juga menyatakan bahwa, corona virus merupakan suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada manusia maupun hewan. Dalam hal ini WHO sebagai organisasi kesehatan dunia telah menetapkan wabah penyakit akibat virus corona atau covid-19 merupakan pandemi global.

Dalam perkembangannya, wabah covid-19 pertama kali terjadi di Wuhan, China pada Desember 2019 sampai April 2020 wabah tersebut menyebar ke 210 negara (Worldometers 2020). Berdasarkan data dari Worldometer hingga pada 23 April 2020 terdapat kasus positif akibat virus ini mencapai 2,7 juta di seluruh dunia yang mana Amerika Serikat, Spanyol, dan Italia merupakan negara yang

menempati peringkat tiga teratas sebagai negara yang jumlah kasusnya tertinggi di dunia dan meninggalkan China yang merupakan tempat awal mula terjadi penyebaran virus covid-19 (Worldometer, ibid., 2020).

Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan kasus konfirmasi Covid-19 sebanyak 2 kasus hingga pada tanggal 16 Maret 2020 terdapat penambahan kasus mencapai 10 orang dinyatakan positif corona. (Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, 2020). Dengan terdapatnya virus Covid-19 di Indonesia menimbulkan berbagai dampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak dari virus Covid-19 terjadi dalam berbagai bidang, seperti sosial, ekonomi, pariwisata, dan pendidikan. Oleh karenanya pemerintah mengeluarkan Surat Edaran pada tanggal 18 Maret 2020 yang mengatur untuk

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 siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet. segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan pada semua sektor untuk sementara waktu ditunda sebagai upaya mengurangi

penyebaran virus Covid-19. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran covid-19. Terdapat enam kebijakan yang dijelaskan secara detail, namun yang paling mendasar adalah pada perubahan cara belajar mengajar peserta didik dan pendidik yaitu kebijakan belajar dari *rumah (Work From Home)*. Untuk menyikapi kebijakan tersebut terdapat salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang bisa digunakan selama pandemi covid-19 yaitu pembelajaran secara *online*.

Dalam pelaksanaan pembelajaran online membutuhkan jaringan internet untuk menghubungkan antara pendidik dengan peserta didik. Berdasarkan pendapat Moore, Dickson, dan Galyen (2011) pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran online atau sering disebut pembelajaran daring. Menurut Isman (2016) pembelajaran daring adalah suatu pemanfaatan jaringan pada proses pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran online ini tidak mengharuskan peserta didik berada di sekolah atau berada di satu tempat yang sama dengan pendidik. Berdasarkan pendapat Meidawati, dkk (2019) pembelajaran daring dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang pendidik dan peserta didiknya berada di lokasi terpisah sehingga membutuhkan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai

sumber daya yang diperlukan di dalamnya. Dengan memanfaatkan jaringan internet di dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al., (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu mengubah cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.

a. Kebijakan Pembelajaran Online

Dalam pelaksanaan pembelajaran online di Indonesia diselenggarakan dengan aturan dan sistem yang terpusat pada peraturan yang telah ditetapkan pemerintah. Untuk mengatur pembelajaran daring pemerintah merumuskan dasar-dasar hukum penyelenggaraan pembelajaran daring (dalam jaringan) pada masa pandemi covid-19. Adapun dasar hukum yang dimaksud sebagai berikut:

- 1) Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19
- 2) Keppres No. 12 Tahun 2020, tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus (Covid-19) Sebagai Bencana Nasional
- 3) Surat Keputusan Kepala BNPB Nomor 9.A tahun 2020, tentang Penetapan Status Keadaan tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit akibat Virus Corona di Indonesia
- 4) SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan

- 5) Surat Mendikbud No. 46962/ MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19 pada Perguruan Tinggi
- 6) SE Menidkbud No. 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona
- 7) Surat Edaran Menteri PANRB No. 19 Tahun 2020, tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah.

Dari kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah diatas dapat disimpulkan bahwa sebagai upaya pencegahan penyebaran dan penularan virus covid-19 pemerintah membatasi aktivitas sosial dan kontak fisik dengan melaksanakan pembelajaran dan bekerja dari rumah yang dilakukan secara daring atau online.

b. Aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran *online*

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

Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan dalam kegiatan belajar selama pandemi covid-19 yang terjadi saat ini. Melansir pada laman resmi Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang dapat diakses

pelajar dalam belajar, yaitu (1) Rumah Belajar; (2) Meja Kita; (3) Icando; (4) IndonesiAx; (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 *online* yang dilakukan oleh guru dan siswa yaitu Learning Management System. Menurut (Ellis, 2009) *Learning Management System* (LMS) merupakan suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online* (terhubung ke internet), *e-learning* dan materi-materi pelatihan tersebut yang dilakukan secara *online*. Beberapa LMS yang berlisensi *open source* dan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19 sebagai berikut:

- 1) Google classroom
- 2) Moodle
- 3) Schoology
- 4) Edmodo
- 5) Kahoot
- 6) Quizizz
- 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 bandwidthnya yang besar (Nurdiansyah dkk, 2013). Beberapa aplikasi *video conference* yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yaitu:

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

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

5. 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 siswa dalam kegiatan belajar di setiap saat, dimana saja dan kapan saja ketika siswa 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 siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun (Dahiya, 2012). 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 dan Djaelani, 2003).

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).

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 dan Djaelani, 2003).

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*

Berdasarkan pendapat Tjokro (2013) 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 Emphy (2008) 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. 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 Friza Muhammad (2017) dengan judul penelitian, Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 9,1%,tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah 9,09%.

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 siswa, yang dapat merangsang minat belajar siswa. 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 siswa yang berbeda-beda yang tentu mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh siswa. Penelitian ini mengangkat hal mengenai penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan selama pembelajaran *online* oleh Guru PJOK pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Sleman. 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 siswa.

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 siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. 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 penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran *online* selama pandemi covid-19 oleh guru PJOK dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Sleman, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data, selanjutnya hasil data tersebut dideskripsikan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012: 147), menyatakan bahwa kuantitatif deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Berdasarkan pendapat Arikunto (2002: 312), metode survei merupakan penelitian yang biasanya dilakukan dengan subjek yang cukup banyak dan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen kuesioner secara *online* melalui *google formulir*. Pendapat Arikunto (2002:128), kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden berupa laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui oleh responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Sleman. Penelitian dilakukan pada Guru PJOK SMA Negeri di Kabupaten Sleman

dengan jumlah 17 sekolah. Waktu penelitian pada bulan Juli sampai Januari 2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan seluruh dari subyek penelitian Arikunto (2010). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh guru PJOK SMA Negeri di Kabupaten Sleman dari 17 sekolah. Sugiyono (2007: 810) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling dengan jumlah 36 orang guru PJOK. Berikut ini merupakan rincian dari sampel penelitian:

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1.	SMA N 1 Cangkringan	2
2.	SMA N 1 Depok	2
3.	SMA N 1 Gamping	2
4.	SMA N 1 Godean	2
5.	SMA N 1 Kalasan	2
6.	SMA N 1 Minggir	2
7.	SMA N 1 Mlati	2
8.	SMA N 1 Ngaglik	2
9.	SMA N 2 Ngaglik	2
10.	SMA N 1 Ngemplak	2
11.	SMA N 1 Pakem	3
12.	SMA N 1 Prambanan	3
13.	SMA N 1 Seyegan	2
14.	SMA N 1 Sleman	1
15.	SMA N 2 Sleman	2
16.	SMA N 1 Tempel	2
17.	SMA N 1 Turi	3
Jumlah		36

(Sumber: Dikpora DI Yogyakarta, 2020)

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan gambaran bagaimana suatu variable yang akan diukur, maka variabel harus memiliki pengertian yang spesifik dan terukur. Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 161), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman. Secara operasional, penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK didefinisikan sebagai suatu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru PJOK dalam memberikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran *online* yang diukur dengan menggunakan kuesioner.

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. Arikunto (2002: 101) menyatakan bahwa, "Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang

dipilih dan digunakan oleh peneliti pada kegiatannya mengumpulkan data supaya kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.”

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 (2016: 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 pertanyaan atau 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 4. jawaban yang tidak jujur.

4) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos.

5) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan instrumen penelitian menurut Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak yaitu memberi batasan-batasan mengenai variabel yang akan diukur di dalam penelitian. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Kabupaten Sleman. Penggunaan yang dimaksud yaitu berupa penerapan atau pemakaian media dalam upaya mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara *online*.

b. Menyidik Faktor

Menyelidiki faktor adalah menyusun konstrak dari variabel yang mana akan dijabarkan menjadi beberapa faktor-faktor yang dapat diukur. Adapun

faktor-faktor yang terdapat dalam penelitian ini yaitu (1) *E-learning* (2) Media berbasis visual, (3) Media berbasis audio, (4) Media berbasis audio visual, (5) Media berbasis komputer.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Langkah selanjutnya yaitu dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini berupa kuesioner. Butir pernyataan yang digunakan merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, selanjutnya dijabarkan menjadi indikator-indikator yang disusun dalam butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran mengenai keadaan faktor tersebut.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Online</i> dalam PJOK SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman	<i>E-learning</i>	Pelaksanaan pembelajaran <i>online</i>	1, 2, 3
	Media berbasis visual	Media gambar	4, 5, 6, 7
	Media berbasis audio	Media rekaman	8, 9, 10, 11
	Media berbasis audio visual	Media video	12, 13, 14, 15, 16, 17
	Media berbasis komputer	Media <i>power point</i>	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
Jumlah			24

2. Teknik Pengumpulan Data

Arikunto (2002: 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 penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK SMA Negeri di Kabupaten Sleman. Dalam proses pengambilan data, peneliti menyebarkan kuisisioner *online* menggunakan *google form* kepada guru PJOK yang mengajar pada SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Adapun mekanisme pelaksanaan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman
- b. Peneliti menentukan jumlah guru yang akan menjadi sampel penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan kuesioner secara *online* melalui aplikasi *whatsapp* kepada responden.
- d. Peneliti melakukan pengolahan data dan analisis data secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk presentase.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

Kuesioner penelitian telah di-*expert judgement* oleh Bapak Saryono, S.Pd. Jas., M. Or. Setelah dilakukan validasi, selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen, hasilnya sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid adalah yang memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah, Arikunto (2002: 168). Data uji coba validitas dan reliabilitas

diolah menggunakan bantuan *software* SPSS. Selanjutnya harga koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau r hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel ($df = n-1$). Apabila harga r hitung yang diperoleh lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid/gugur. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel ($df\ 17;5\%$)	Keterangan
Butir 01	0,318	0,456	Tidak Valid
Butir 02	0,520	0,456	Valid
Butir 03	0,525	0,456	Valid
Butir 04	0,749	0,456	Valid
Butir 05	0,861	0,456	Valid
Butir 06	0,644	0,456	Valid
Butir 07	0,358	0,456	Tidak Valid
Butir 08	0,775	0,456	Valid
Butir 09	0,749	0,456	Valid
Butir 10	0,749	0,456	Valid
Butir 11	0,531	0,456	Tidak Valid
Butir 12	0,775	0,456	Valid
Butir 13	0,791	0,456	Valid
Butir 14	0,791	0,456	Valid
Butir 15	0,143	0,456	Tidak Valid
Butir 16	0,861	0,456	Valid
Butir 17	0,749	0,456	Valid
Butir 18	0,644	0,456	Valid
Butir 19	0,531	0,456	Valid
Butir 20	0,791	0,456	Valid
Butir 21	0,520	0,456	Valid
Butir 22	0,409	0,456	Tidak Valid
Butir 23	0,525	0,456	Valid
Butir 24	0,775	0,456	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 24 butir menunjukkan bahwa ada 5 butir tidak valid, yaitu butir nomor 1, 7, 11, 15, dan 22. Hal tersebut

dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga tersisa 19 butir valid. Kisi-kisi instrumen penelitian setelah uji coba disajikan pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Online</i> dalam PJOK SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman	<i>E-learning</i>	Pelaksanaan pembelajaran <i>online</i>	1, 2
	Media berbasis visual	Media gambar	3, 4, 5,
	Media berbasis audio	Media rekaman	6, 7, 8
	Media berbasis audio visual	Media video	9, 10, 11, 12, 13
	Media berbasis komputer	Media <i>power point</i>	14, 15, 16, 17, 18, 19
Jumlah			19

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2016: 171). Pengujian reabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan bantuan SPSS 20. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,944	19

G. Teknik Analisis Data

Selanjutnya yaitu menganalisis data sehingga dari data-data tersebut dapat diambil kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Arikunto (2006: 239) berpendapat bahwa, data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan, sehingga memperoleh

persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2008: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = *Number of Cases* (Jumlah frekuensi/banyaknya Individu)

Pembagian kategori tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*.

Berdasarkan pendapat Sudijono (2008: 175) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian

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

(Sumber: Sudijono, 2008: 175)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 19 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu (1) *E-learning* (2) Media berbasis visual, (3) Media berbasis audio, (4) Media berbasis audio visual, (5) Media berbasis komputer. Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman didapat skor terendah (*minimum*) 9,00, skor tertinggi (*maksimum*) 19,00, rerata (*mean*) 15,69, nilai tengah (*median*) 16,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 18,00, *standar deviasi* (SD) 2,55. Hasil selengkapnya pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran Online dalam PJOK SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman

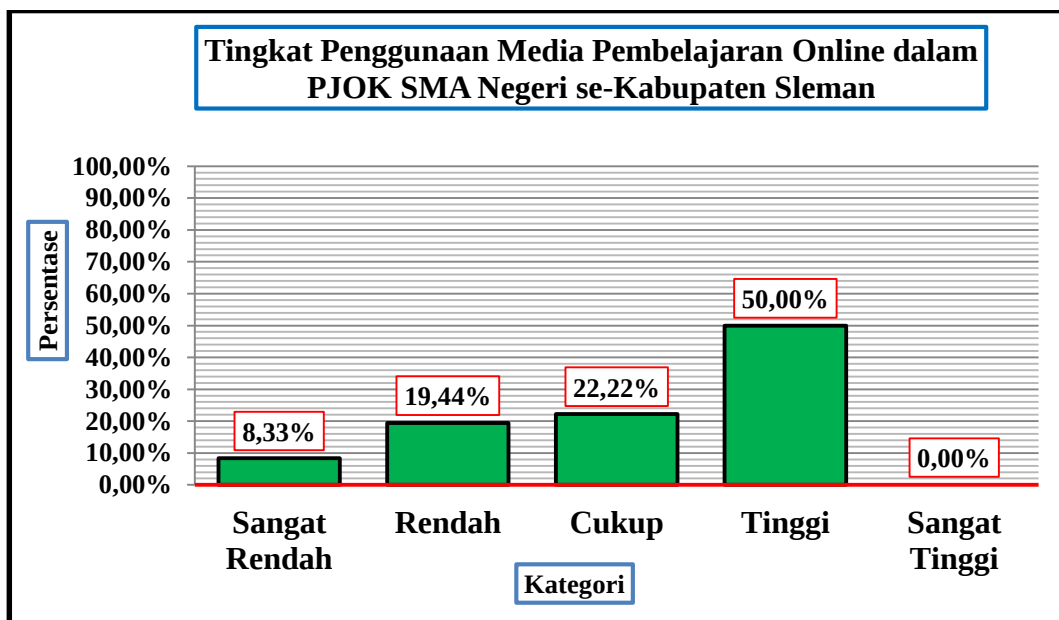
Statistik	
<i>N</i>	36
<i>Mean</i>	15.69
<i>Median</i>	16.50
<i>Mode</i>	18.00
<i>Std, Deviation</i>	2.55
<i>Minimum</i>	9.00
<i>Maximum</i>	19.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran *Online* dalam PJOK SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$19,52 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$16,97 < X \leq 19,52$	Tinggi	18	50.00%
3	$14,42 < X \leq 16,97$	Cukup	8	22.22%
4	$11,87 < X \leq 14,42$	Rendah	7	19.44%
5	$X \leq 11,87$	Sangat Rendah	3	8.33%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran *Online* PJOK SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA 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.

1. Faktor *E-Learning*

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor *e-learning* didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 2,00, rerata (*mean*) 2,00, nilai tengah (*median*) 2,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 2,00, standar deviasi (SD) 0,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor E-Learning

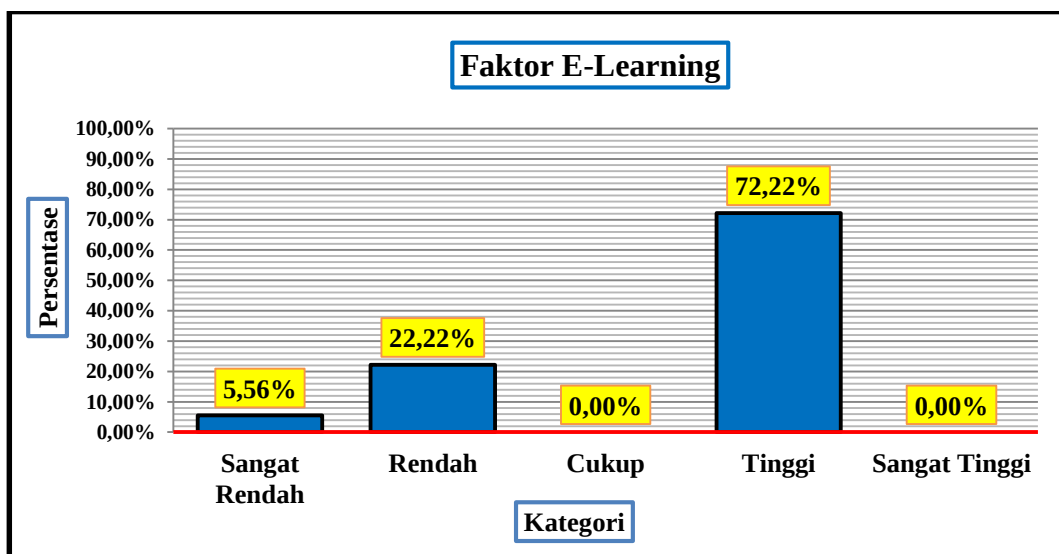
Statistik	
<i>N</i>	36
<i>Mean</i>	2.00
<i>Median</i>	2.00
<i>Mode</i>	2.00
<i>Std, Deviation</i>	0.00
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	2.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor *e-learning* disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor E-Learning

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$1,5 < X$	Sangat Tinggi	36	100.00%
2	$1,0 < X \leq 1,5$	Tinggi	0	0.00%
3	$0,5 < X \leq 1,0$	Cukup	0	0.00%
4	$0 < X \leq 0,5$	Rendah	0	0.00%
5	$X \leq 0$	Sangat Rendah	0	0.00%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor *e-learning* dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Faktor E-Learning

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 2 di atas menunjukkan tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor *e-learning* berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0.00% (0 guru), “rendah” sebesar 0.0% (0 guru), “cukup” sebesar 0,00% (0 guru), “tinggi” sebesar 0.00% (0 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 100,00% (36 guru).

Analisis berdasarkan faktor *e-learning* dijelaskan sebagai berikut:

a. Butir 1 (*E-Learning*)

Analisis butir nomor 1 terkait aplikasi *virtual* dalam melaksanakan pembelajaran *online* disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Persentase Aplikasi E-Learning

No	Butir 1	Persentase
1	<i>Google Classroom</i>	72.22%
2	<i>Edmodo</i>	5.56%
3	<i>Moodle</i>	2.78%
4	<i>Schoology</i>	0.00%
5	<i>Kahoot</i>	0.00%
6	<i>Quizizz</i>	2.78%
7	Lainnya	16.67%
Total		100%

Berdasarkan tabel 11 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 1 aplikasi yang paling banyak digunakan dalam melaksanakan pembelajaran *online* yaitu *Google Classroom* dengan persentase sebesar 72,22%, sedangkan aplikasi lainnya disebutkan yaitu *Google Form*, *Microsoft Kaizala*, dan *E learning SMA N 1 Godean*.

b. Butir 2 (*Video Conference*)

Analisis butir nomor 2 terkait *video conference* dalam melaksanakan pembelajaran *online* disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Persentase Aplikasi Video Conference

No	Butir 2	Persentase
1	<i>Google Classroom</i>	36.11%
2	<i>Edmodo</i>	25.00%
3	<i>Moodle</i>	0.00%
4	<i>Schoology</i>	0.00%
5	<i>Kahoot</i>	0.00%
6	<i>Quizizz</i>	22.22%
7	Lainnya	16.67%
Total		100%

Pada butir nomor 2 aplikasi video *conference* dalam melaksanakan pembelajaran *online* paling banyak digunakan yaitu *Google Meet* dengan persentase sebesar 36,11%, aplikasi lainnya disebutkan yaitu *E-learning*.

2. Faktor Media Berbasis Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual didapat skor terendah (*minimum*) 1,00, skor tertinggi (*maksimum*) 3,00, rerata (*mean*) 2,67, nilai tengah (*median*) 3,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, standar deviasi (SD) 0,59. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Visual

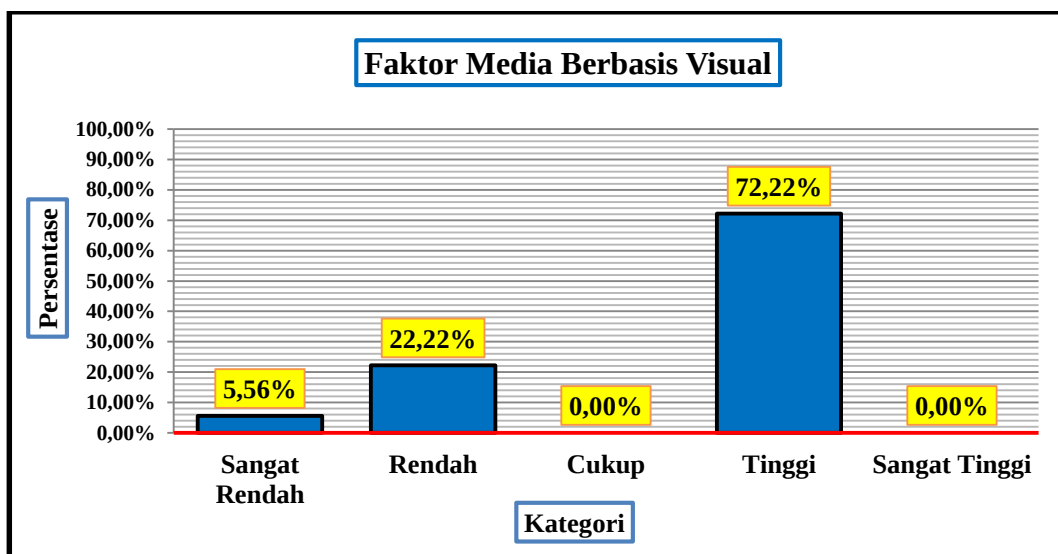
Statistik	
<i>N</i>	36
<i>Mean</i>	2.67
<i>Median</i>	3.00
<i>Mode</i>	3.00
<i>Std, Deviation</i>	0.59
<i>Minimum</i>	1.00
<i>Maximum</i>	3.00

Apabila dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual pada tabel 14:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Visual

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$3,56 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$2,97 < X \leq 3,56$	Tinggi	26	72.22%
3	$2,38 < X \leq 2,97$	Cukup	0	0.00%
4	$1,79 < X \leq 2,38$	Rendah	8	22.22%
5	$X \leq 1,79$	Sangat Rendah	2	5.56%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Visual

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,56% (2 guru), “rendah” sebesar 22,22% (8 guru), “cukup” sebesar 0,00% (0 guru), “tinggi” sebesar 72,22% (26 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 2,67 tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori cukup.

Analisis tiap butir berdasarkan faktor media berbasis visual disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Persentase Fakor Media berbasis visual

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media gambar	3	94.44%
	4	94.44%
	5	77.78%
Total		100%

Berdasarkan tabel 15 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 3 ada 94,44% (34 guru) menggunakan media gambar pada saat pembelajaran penjas *online*, butir nomor 4 ada 94,44% (34 guru) dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media gambar dalam pembelajaran *online*, dan butir nomor 5 ada 77,78% (28 guru) dapat membuat sendiri media gambar sebagai media pembelajaran *online* dalam PJOK.

3. Faktor Media Berbasis Audio

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 3,00, nilai tengah (*median*) 2,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, *standar deviasi* (SD) 1,07. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio

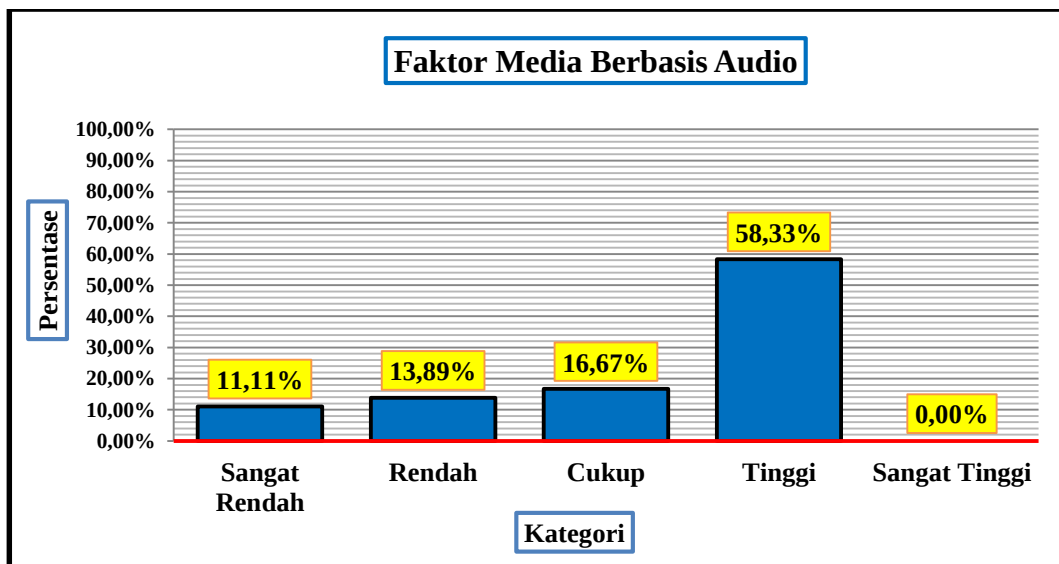
Statistik	
<i>N</i>	36
<i>Mean</i>	2.22
<i>Median</i>	3.00
<i>Mode</i>	3.00
<i>Std, Deviation</i>	1.07
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	3.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$3,83 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$2,76 < X \leq 3,83$	Tinggi	21	58.33%
3	$1,69 < X \leq 2,76$	Cukup	6	16.67%
4	$0,62 < X \leq 1,69$	Rendah	5	13.89%
5	$X \leq 0,62$	Sangat Rendah	4	11.11%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 17 tersebut di atas, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Audio

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,11% (4 guru), “rendah” sebesar 13,89% (5 guru), “cukup” sebesar 16,67% (6 guru), “tinggi” sebesar 58,33% (21 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 2,22 tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori cukup.

Analisis tiap butir berdasarkan faktor media berbasis audio disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Persentase Fakor Media Berbasis Audio

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media rekaman	6	94.44%
	7	94.44%
	8	77.78%
Total		100%

Berdasarkan tabel 18 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 6 ada 61,11% (22 guru) menggunakan media rekaman audio pada saat pembelajaran penjas dalam pembelajaran *online*, butir nomor 7 ada 86,11% (34 guru) mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media rekaman audio dalam kelas *online*, dan butir nomor 8 ada 75,00% (28 guru) dapat membuat sendiri media rekaman audio sebagai media pembelajaran *online* dalam PJOK.

4. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 4,47, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, *standar deviasi* (SD) 0,74. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual

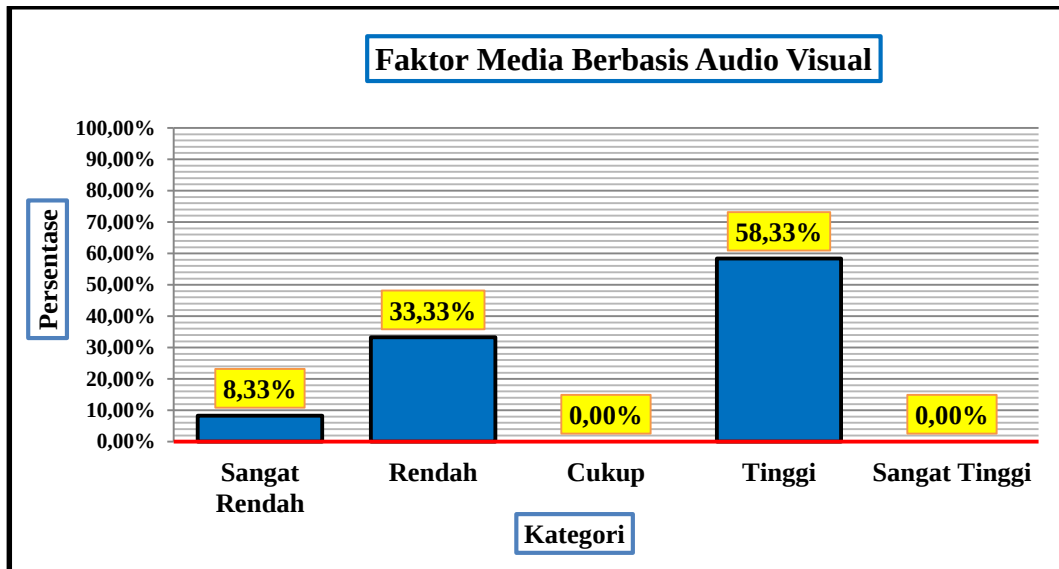
Statistik	
<i>N</i>	36
<i>Mean</i>	4.47
<i>Median</i>	5.00
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std, Deviation</i>	0.74
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	5.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual disajikan pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 20. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Audio Visual

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$5,58 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$4,84 < X \leq 5,58$	Tinggi	21	58.33%
3	$4,10 < X \leq 4,84$	Cukup	0	0.00%
4	$3,36 < X \leq 4,10$	Rendah	12	33.33%
5	$X \leq 3,36$	Sangat Rendah	3	8.33%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 20 tersebut di atas, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,33% (3 guru), “rendah” sebesar 33,33% (12 guru), “cukup” sebesar 0,00% (0 guru), “tinggi” sebesar 58,33% (21 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,47 tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori cukup.

Analisis tiap butir berdasarkan faktor media berbasis audio visual disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 21. Persentase Fakor Media Berbasis Audio Visual

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media video	9	94.44%
	10	97.22%
	11	72.22%
	12	94.44%
	13	88.89%
Total		100%

Berdasarkan tabel 21 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 9 ada 94,44% (34 guru) menggunakan media video pada saat pembelajaran penjas *online* butir nomor 10 ada 97,22% (35 guru) dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media video dalam pembelajaran *online*, butir nomor 11 ada 72,22% (26 guru) dapat membuat sendiri media video sebagai media pembelajaran penjas dalam pembelajaran *online*, butir nomor 12 ada 94,44% (34 guru) dapat membuat sendiri media video sebagai media pembelajaran penjas *online*, dan butir nomor 13 ada 88,89% (32 guru) dapat mengunduh materi pembelajaran penjas berupa video dari internet.

5. Faktor Media Berbasis Komputer

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer didapat skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 6,00, rerata (*mean*) 4,33, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, standar deviasi (SD) 1,64. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 22 sebagai berikut:

Tabel 22. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Komputer

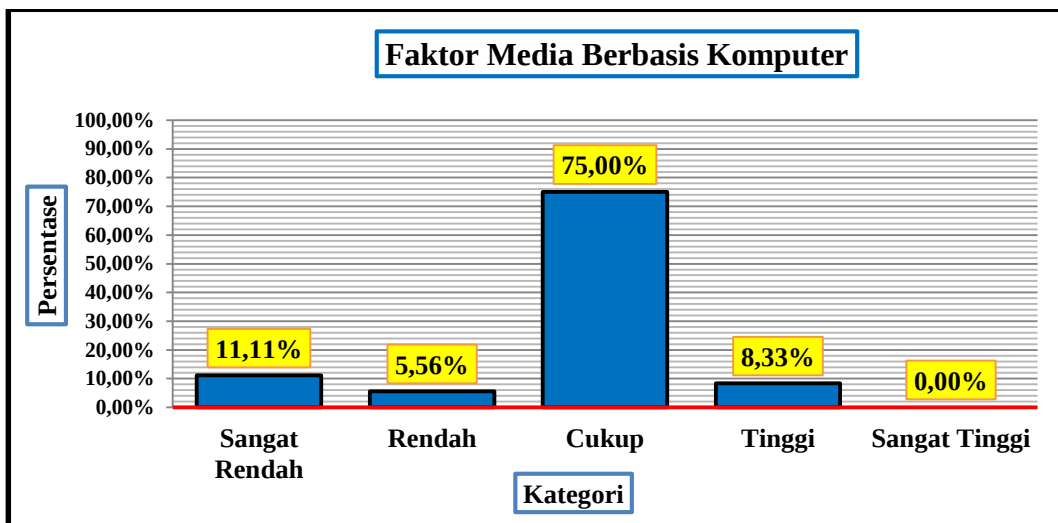
Statistik	
<i>N</i>	36
<i>Mean</i>	4.33
<i>Median</i>	5.00
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std. Deviation</i>	1.64
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	6.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer disajikan pada tabel 23 sebagai berikut:

Tabel 23. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Komputer

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$6,79 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$5,15 < X \leq 6,79$	Tinggi	3	8.33%
3	$3,51 < X \leq 5,15$	Cukup	27	75.00%
4	$1,87 < X \leq 3,51$	Rendah	2	5.56%
5	$X \leq 1,87$	Sangat Rendah	4	11.11%
Jumlah			36	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 23 tersebut di atas, tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Komputer

Berdasarkan tabel 23 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,11% (4 guru), “rendah” sebesar 5,56% (2 guru), “cukup” sebesar 75,00% (27 guru), “tinggi” sebesar 8,33% (3 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,33 faktor media berbasis komputer berada pada kategori cukup.

Analisis tiap butir berdasarkan faktor media berbasis komputer disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 24. Persentase Fakor Media Berbasis Komputer

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media <i>power point</i>	14	80.56%
	15	83.33%
	16	77.78%
	17	83.33%
	18	22.22%
	19	86.11
Total		100%

Berdasarkan tabel 24 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 14 ada 80,56% (29 guru) menggunakan media presentasi *power point* pada saat pembelajaran penjas *online*, butir nomor 15 ada 83,33% (30 guru) menggunakan media presentasi *power point* pada saat menyampaikan materi dalam pembelajaran *online*, butir nomor 16 ada 77,78% (28 guru) dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media presentasi *power point* dalam pembelajaran *online*, butir nomor 17 ada 83,33% (30 guru) dapat membuat sendiri media presentasi *power point* sebagai media pembelajaran penjas dalam pembelajaran *online*, butir nomor 18 ada 22,22% (8 guru) hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa *power point* dari internet, dan butir nomor 19 ada 86,11% (31 guru) dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun *power point*.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dalam kategori cukup. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan guru dalam hal penggunaan media pembelajaran, sehingga pembelajaran *online* tidak berjalan dengan maksimal. Guru terkendala karena minimnya pengetahuan mengenai media pembelajaran dan teknologi terbatas dan menyebabkan tidak maksimalnya penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan. Seperti yang dilaporkan oleh Pangondian et al, (2019) 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 SMA Negeri se-Kabupaten Sleman juga menggunakan pembelajaran daring atau *online* dengan melalui bimbingan orang tua. Pembelajaran *online* merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran, dengan pembelajaran *online* peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* 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 *E-Learning*

Tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor *e-*

learning pada butir nomor 1 “semua guru atau 100,00% menggunakan aplikasi virtual dalam melaksanakan pembelajaran *online*” berada, pada butir nomor 2 “semua guru atau 100,00% menggunakan aplikasi *video conference* dalam melaksanakan pembelajaran *online*”. Aplikasi yang paling banyak digunakan dalam melaksanakan pembelajaran *online* yaitu *Google Classroom*. Pada butir nomor 2 aplikasi *video conference* dalam melaksanakan pembelajaran *online* yang paling banyak digunakan yaitu *Google Meet*, sedangkan aplikasi lainnya disebutkan yaitu *E-learning*.

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 Media Berbasis Visual

Tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori cukup. 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 Media Berbasis Audio

Tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori cukup. 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 seragam, 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 proses 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 Media Berbasis Audio Visual

Tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori cukup. 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 Media Berbasis Komputer

Tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer berada pada kategori cukup. 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.

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, 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. Selain itu dalam pengisian kuesioner melalui *google formulir* diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya. Usaha yang dilakukan untuk meminimalisir kelemahan/keterbatasan yaitu peneliti menerangkan bahwa hasil dari pengisian kuesioner berpengaruh terhadap hal apapun.
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. Usaha yang dilakukan untuk meminimalisir kelemahan/keterbatasan yaitu peneliti menghimbau dalam kuesioner untuk memberikan jawaban sejujur-jujurnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berada pada kategori cukup.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian yaitu faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, seperti penggunaan media audio visual dan media berbasis komputer perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pembelajaran *online* PJOK..

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dengan menggunakan metode lain.
3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online-offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15(2), 156-178.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomarudin. (2015: 1). *Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K.K., Bhardwaj, A., Goyal, R.C. and Varghese, C., 2016. An eLearning System for Agricultural Education. *Indian Research Journal of Extension Education*, 12(3), pp.132-135.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Firman dan Rahman, S.R (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19 Indonesian. *Journal of Educational Science*. Volume 02 (2) Maret 2020.
- Fitriana, E.L (2019). *Penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Hadiana, Ana, *Sistem Pendukung e-Learning di Web*, Pusat Penelitian Informatika LIPI.
- Haryoko, S. (2009). Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. Vol. 5, No. 1. 1-10.

- Herlina, H., & Suherman, M. Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1-7.
- Jamal, Syamsul. (2020). Analisis Kesiapan Pembelajaran e-learning saat pandemic COVID-19 di SMK Negeri 1 Tambelangan. *Jurnal Nalar Pendidikan*. Volume 8, Nomor 1, Jan-Jun 2020
- Jamaluddin, D. Dkk. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020
- Jayul, Achmad dan Irwanto, Edi (2020) Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, Vol. 6, No. 2, Juni 2020.
- Jatmika, Herka Maya. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 3, No. 2.
- Jogiyanto, Hartono. (2006). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktural Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kemendikbud, “Surat Edaran Pencegahan COVID-19 Pada Satuan Pendidikan.” Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 10 Maret 2020, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>. 19 Januari 2021.
- 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.
- Mayer, Richarud. Teguh Wahyu Utomo (Eds). (2009). *Multimedia Learning Prinsip- Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19).

- Mislan dan Santoso, D.A. (2019). *Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah*. Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga. Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas PGRI Banyuwangi.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Yudistira.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prasetyo, Ibnu Dwi dan Sunarti. (2016). Meningkatkan Kemampuan Senam Lantai Guling Belakang Melalui Penggunaan Media Video. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 12. No. 1.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari. M., dkk. (2020). Study Explorative Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns*, 2,1-12.
- Pratiwi, E. W. (2020). Dampak covid-19 terhadap kegiatan pembelajaran online di sebuah perguruan tinggi kristen di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1).
- Rusby, Z., Hayati, N., & Cahyadi, I. (2017). Upaya guru mengembangkan media visual dalam proses pembelajaran fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-hikmah*, 14(1).
- Syah, M. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Salehudin, M. (2020). Dampak Covid-19: Guru Mengadopsi Media Sosial Sebagai E-Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal MUDARRISUNA*. Vol. 10 No. 1 Januari-Maret 2020.
- Setyawan, H., & Dimiyati, D. (2015). Model permainan aktivitas luar kelas untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa SMA. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 164-177.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. *e-Saintika*, 2(1), 10-18.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta: PT Aksarra Sinergi Media.

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika
- Susila & Riyana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung. CV. Wacana Prima.
- Sumarsono, Adi., Anisah., Iswahyuni. (2019). Media Interaktif Sebagai Optimalisasi Pemahaman Materi Permainan Bola Tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 15(1), 1-11.
- Syalwa, A. (2020). Pembelajaran Daring Efektif. Di akses melalui. <https://www.kompasiana.com/amp/ardityasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif> . Pada 5 juni 2020 pukul 07.00.
- WHO. (2020, March 11). Retrieved from WHO Director-General's opening remarks at media briefing on Covid-19-11 March 2020: <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11march-2020>.
- World Health Organization. (01 Juni 2020). (<https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>).
- Worldometer. 2020, April 23). Retrived from Covid-19 Coronavirus Pandemic : <https://www.worldometers.info/coronavirus/>.
- Yuliana. (2020). *Corona Virus Disease (Covid-19) Sebuah Tinjauan Literatur. Wellness and Healthy Magazine*, 2,187-192.
- Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, K.P. (2020) *pedoman pencegahan dan pengendalian coronavirus disease (COVID-19)* (M. I. Listiana Azizah, Adistikah Aqmarina (ed.)).
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN		https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian
 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id		
Nomor	: 447/UN34.16/PT.01.04/2021	4 Januari 2021
Lamp.	: 1 Bendel Proposal	
Hal	: Izin Penelitian	
Yth.	Ketua MGMP Guru PJOK Kabupaten Sleman Yogyakarta	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:		
Nama	: Linda Jatikumala	
NIM	: 17601241035	
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1	
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir	: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DALAM KELAS ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN	
Waktu Penelitian	: 5 - 11 Januari 2021	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.		
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.		
 Wakil Dekan Bidang Akademik, Dr. Yudi Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP.19820815 200501 1 002		
Tembusan : 1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.		
1 of 1		04/01/2021, 10:38

Lampiran 2. Surat Keterangan telah Penelitian

 PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
MGMP PENJAS-ORKES SMA/MA
Alamat : SMA N 1 Kalasan, Bogem, Tamanmartani, Kalasan, Sleman.55571 Tlp 6991925 . 496040

Surat Keterangan
Nomor: 49/mgmp.Penjas-OR-kes/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

a. Nama : Handaka Dwi Wardaya, S.Pd., M.M.
b. NIP : 19691008 199703 1 005
c. Jabatan : Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman

Dengan ini menerangkan bahwa:

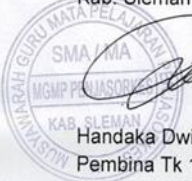
a. Nama : Linda Jatikumala
b. NIM : 17601241035
c. Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY
d. Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan penelitian di MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman pada tanggal 5-11 Januari 2021 dengan judul penelitian PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DALAM KELAS ONLINE SELAMA PANDEMI COVID 19 DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 12 Januari 2021
Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA
Kab. Sleman


Handaka Dwi Wardaya, S.Pd, M.M.
Pembina Tk 1/ IVb
NIP 19691008 199703 1 005



Lampiran 3. Instrumen Uji Coba Penelitian

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru

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

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

B. Kisi-Kisi

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan Media Pembelajaran <i>Online</i> dalam PJOK SMA Negeri Se-Kabupaten Sleman	<i>E-learning</i>	Pelaksanaan pembelajaran <i>online</i>	1, 2
	Media berbasis visual	Media gambar	3, 4, 5,
	Media berbasis audio	Media rekaman	6, 7, 8
	Media berbasis audio visual	Media video	9, 10, 11, 12, 13
	Media berbasis komputer	Media <i>power point</i>	14, 15, 16, 17, 18, 19
Jumlah			19

C. Petunjuk pengisian

1. Baca dengan baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada

D. Pertanyaan

1. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi *virtual* dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi *covid-19*? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)
 - a. Ya
 1. *Google Classroom*
 2. *Edmodo*
 3. *Moodle*
 4. *Schoology*
 5. *Kahoot*
 6. *Quizizz*
 7. Lainnya, Sebutkan:
 - b. Tidak
2. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi *video conference* dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)
 - a. Ya
 1. *Google meet*
 2. *Zoom meeting*
 3. *Cisco Webex*
 4. *Microsoft Teams*
 5. *Facetime*
 6. *Whatsapp*
 7. Lainnya, Sebutkan:
 - b. Tidak
3. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media gambar pada saat pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media gambar dalam kelas *online*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media gambar sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media rekaman audio pada saat pembelajaran penjas dalam kelas *online*?

- a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media rekaman audio dalam kelas *online*?
- a. Ya
 - b. Tidak
8. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media rekaman audio sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
- c. Ya
 - d. Tidak
9. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media video pada saat pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
- a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media video dalam kelas *online*?
- c. Ya
 - d. Tidak
11. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media video sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
- a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan link video penjas dari internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas *online*?
- a. Ya
 - b. Tidak
13. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengunduh materi pembelajaran penjas berupa video dari internet?
- a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media presentasi *power point* pada saat pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
- a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media presentasi *power point* pada saat menyampaikan materi dalam kelas *online*?
- a. Ya
 - b. Tidak

16. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim/ *upload* dan mengunduh/ *download* materi berupa media presentasi *power point* dalam kelas *online*?
 - a. Ya
 - b. Tidak
17. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri media presentasi *power point* sebagai media pembelajaran penjas dalam kelas *online*?
 - c. Ya
 - d. Tidak
18. Apakah Bapak/ Ibu hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa *power point* dari internet?
 - a. Ya
 - b. Tidak
19. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun *power point* ?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Lampiran 4. Hasil Uji Instrumen

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Σ
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	14
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	18
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19
5	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	17
6	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18
7	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	10
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21
9	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	14
10	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	6
11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21
12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22
14	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15
15	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
18	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19

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
VAR00001	30.0556	182.056	.318	.749
VAR00002	29.7222	179.977	.520	.746
VAR00003	29.9444	179.114	.525	.745
VAR00004	29.8333	176.382	.749	.740
VAR00005	29.6111	177.663	.861	.742
VAR00006	29.6667	179.059	.644	.744
VAR00007	30.2222	182.301	.358	.749
VAR00008	29.5556	179.791	.775	.745
VAR00009	29.8333	176.382	.749	.740
VAR00010	29.8333	176.382	.749	.740
VAR00011	30.0556	179.232	.331	.745
VAR00012	29.5556	179.791	.775	.745
VAR00013	29.6667	177.412	.791	.741
VAR00014	29.6667	177.412	.791	.741
VAR00015	30.0556	184.408	.143	.753
VAR00016	29.6111	177.663	.861	.742
VAR00017	29.8333	176.382	.749	.740
VAR00018	29.6667	179.059	.644	.744
VAR00019	30.0556	179.232	.531	.745
VAR00020	29.6667	177.412	.791	.741
VAR00021	29.7222	179.977	.520	.746
VAR00022	30.1111	181.046	.409	.748
VAR00023	29.9444	179.114	.525	.745
VAR00024	29.5556	179.791	.775	.745
Total	15.2222	46.654	1.000	.934

Keterangan:

r hitung > r tabel (df = 18-1 = 17) = 0,456

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	30

Reliabilitas sebesar 0,944 (reliabel)

Lampiran 6. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
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 7. Lampiran Data Penelitian

No. Respon den	L/P	Usia	Lama Mengajar	Prodi/ Jurusan	Universitas
1	Laki-laki	49 Th	16 Th	Pendidikan Olahraga	Ikip Negeri Yogyakarta
2	Perempuan	23 Tahun	1 Tahun	PJKR/POR	Universitas Negeri Yogyakarta
3	Laki-laki	38	11 Tahun	POR/PJKR	Uny
4	Perempuan	47 Tahun	21 Tahun	PENDIDIKAN OLAHRAGA	Uny
5	Laki-laki	54 Tahun	29 Tahun	PJKR	Uny
6	Perempuan	25	3	PJKR	Uny
7	Laki-laki	55 Th	25	PJKR	Uny
8	Perempuan	27 Tahun	1,5 Tahun	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	Universitas Negeri Yogyakarta
9	Laki-laki	36 Tahun	10 Tahun	FIK/PJKR	Universitas Negeri Yogyakarta
10	Perempuan	51 Tahun	10 Tahun	FPOK / KEPELATIHAN	Ikip Negeri Yogyakarta
11	Laki-laki	58 Tahun	30 Tahun	PENDIDIKAN OLAHRAGA	Ikip Negeri Yogyakarta
12	Laki-laki	23 Tahun	1 Hari	PJKR	Uny
13	Laki-laki	40 Tahun	12 Tahun	PJKR	Uny
14	Laki-laki	39 Tahun	16 Tahun	PJKR	Universitas Negeri Yogyakarta
15	Laki-laki	48 Tahun	18 Tahun	FPOK/ POR	Uny
16	Laki-laki	51	23	PENDIDIKAN OLAHRAGA	Ikip Negeri Yogyakarta
17	Laki-laki	35 Tahun	3 Tahun	Pendidikan Kepelatihan	Universitas Negeri Yogyakarta
18	Laki-laki	46 Tahun	18 Tahun	Pendidikan Olahraga	Uny
19	Laki-laki	31	6 Tahun	PJKR	Universitas Negeri Yogyakarta
20	Laki-laki	32	9	Kepelatihan Olahraga	Universitas Negeri Yogyakarta
21	Laki-laki	29 Tahun	6 Tahun	PJKR	Uny
22	Laki-laki	23 Tahun	1 Bulan	PJKR	Uny
23	Perempuan	27	2	PJKR	Uny
24	Laki-laki	29 Tahun	1 Tahun	PJKR	Uny
25	Laki-laki	57 Tahunn	27 Tahun	POR FPOK	Ikip Yogyakarta
26	Perempuan	52	25 Th	Pendidikan Olahraga	Uny
27	Laki-laki	30 Tahun	5 Tahun	FIK/PJKR	Universitas Negeri Yogyakarta
28	Laki-laki	57 Th	29 Th	FPOK / FIK , KEPELATIHAN	Uny
29	Laki-laki	41 Tahun	10 Tahun	Pko	Uny
30	Laki-laki	53	28 Tahun	POR	Ikip Yogyakarta
31	Laki-laki	40 Tahun	2 Tahun	PKO	Utp

32	Perempuan	27 Tahun	4 Tahun	PJKR	Uny
33	Perempuan	40 Tahun	15 Tahun	PJKR	Universitas Negeri Yogyakarta
34	Perempuan	35 Tahun	7 Tahun	PJKR/FIK	Uny
35	Laki-laki	35 Tahun	7 Tahun	Pendidikan Olahraga	Uny
36	Laki-laki	45	10 Tahun	PJKR	Uny

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DALAM KELAS
VIRTUAL SELAMA PANDEMI COVID-19**

No	E-learning		Media berbasis visual			Media berbasis audio			Media berbasis audio visual					Media berbasis komputer						Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	13
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
5	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
8	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	14
11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	10
12	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

7																			8
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
19	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
20	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
22	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
25	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
31	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
34	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
36	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1

Lampiran 8. Lampiran Deskriptif Statistik

Statistics

	Penggunaan Media Pembelajaran PJOK dalam Kelas Virtual	E-learning	Media berbasis visual	Media berbasis audio	Media berbasis audio visual	Media berbasis komputer
N	Valid	36	36	36	36	36
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		15.69	2.00	2.67	2.22	4.47
Median		16.50	2.00	3.00	3.00	5.00
Mode		18.00	2.00	3.00	3.00	5.00
Std. Deviation		2.55	0.00	0.59	1.07	0.74
Minimum		9.00	2.00	1.00	0.00	2.00
Maximum		19.00	2.00	3.00	3.00	5.00
Sum		565.00	72.00	96.00	80.00	156.00

Penggunaan Media Pembelajaran PJOK dalam Kelas Virtual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 9	1	2.8	2.8	2.8
10	1	2.8	2.8	5.6
11	1	2.8	2.8	8.3
13	4	11.1	11.1	19.4
14	3	8.3	8.3	27.8
15	7	19.4	19.4	47.2
16	1	2.8	2.8	50.0
17	7	19.4	19.4	69.4
18	8	22.2	22.2	91.7
19	3	8.3	8.3	100.0
Total	36	100.0	100.0	

E-learning

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	36	100.0	100.0	100.0

Media berbasis visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	5.6	5.6	5.6
	2	8	22.2	22.2	27.8
	3	26	72.2	72.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Media berbasis audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	11.1	11.1	11.1
	1	5	13.9	13.9	25.0
	2	6	16.7	16.7	41.7
	3	21	58.3	58.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Media berbasis audio visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	1	2.8	2.8	2.8
	3	2	5.6	5.6	8.3
	4	12	33.3	33.3	41.7
	5	21	58.3	58.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Media berbasis komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	8.3	8.3	8.3
	1	1	2.8	2.8	11.1
	2	1	2.8	2.8	13.9
	3	1	2.8	2.8	16.7
	4	3	8.3	8.3	25.0
	5	24	66.7	66.7	91.7
	6	3	8.3	8.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Lampiran 9. Dokumentasi

