

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN GODEAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Annisa Kusumawati
NIM 17604224036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

**SURAT PERNYATAAN
LEMBAR PERSETUJUAN**

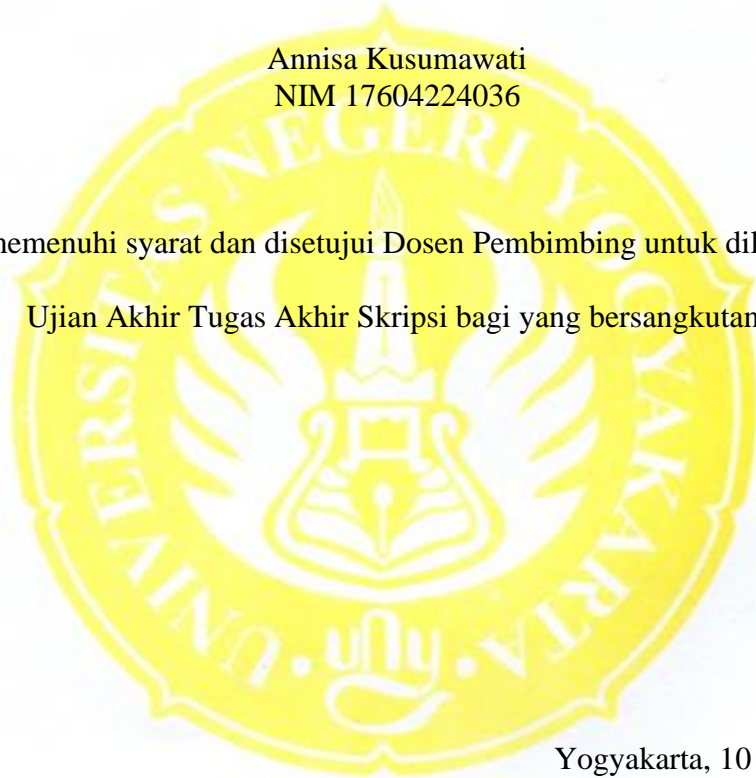
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN GODEAN**

Disusun Oleh:

Annisa Kusumawati
NIM 17604224036

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



Yogyakarta, 10 Mei 2021

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGSD Penjas

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Disetujui,
Dosen Pembimbing TA

Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP. 198110212006041001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Annisa Kusumawati
NIM : 17604224036
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TAS : Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di
Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean

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

Yogyakarta, 06 Mei 2021

Yang Menyatakan



Annisa Kusumawati
NIM. 17604224036

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN GODEAN

Disusun Oleh:

Annisa Kusumawati
NIM 17604224036

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 07 Juni 2021

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.	Ketua Penguji		11/6 2021
Dra.A. Erlina Listyarini, M.Pd.	Sekretaris		10/6 2021
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.	Penguji Utama		10/6 2021

Yogyakarta, 25 Juni 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



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

MOTTO

1. Menuntut ilmu adalah taqwa, menyampaikan ilmu adalah ibadah, mengulang-ulang ilmu adalah zikir dan mencari ilmu adalah jihad (Imam Al-Ghazali).
2. Belajarlah mundur untuk maju, belajar bersabar untuk mendapatkan sesuatu, sebab tidak semua hal yang kamu inginkan dapat kamu raih dengan mengejanya (Annisa Kusumawati).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan ini saya persembahkan karya sederhana untuk orang yang selalu ada di sekeliling saya yang selama ini selalu memberikan dukungan untuk kelancaran Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya:

1. Terimakasih kepada Allah SWT, atas segala anugerah yang telah dilimpahkan kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan TAS dengan lancar.
2. Kedua orang tua saya Bapak Catur Priyanto dan Ibu Endang Munardani yang senantiasa mendoakan saya, memberi dukungan semangat, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak terhenti diberikan kepada saya.
3. Adik saya Firman Alif Utama yang selalu memberi semangat selama ini.
4. Kepada sahabat saya Silviyati Wahyu, Jamilatusholikhah dan Oktavia Nila serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih sudah membantu dan memberi dukungan selama ini.

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN GODEAN**

Oleh:
Annisa Kusumawati
NIM. 17604224036

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket *online*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang mengajar di SD Negeri se-Kecamatan Godean. Populasi penelitian ini adalah 20 orang guru PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Godean, kemudian sampel dari penelitian ini adalah sampel populasi yaitu 20 orang guru PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Godean. Analisis data ini menggunakan teknik deskriptif dalam bentuk presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; pemanfaatan media pembelajaran pada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berada pada kategori “Sangat Kurang” sebesar 5,00% (1 guru), kategori “kurang” sebesar 20,00% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 30,00% (6 guru), kategori “baik” sebesar 35,00% (7 guru), kategori “sangat baik” sebesar 10,00% (2 guru). Berdasarkan data di atas maka pemanfaatan media pembelajaran dari berbagai faktor guru secara umum sudah menggunakan media pembelajaran secara baik dan variatif, akan tetapi pada pemanfaatan media berbasis komputer hasilnya masih “kurang” karena berdasarkan pendapat salah satu guru PJOK dalam menyusun pembelajaran menggunakan media komputer membutuhkan waktu yang lama selain itu membutuhkan aplikasi tambahan pada *handphone* peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran, guru pendidikan jasmani, SD Negeri se-Kecamatan Godean.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Godean” dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

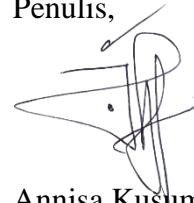
1. Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberi banyak semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Koordinator Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberi persetujuan serta bantuan dalam penulisan Tugas Akhir skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan berlangsung.

6. Keluarga besar PGSD PENJAS kelas A 2017 yang telah memberi dukungan, bantuan, dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) sampai selesai.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca serta pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 06 Mei 2021

Penulis,



Annisa Kusumawati

NIM. 17604224036

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Jenis dan Karakteristik Media	14
4. Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Desain Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
F. Validitas dan Reliabilitas	42
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	45
1. Faktor Media Berbasis Visual	48
2. Faktor Media Berbasis Audio.....	51
3. Faktor Media Berbasis Audio Visual	53
4. Faktor Media Berbasis Komputer	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian	58
C. Keterbatasan Penelitian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Implikasi Hasil Penelitian	68
C. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar SD Negeri dan Guru PJOK se-Kecamatan Godean.....	37
Tabel 2. Kisi-kisi instrument penelitian	41
Tabel 3. Kisi-kisi instrument penelitian yang sudah di uji coba.....	43
Tabel 4. Norma Kategori.....	44
Tabel 5. Deskripsi Statistik Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	46
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	47
Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Visual	49
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Faktor Media Berbasis Visual.....	49
Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio.....	51
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Faktor Media Berbasis Audio.....	52
Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual	53
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Faktor Media Berbasis Audio Visual	54
Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Komputer.....	56
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Faktor Media Berbasis Komputer.....	57

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean 47
- Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Faktor Media Berbasis Visual 50
- Gambar 3. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Faktor Media Berbasis Audio 52
- Gambar 4. Diagram Batang Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Faktor Media Berbasis Audio Visual 55
- Gambar 5. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Faktor Media Berbasis Komputer 57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen Dari Fakultas.....	73
Lampiran 2. Bukti Bahwa Melakukan Uji Coba Instrumen	74
Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Fakultas	75
Lampiran 4. Surat Keterangan Dari Sekolah	76
Lampiran 5. Data Hasil Penelitian	95
Lampiran 6. Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	96
Lampiran 7. Instrumen Angket Uji Coba.....	97
Lampiran 8. Angket Penelitian	100
Lampiran 9. Angket Penelitian Yang Sudah Diisi	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Fujiyanto (2016) mengatakan bahwa melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Jadi media pembelajaran adalah suatu metode dalam mengatasi segala macam persoalan dalam mengajar.

Ditinjau dari penggunaannya dalam penelitian Santoso, dkk (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pengembangan media pembelajaran telah dilakukan secara luas di berbagai cabang olahraga. Pengembangan media pembelajaran PJOK banyak dilakukan dengan teknologi informasi. Kreativitas para pendidik dalam memodifikasi media juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PJOK. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran tentu juga sangat membantu keefektifan dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari pelajaran yang sedang disampaikan. Media pembelajaran tersebut tentu sangat penting untuk dimanfaatkan oleh para guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam proses pembelajaran

Pendidikan Jasmani agar sumber daya manusia lebih baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dari hasil penelitian Firza Muhammad (2013) tentang penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru pada Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri mempunyai persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar se-Kecamatan Imogiri sebagian besar mempunyai penggunaan masuk pada kriteria sedang.

Merujuk pada hasil penelitian di atas bahwa Kecamatan Imogiri media itu sudah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran namun hasilnya adalah sedang, kemudian presentase kriteria rendah sebesar 22,72% dan presentase sangat rendah 9,09%, hal itu juga mungkin terjadi di Kabupaten Sleman salah satunya pada Kecamatan Godean yang belum diketahui seberapa pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar. Kenyataan di lapangan pada saat penyampaian pembelajaran guru Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Godean belum menggunakan media pembelajaran yang ada di sekolah, guru masih memberikan tugas dengan cara mengambil video dari *youtube* kemudian dibagikan melalui *whatsapp group* terutama pada praktik.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) setiap guru memiliki cara masing-masing untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena karakteristik antara kelas bawah dengan kelas atas

memiliki tingkat pemahaman yang berbeda tentang penggunaan media pembelajaran tersebut. Dari hasil penelitian Astini (2020) ditemukan bahwa pada tingkat sekolah dasar kelas atas aplikasi yang paling efektif digunakan dalam proses pembelajaran online adalah aplikasi *google classroom* dan aplikasi *zoom*, sedangkan untuk kelas bawah aplikasi yang sangat efektif adalah aplikasi *whatsapp group*.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan wawancara dengan salah satu guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar yang termasuk salah satu sekolah dasar di Kecamatan Godean, dalam proses pembelajaran hanya diberikan materi pada modul serta sedikit video untuk memberikan tugas kepada siswa, sedangkan dari pernyataan guru tersebut mereka memberikan hanya melalui video singkat dari *youtube*, sehingga banyak dari siswa yang malas untuk membuka link tersebut dan ada beberapa siswa juga yang kurang bisa memahami materi pembelajaran. Untuk pembelajaran PJOK kelas atas cenderung menggunakan media pembelajaran yang sudah tertera pada *play store* misalnya: *google class*, akan tetapi ada juga beberapa siswa yang lebih memilih mengirimkan tugas melalui *whatsapp* karena ada beberapa siswa yang belum memahami penggunaan media tersebut.

Dari segi latar belakang pendidikan guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan, setengah dari keseluruhan jumlah guru PJOK di Kecamatan Godean merupakan lulusan sarjana Pendidikan Jasmani. Ditinjau dari segi ketersediaan alat bantu atau media pembelajaran sesuai dengan pernyataan guru penjas disalah satu SD di Kecamatan Godean, masing-masing sekolah

sudah memiliki alat bantu atau media pembelajaran tersebut, jika dilihat dari peneliti yang telah melaksanakan Praktik Kependidikan (PK) di salah satu SD yang berada di Kecamatan Godean yaitu SD Negeri 1 Godean dari segi ketersediaan media pembelajaran sudah memadai misalnya media pembelajaran visual (gambar) langkah-langkah guling depan kemudian cara melempar sudah ada di sekolah tersebut, selain itu alat bantu pembelajaran yang ada di sekolah itu juga sudah sangat banyak dan masih bagus.

Akan tetapi dari pendapat di atas latar belakang pendidikan guru tersebut belum tentu dalam proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran. Pada kenyataannya pada saat pelaksanaan Praktik Kependidikan (PK) dan melihat cara guru dalam mengajar, media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal bahwasannya sebagian guru PJOK belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kelancaran ataupun kreatifitas belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian akan mengambil data di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean yang berjumlah 20 sekolah tentang pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Identifikasi yang muncul sebagai berikut:

1. Media pembelajaran belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Sebagian guru penjas di Sekolah Dasar belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Belum diketahuinya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan di atas penelitian hanya dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut: “Seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Godean?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti mempunyai tujuan yaitu: Untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang dapat diambil adalah:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian tersebut dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai bahan peningkatan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Dapat menjadi sumber informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
 - 2) Menambah pemanfaatan media pembelajaran terhadap guru PJOK dalam membimbing dan mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
 - b. Bagi Sekolah
 - 1) Sebagai bahan untuk pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.
 - 2) Memberikan informasi kepada Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean tentang pemanfaatan media pembelajaran PJOK.
 - c. Bagi Peneliti

Diketahuinya seberapa tingkat pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru PJOK Sekolah Dasar se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

d. Bagi Orang lain

- 1) Dapat memberikan informasi pemanfaatan mrdia pembelajaran pada guru PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Godean.
- 2) Dapat memberikan referensi kepada adik tingkat yang melakukan penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) di tahun yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media dalam proses pembelajaran merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat membantu mempermudah penyampaian pesan/informasi dan juga dapat memberikan memotivasi kepada siswa. Ada beberapa pendapat dari para ahli tentang pengertian media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar informasi dari pengirim ke penerima pesan (Pustekom Dekdibud, 2012:378). Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, secara harfiah berarti “perantara atau pengantar” Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk.,2003).

Pendapat diatas juga disampaikan dari pendapat Jennah (2009:1) bahwa kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang memiliki arti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media merupakan sarana penyampaian atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Pendapat dari ahli lain Pradilasari (2019) media adalah bentuk perantara yang digunakan

oleh semua pendidik untuk menyampaikan gagasan atau pendapat sehingga ide dan gagasan tersebut dapat sampai kepada penerima.

Selain pendapat di atas adalah pendapat dari ahli lain Ramil (2012:01) menyatakan bahwa media adalah bentuk saluran yang dipergunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media adalah alat fisik yang menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.

Pengertian media berdasarkan pendapat dari ahli lain, media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pemberi informasi kepada orang lain yang menerima informasi baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak Fujiyanto, dkk (2016). Media yang dapat digunakan untuk menyalurkan dapat melalui *handphone* kemudian disalurkan melalui pesan atau melalui aplikasi yang sudah tersedia pada *google play* misalnya *whatsapp*. Sedangkan pendapat dari Susan (2020) media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Dari beberapa pendapat yang disampaikan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat, benda, lingkungan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah pendidik menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik. Selain itu menggunakan media pembelajaran dapat

merangsang perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Dalam menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan memperoleh berbagai pengalaman, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan mudah kepada siswa. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran yang lain. Metode dan alat berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tersampaikan kepada siswa (Depdiknas 2008:5).

Pendapat di atas juga disampaikan pengertian media pembelajaran berdasarkan ahli lain Sukiman (2012: 29) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berguna sebagai penyaji stimulus untuk meningkatkan perhatian kepada penerima pesan. Dalam hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik. Berdasarkan Jatmika (2005) media pembelajaran

digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar untuk siswa.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam bidang pendidikan seperti yang dikemukakan ahli Chotimah, dkk (2018) pendidikan memiliki sebuah wewenang penting untuk mempersiapkan memenuhi syarat sumber daya dan untuk bersaing dari ilmu. Pendidikan sebaiknya sebagai dorongan yang baik karena bisa menjadi tercapai melalui sebuah tempat pendidikan serta menyadari tujuan belajar yang diimplementasikan di dalam proses yang penerapan dari sekolah dalam pengajaran kegiatan dibantu dengan media pembelajaran. Adapun pendapat dari Ramil (2012:2-3) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam bidang dan tugasnya

Media pembelajaran ini apabila digunakan secara tepat dapat membantu kelemahan dan kekurangan seorang pendidik dalam pembelajaran, baik dalam penguasaan materi, penyampaian materi dan metode pembelajarannya.

2. Membantu para siswa

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat maka dapat membantu siswa misalnya:

- 1) Membantu meningkatkan tingkat kephahaman terhadap materi pembelajaran.

- 2) Dapat mempercepat daya paham siswa terhadap materi pembelajaran.
- 3) Membantu memperkuat daya ingat siswa, karena sifat media pembelajaran mempunyai stimulus lebih kuat.

3. Memperbaiki pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru mempunyai pencapaian yang akan dihasilkan oleh siswa, apabila dalam proses pembelajaran belum dapat memuaskan guru dan pembelajar maka media pembelajaran ini akan membantu pendidik untuk mendapatkan hasil pencapaian yang memuaskan.

Maka dari ketiga pendapat di atas sebagai pendidik yang baik guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menjalankan profesinya. Berdasarkan pendapat Winarni, dkk (2020) pendidik profesional mampu melaksanakan proses pendidikan untuk mengoptimalkan seluruh potensi siswa dalam pencapaian standar pendidikan yang ditetapkan. Selain itu pendidik yang baik dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jannah (2009:22-24) mengemukakan dampak positif dari penggunaan media sebagai *integrasi* pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.

Setiap siswa yang memperhatikan atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Hasil tafsiran tersebut dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada pembelajar sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, jadi media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 4) Siswa menjadi lebih interaktif.

Dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip psikologi maka partisipasi siswa, umpan balik, dan pengetahuan dapat menjadi faktor yang mempengaruhinya.
- 5) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.

Sebagian besar media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk menyampaikan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang banyak kemungkinan dapat diterima oleh siswa.
- 6) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.

Dalam pemilihan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran, karena media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik dan jelas.
- 7) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan.
- 8) Sikap positif pebelajar.

Apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 9) Peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif.

Beban pendidik dalam menyampaikan isi pembelajaran dapat dikurangi sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Dari delapan dampak positif penggunaan media yang ada di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam penyampaian materi. Dalam penyampaian materi menggunakan media pembelajaran itu menjadi lebih baku selain itu pada proses pembelajaran juga lebih menarik tidak hanya monoton saja. Dari segi waktu, penggunaan media pada saat pembelajaran juga sangat efisien misalnya pada saat pembelajaran itu totalnya 120 menit maka dapat dipersingkat menjadi 80 menit sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting di dalam proses belajar tersebut dan proses pembelajaran juga dapat dilakukan di mana saja.

3. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring dengan berkembangnya jaman dan semakin majunya teknologi informasi dan komunikasi, maka media semakin berkembang tapi banyak yang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sukiman (2012:44-85) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan, media pembelajaran akan selalu mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format dengan masing-masing ciri dan kemampuan sendiri. Ada beberapa macam karakteristik media dalam pembelajaran karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar

mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer.

Selain pendapat di atas jenis-jenis media yang dikemukakan Jennah (2009:55) mengemukakan media pembelajaran ada tiga diantaranya media grafis, media audio, dan media audio visual. Dalam media pembelajaran grafis ada beberapa contohnya yaitu: (1). Bagan, (2). Grafik, (3). Diagram, (4). Gambar, (5). Poster, (6). Peta, (7). Kartun, (8). Buku pelajaran. Macam-macam media audio : Radio, *tape recorder*. Selain itu ada beberapa contoh dari media pembelajaran audio visual yaitu: Televisi, Media film dan video.

1. Media berbasis visual

Sukiman (2012: 85) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media media yang dapat menyampaikan pesan lewat indera penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu : media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi media foto, media gambar, media bagan, grafik, papan tulis, poster dan kartun. Media cetak meliputi transparansi *Overhaed Transparency* (OHT) dan modul.

1) Media Grafis

Media grafis adalah media yang mengkombinasikan fakta gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar. Media grafis juga didefinisikan sebagai media visual yang menyajikan informasi berupa titik, garis, gambar atau simbol-simbol lain, yang bertujuan untuk

menggambarkan suatu gagasan/ide, data, keadaan atau suatu kejadian pendapat dari Jennah (2009: 57).

Media grafis juga memiliki kekurangan dan kelebihan seperti yang disampaikan oleh Sadiman, dkk (2009:41) sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Grafis

- 1) Biaya dan harganya relatif murah.
- 2) Mudah diperoleh dan digunakan.
- 3) Lebih realistik.
- 4) Memperbesar perhatian siswa.
- 5) Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- 6) Membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 7) Mengatasi keterbatasan indera ruang dan waktu (benda yang terlalu besar/kecil, peristiwa alam, dan kejadian langka)

Dari beberapa kelebihan media grafis di atas dapat disimpulkan bahwa media tersebut dapat membantu seorang pendidik untuk memperjelas dalam proses pembelajaran. Kelebihan media grafis yang paling penting yaitu mudah diperoleh, mudah digunakan dan biaya tidak terlalu mahal. Selain itu media grafis juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

b. Keterbatasan Media Grafis

- 1) Semata-mata hanya medium visual.
- 2) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pembelajaran kelompok besar.

3) Memerlukan ketersediaan sumber, keterampilan dan kejelian guru untuk memanfaatkan.

2) Media gambar/foto

Dalam pendapat Sadiman, dkk (2009:29) Di antara sekian banyak media pendidikan, media gambar/foto adalah media yang paling banyak dipakai. Selain praktis, gambar juga mudah dipahami dan dinikmati dimana-mana. Akan tetapi memiliki kekurangan dan kelebihan yaitu:

1. Kelebihan media gambar

- 1) Bersifat lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 3) Mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 4) Murah, mudah didapat dan digunakan tanpa menggunakan peralatan khusus.

2. Kelemahan media gambar/foto

- 1) Hanya menekankan kepada indera penglihatan saja.
- 2) Gambar/foto kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

3) Media Sketsa

Media Sketsa berdasarkan pendapat Sadiman, dkk (2003:33) adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar menggambarkan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru yang baik hendaknya bisa menuangkan ide dalam bentuk sketsa, selain dapat menarik perhatian siswa, dan dapat

memperjelas penyampaian pesan, selain itu biaya tidak menjadikan masalah karena dalam hal ini media dibuat sendiri oleh guru.

4) Media Grafik

Media grafik dalam pendapat Sukiman (2012:59) menyatakan bahwa grafik adalah media visual yang berisi tentang perkembangan data dari suatu objek berupa data, perkembangan, perbandingan, gambaran keadaan dengan menggunakan titik, garis, gambar, atau simbol-simbol lainnya. Grafik banyak digunakan untuk menyampaikan perkembangan dan perbandingan sesuatu supaya dapat menyajikan secara ringkas dan jelas. Adapun manfaat menggunakan media grafik dan macam-macam media grafik berdasarkan pendapat Jennah (2009:59) yaitu:

a. Manfaat menggunakan media grafik

- 1) Untuk mempermudah membaca suatu perkembangan, pertumbuhan dan perubahan suatu objek.
- 2) Melatih siswa untuk berpikir dan berusaha mengartikan data yang ada di dalamnya.
- 3) Memperjelas data perhitungan statistik secara visual.

b. Macam-macam Grafik

- 1) Grafik garis yaitu grafik yang menampilkan data angka statistik dengan menggunakan garis.
- 2) Grafik batang yaitu grafik yang memvisualkan perkembangan data angka statistik dengan menggunakan gambar bidang geometri seperti segi empat, segitiga dan bentuk lainnya.

- 3) Grafik lingkaran yaitu grafik yang memvisualkan perkembangan data dalam bentuk lingkaran baik secara oval maupun lingkaran penuh.
- 4) Grafik gambar yaitu grafik yang memvisualkan perkembangan data dengan gambar atau symbol.
- 5) Media papan tulis.

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Secara umum papan tulis digunakan antara lain untuk: (1) menuliskan pokok-pokok keterangan guru secara singkat, (2) menuliskan rangkuman pelajaran berbentuk ilustrasi, (3) untuk memotivai siswa dengan memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas menggunakan papan tulis (Ramil 2012:38)

6) Media OHT/OHP

Sukiman (2012:123) media transparansi atau *Overhaed Transparency* (OHT) seringkali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*Overhead Projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi yang dibuat diatas bahan transparan, biasanya digunakan guru unruk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka *outline*, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.

7) Media Modul

Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar terencana yang dirancang untuk membantu para peserta didik secara individu dalam mencapai tujuan belajarnya. Pada pendapat Jennah (2009) Melalui sistem pembelajaran dengan modul sangat dimungkinkan: (1) adanya peningkatan motivasi belajar

dengan maksimal, (2) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan, (3) dapat mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas, dan (4) dapat mewujudkan belajar yang berkonsentrasi.

Tidak hanya membantu dalam pembelajaran saja, modul juga memiliki manfaat yang sangat penting untuk kelancaran proses pembelajaran, berdasarkan pendapat Sukiman (2012: 131) menyebutkan beberapa manfaat modul yaitu:

- 1) Isi dalam modul telah disesuaikan dengan kurikulum, sehingga guru tidak perlu lagi mencari atau menyusun bahan pelajaran yang baru, tetapi dapat memanfaatkan dari buku pelajaran dan modul.
- 2) Modul dan buku pelajaran dapat dijadikan sebagai buku pegangan guru sebagai sumber.
- 3) Modul bagi siswa dapat dipelajari diluar jam sekolah sesuai dengan kemampuan siswa.
- 4) Modul pelajaran selain dapat digunakan secara individu, dapat juga digunakan secara kelompok sehingga memungkinkan bisa belajar kelompok, menimbulkan semangat belajar dan memupuk kerjasama.

Ada beberapa keuntungan dan kelebihan penggunaan modul/buku pelajaran berdasarkan pendapat Jennah (2009: 73-74) yaitu:

- 1) Isi buku telah disesuaikan dengan kurikulum sehingga sangat efisien dan efektif, karena guru tidak perlukesulitan mencari bahan pembelajaran baru.
- 2) Siswa dapat belajar setiap saat diluar jam sekolah.

3) Dapat mengembangkan sikap mandiri.

Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa modul sangat membantu siswa untuk melaksanakan pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas, karena isi dalam modul tersebut sudah sesuai dengan kurikulum serta sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang diajarkan kepada siswa. Selain bermanfaat bagi siswa, modul juga mempunyai manfaat bagi guru, karena modul tersebut dapat digunakan sebagai buku pegangan sebagai buku sumber untuk melaksanakan pembelajaran. Guru dalam memberikan tugas juga tidak akan kesulitan, karena setiap siswa mempunyai buku pegangan/modul.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media berbasis audio berdasarkan pendapat Susilana, dkk (2011: 19) adalah media yang penyampaian pesan hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif yang berupa musik, efek suara. Sedangkan dari pendapat Sukiman (2012: 155) media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan melalui indra pendengaran. Ada beberapa media berbasis audio, antara lain media media radio dan *tape recorder*.

1. Media Radio

Radio merupakan alat komunikasi untuk menerima dan mengirim pesan dengan gelombang suara melalui udara. Siaran radio mengembangkan daya berfikir anak, selain itu juga sebagai sumber informasi yang tidak dapat diperoleh siswa dari di dalam kelas. dalam hal ini peran guru harus membantu

siswanya karena selama ini mereka hanya mengenal radio tetapi mereka kadang masih berfikir radio sebagai media hiburan semata dari pendapat Sadiman (2003).

2. *Tape Recorder*

Jannah (2009: 106) menyatakan bahwa *tape recorder* ialah sumber suara yang didengar dari pita/kaset rekaman yang suaranya dapat diputar kembali menurut kemampuan penggunanya. Lewat *tape recorder* dapat merekam dan memutar kembali serta dapat menghapus suara pada pita kaset dengan mudah.

3. Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Media audio visual ini berisi pesan-pesan pembelajaran, tata cara pembelajaran, dan metode mengajar. Media pembelajaran ini mempunyai lebih dari satu komponen media tersebut gabungan dari beberapa unsur sehingga dapat menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak yang sudah dibuat dan direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan kesiapan siswa (Ramil 2012: 85).

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media audio visual menurut teori memiliki efektivitas tinggi dibandingkan dengan media visual atau audio. Di antara media audio visual ini adalah media film, video, dan televisi. (Sukiman, 2012: 184). Pendapat dari ahli lain Riyanto & Asmara (2018) menyatakan bahwa media audio visual merupakan alat

pembelajaran yang menampilkan kesan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus dalam satu kali putar melalui berbagai aplikasi digital, selain itu juga tidak seluruhnya bergantung kepada pemahaman.

Sesuai dengan pengertian media audio visual tersebut, guru diharapkan dapat memudahkan dan membantu dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dimana mata pelajaran tersebut banyak melakukan praktik, Sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan menggunakan media audio visual berupa video.

Kelebihan media audio visual adalah pesan yang disampaikan mudah dimengerti, dipahami, dan diingat dalam ingatan sehingga akan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotor (Rosyidah & Winarni, 2016). Dalam penerapan media audio visual dibuat dengan konsep yang terencana dan tersusun secara sistematis sehingga dalam penyampaian melalui media audio visual dalam pembelajaran siswa dapat memahami dan tertarik untuk mempelajarinya. Selain mudah dimengerti dan dipahami kelebihan media audio visual dapat menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa tidak bosan, mengatasi keterbatasan keterbatasan ruang dan waktu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka disimpulkan bahwa media audio visual atau juga disebut media video merupakan suatu alat bantu pembelajaran berupa gambar, suara yang dibuat menarik, ditampilkan dalam

waktu bersamaan dan memiliki pesan untuk mempermudah proses pembelajaran agar memberi kesan menarik kepada siswa supaya dapat tersampaikan dengan mudah. Media audio visual berdasarkan pendapat ahli Ramil (2012:85) menyebutkan beberapa jenis media audio visual yaitu:

1. Televisi
2. VTR (*Video Tape Recorder*)
3. VCD (*Video Compact Disc*)
4. DVD (*Digital Versatile Disc*)
5. Film

Jenis-jenis media pembelajaran audio visual berdasarkan pendapat dari Ramil (2012: 16) menyebutkan ada dua jenis media audio visual yaitu : 1). Audio visual murni dan, 2). Audio visual tidak murni.

1. Audio Visual Murni

Audio visual murni yaitu sering disebut dengan audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan suara dan gambar yang bergerak. Unsur suara dan unsur gambar tersebut melalui suatu sumber.

- 1) Video

Video merupakan media pembelajaran yang banyak dikembangkan oleh pendidik untuk keperluan pembelajaran. Berdasarkan pendapat dari Sadiman, dkk (2009: 114) video merupakan alat yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Video sebagai media pembelajaran yang

dapat menampilkan gerak dimana semakin banyak masyarakat mudah untuk mencarinya.

2) Film Bersuara

Berdasarkan pendapat dari Jennah (2009: 116-117) Film merupakan alat yang dapat menyampaikan suatu maksud kepada masyarakat dan juga kepada anak-anak dimana film tersebut dapat mempengaruhi emosi pada anak dibanding rasionalitasnya. Akan tetapi film ini sulit untuk digunakan dalam pembelajaran, karena harus menggunakan media tambahan misalnya: proyektor, laptop, komputer, dll. Keuntungan penggunaan film sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Menyajikan suara dan gambar secara bersama-sama.
2. Sangat menarik perhatian bagi orang yang menyaksikan.
3. Dapat mengatasi ketegangan waktu, artinya peristiwa yang sudah terjadi dapat diputar kembali.
4. Dapat mengatasi masalah tempat, artinya bahwa televisi dapat menyiarkan kejadian di lain lokasi tetapi hasilnya dapat dinikmati di lokasi yang berbeda.
5. Siaran televisi dapat menambah pengetahuan, memperluas wawasan dan mempertajam atau mengasah daya pikir.

3) Televisi

Berdasarkan pendapat Susilana (2011: 21) Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak. Sedangkan berdasarkan Sadiman dkk (2002) televisi merupakan suatu alat elektronik yang sama dengan

gambar hidup terdiri dari gambar dan suara. Kelebihan dan kekurangan menggunakan media televisi dalam pendapat Jennah (2009: 112) yaitu:

1. Menyajikan gambar disertai dengan suara secara bersamaan.
2. Sangat menarik perhatian penonton.
3. Menimbulkan rasa ingin tahu pada anak sehingga mendorong munculnya kreatifitas pada anak.
4. Berita yang disiarkan autentik dan selalu mutakhir.
5. Televisi dapat mengatasi ketenggangan waktu, artinya peristiwa yang terjadi waktu lalu dapat disiarkan ulang lewat televisi.
6. Dapat mengatasi masalah tempat.
7. Dapat mengikuti materi pelajaran yang disiarkan secara sentral diruangan yang berbeda.
8. Dapat menumbuhkan keinginan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.
9. Siaran televisi dapat menambah perbendaharaan pengetahuan.

Dari beberapa kelebihan menggunakan media televisi yang tertera di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media televisi ini dapat menarik perhatian penonton melalui siaran langsung selain itu dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada anak. Selain itu siaran dalam televisi dapat menambah pengetahuan dan wawasan luas karena siaran di televisi tersebut tidak hanya di daerah mereka tinggal saja. Tidak hanya memiliki beberapa kelebihan di atas adapun kelemahan- kelemahan media pembelajaran televisi yaitu:

1. Komunikasi hanya terjadi satu arah.
2. Program yang dikehendaki tidak setiap saat ada di televisi.
3. Dalam pembuatan program program membutuhkan banyak biaya.
4. Memerlukan waktu yang lama dalam pembuatan program televisi.
5. Pada beberapa aspek tertentu diperlukan tenaga ahli.

4) Audio Visual Tidak Murni

Audio visual tidak murni berdasarkan pendapat Ramil (2012) merupakan media yang komponennya terdiri dari suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Jadi media audio visual tidak murni ini sering disebut media audio yang menampilkan suara dan gambar tetapi diam misalnya:

a. Sound Slide (Film Bingkai Suara)

Slide atau filmstip merupakan gabungan antara slide (film bingkai) dengan tape audio. Media jenis system multimedia ini paling mudah diproduksi

b. Slide Tape (Film Rangkai Suara)

Gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan suatu usaha yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong munculnya respon.

5) Karakteristik Media Audio Visual

Beberapa karakteristik kelebihan dan keterbatasan tentang media audio visual sebagai pembelajaran dalam pendapat Ramil (2012:87-88) menyebutkan:

1. Kelebihan yang terdapat pada media audio visual yaitu:

- 1) Dengan menggunakan video yang disertai suara atau tidak kita dapat menampilkan suatu gerakan tertentu. Gerak yang ditunjukkan berupa rangsangan yang serasi atau berupa respon yang diharapkan oleh siswa.
 - 2) Dengan video, penampilan siswa dapat dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi.
 - 3) Informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah peserta yang tak terbatas.
 - 4) Suatu kegiatan belajar mandiri dimana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang.
2. Keterbatasan yang terdapat pada media audio visual
- 1) Membuat video bukan pekerjaan yang mudah dan banyak menyita waktu.
 - 2) Apabila gambar pada pica video ditransfer ke film hasilnya jelek.
 - 3) Tidak semua siswa memiliki aplikasi yang digunakan untuk membuka video tersebut.
 - 4) Kurangnya kreatifitas guru dalam mengedit video pembelajaran.
 - 5) Keterbatasan ruang penyimpanan pada HP untuk mendownload video yang telah diberikan oleh pendidik.
 - 6) Fungsi Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, media tersebut merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Sukiman (2012:189) menyebutkan empat fungsi media pembelajaran. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengubah Pendidikan formal yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media pembelajaran menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, karena penggunaan media pembelajaran lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman belajar bisa lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
4. Memberikan stimulasi belajar, daya ingin tahu siswa perlu dirangsang agar timbul rasa keingintahuan yang harus timbul melalui media.

Dari empat fungsi media pembelajaran audio visual maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, memberikan kejelasan dalam proses pembelajaran agar mudah dimengerti oleh siswa. Tidak hanya bagi siswa, namun bagi guru juga sangat berperan penting. Dalam hal itu media audio visual juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran berlangsung tanpa menuntut kehadiran seorang guru pada saat pembelajaran tersebut berlangsung.

7) Media Berbasis Komputer

Pada proses pembelajaran paling erat dengan media berbasis komputer. Dalam bidang pendidikan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran. Jennah (2009: 117) berpendapat bahwa penggunaan media

komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses intruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan.
2. Mengevaluasi siswa (tes).
3. Mengumpulkan data mengenai siswa.
4. Melakukan analisis mengenai data pembelajaran.
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran.

Dalam pendapat ahli Arwariningsih & Ernawati (2013) menyatakan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) memberikan lebih kondisi afektif sehingga dapat menampung siswa yang lambat menerima pelajaran, (2) merangsang siswa di latihan, (3) mudah mengontrol siswa pada saat belajar belajar sehingga tingkat belajar kecepatan siswa bisa ditingkatkan (4) mengembangkan siswa dengan melihat siswa yang aktif itu melalui file latihan yang disimpan dikomputer. Pada pendapat Sukiman (2012) media komputer merupakan suatu alat elektronik yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tidak hanya gambar atau suara melainkan informasi bisa bersifat multimedia. Ada dua media yang terdapat pada komputer yaitu (1). Media presentasi power point, (2). Media Internet.

Pengertian manfaat dan pemanfaatan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), manfaat adalah kegunaan atau sebuah keuntungan yang membantu dari sebuah sesuatu sedangkan pemanfaatan adalah upaya mempertahankan sifat bermanfaat yang kesinambungan, dari pendapat di atas

dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran adalah upaya mempertahankan atau menciptakan kreatifitas untuk menciptakan suatu proses belajar mengajar kepada siswa.

4. Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Melalui program Pendidikan Jasmani yang teratur, terencana, dan terbimbing diharapkan dapat tercapai tujuan yang meliputi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual yang optimal. Menjurus kepada pentingnya pertumbuhan dan perkembangan anak, maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak digemari oleh para siswa, maka berdasarkan pendapat Saryono (2020) pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang melibatkan multi pendekatan dengan menggunakan teknologi atau media pembelajaran yang akan membantu menyelesaikan permasalahan. Sehingga, guru pendidikan jasmani dituntut tidak hanya menggunakan alat-alat olahraga saja.

Berdasarkan pendapat Sumarsono dkk (2019) media yang dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK oleh guru sangatlah beragam. Keberagaman jenis media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan oleh guru. Media interaktif merupakan contoh media

yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Seperti halnya dalam menyampaikan materi gerak dasar guling depan dengan memanfaatkan media gambar, dengan media gambar tersebut dapat menunjukkan cara-cara melakukan guling depan yang benar mulai dari sikap awal sampai sikap setelah melakukan guling depan tersebut, selain itu pada masa pandemi *Corona Virus Disease (COVID)* saat ini media gambar tersebut dapat diaplikasikan kedalam video berdurasi agar lebih mudah memahaminya. Model pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan suatu pola pemikiran kreatif dan inovatif bagi guru dalam merancang proses pembelajaran supaya siswa merasa senang tidak merasa terbebani dengan materi pelajaran yang ada pada kurikulum.

Namun ada pendapat dari Nopembri (2013) menyatakan pembelajaran PJOK di masa sekarang belum dapat dilaksanakan secara maksimal dan pelaksanaan pembelajaran PJOK saat ini masih jauh ideal karena ada beberapa kendala yaitu: kurangnya sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan kreatif. Maka media pembelajaran tersebut sebagai upaya meningkatkan efektifitas pada saat penyampaian pembelajaran dan mempermudah penyerapan materi pendidikan jasmani pada anak sekolah dasar di masa pandemi saat ini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Firza Muhammad (2017) yang berjudul Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan

Kesehatan Di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan presentase. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah survei dengan instrumen berupa angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua guru penjas di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul dengan jumlah 22 orang dari 22 Sekolah Dasar. Hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul mempunyai persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar se-Kecamatan Imogiri sebagian besar mempunyai penggunaan yang sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Listianingrum Megarani (2019) yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2018/2019 se-Kota Yogyakarta. Teknik yang dilakukan dalam penelitian penelitian yang dilakukan adalah deskriptif dengan presentase. Metode penelitian yang digunakan yang digunakan metode survey dengan instrumen berupa angket. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar tahun ajaran 2018/2019 se-Kota Yogyakarta berada pada kategori “sangat tinggi” 162

guru atau 81,4%, kategori “tinggi” 14 guru atau 7 %, kategori “sedang” 20 guru atau 10,1%, kategori “rendah” 3 guru atau 1,5 % dan kategori “sangat rendah” sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2018/2019 se-Kota Yogyakarta adalah sangat tinggi.

C. Kerangka Berfikir

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan mencapai hasil yang optimal apabila guru aktif dalam memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Dimana dengan pemanfaatan ini, proses belajar akan lebih efektif dan efisien. Salah satu pemanfaatan internet sebagai media belajar adalah memiliki fasilitas atau layanan yang dapat dimanfaatkan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berguna membantu kelancaran pembelajaran. Dengan memanfaatkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti pengumpulan tugas dalam bentuk audio ataupun video.

Dalam penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada tingkat pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri se-Kecamatan Godean. Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani

olahraga dan kesehatan untuk memanfaatkan media pembelajaran supaya materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode angket dan survei sebagai instrumennya. Angket disusun berisi faktor-faktor mengenai pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri se-Kecamatan. Angket dengan faktor-faktor tersebut digunakan sebagai instrumen dalam penelitian untuk dapat mengetahui seberapa besar tingkat pemanfaatan guru terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan kuesioner. Dikarenakan sedang dalam masa pandemi COVID-19 maka tidak memungkinkan untuk mengambil data secara langsung, maka kuesioner ini diberikan secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean. Penelitian dilakukan kepada guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean yang berjumlah 20 Sekolah Dasar. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 15-22 April 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Berdasarkan pendapat ahli Sugiyono (2016: 80) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang mengajar di Sekolah

Dasar Negeri se-Kecamatan Godean dengan jumlah 20 orang guru dan 20 sekolah.

2. Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan sampel populasi teknik pengambilan sampel penelitian adalah simple total sampling dimana pengambilan anggota dari populasi dilakukan secara menyeluruh tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut sehingga subyek yang akan diteliti adalah seluruh guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Sleman yang berjumlah 20 orang guru.

Tabel 1 Daftar SD Negeri dan Guru PJOK se-Kecamatan Godean

NO	Nama Sekolah Dasar	Jumlah Guru PJOK
1.	SD Negeri Brongkol	1
2.	SD Negeri Godean 1	2
3.	SD Negeri Godean 2	1
4.	SD Negeri Godean 3	1
5.	SD Negeri Jetak	1
6.	SD Negeri Karakan	1
7.	SD Negeri Krajan	1
8.	SD Negeri Krapyak	1
9.	SD Negeri Kwagon	1
10.	SD Negeri Ngrenak	1
11.	SD Negeri Pengkol	1
12.	SD Negeri Semarangan 1	1
13.	SD Negeri Semarangan 2	1
14.	SD Negeri Semarangan 4	1
15.	SD Negeri Semarangan 5	1
16.	SD Negeri Sentul	1
17.	SD Negeri Sidoarum	1
18.	SD Negeri Sidoluhur	1
19.	SD Negeri Sidomoyo	0
20.	SD Negeri Tinom	1

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 15-22 April 2021, subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani yang mengajar di SD Negeri se-Kecamatan Godean yang berjumlah 21 orang guru dan 20 sekolah dasar akan tetapi ada salah satu sekolah dasar yang tidak mengisikan anget tersebut karena di DAPODIK tercantum ada 1 orang guru PJOK yang mengajar di SD tersebut, setelah melakukan penelitian kepala sekolah memberitahukan bahwa tidak ada guru PJOK yang mengampu di SD tersebut karena sudah dipindah jadi data yang diperoleh hanya ada 20 orang guru seperti tabel di atas.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan pendapat ahli Arikunto (2013: 161) variabel merupakan objek penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dari penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean. Definisi operasionalnya yaitu pemanfaatan merupakan upaya mempertahankan sifat bermanfaat yang kesinambungan, sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik, sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penentuan skor didapati dari jawaban yang diberikan oleh guru dalam menjawab kuesioner berupa pernyataan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang mencakup 4 jenis media.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang wajib dilakukan dalam suatu penelitian. Pengumpulan data yang tepat akan diperoleh suatu data yang akurat dibutuhkan dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket dalam bentuk kuesioner adalah kemampuan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan/membagikan kuesioner online menggunakan *google form* kepada guru penjas Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

Sebelum guru mengisi angket terlebih dahulu dikirimkan link angket tersebut melalui *Whatsapp*. Sebelum pengisian angket terlebih dahulu guru diberikan penjelasan tentang cara pengisian angket tersebut melalui pesan tertulis. Teknis pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

- a. Peneliti mencari daftar sekolah dasar negeri se-Kecamatan Godean pada laman DAPODIK.
- b. Peneliti membutuhkan beberapa guru untuk menjadi sampel penelitian.
- c. Peneliti menyebar/membagikan *link* kuesioner secara *online* melalui aplikasi *whatsapp* kepada responden.
- d. Peneliti melakukan tabulasi.

- e. Setelah proses tabulasi data, peneliti melakukan proses pengolahan data dan analisis data secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk presentase dengan bantuan *software* program *Microsoft Excel* dan *SPSS*.
- f. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Dengan demikian instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah milik Fajar Wahyunuhari (2013) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar se-Kecamatan Tepus Gunung Kidul”, yang telah dimodifikasi penyajiannya menjadi angket *online* dan telah divalidasi oleh Bapak Saryono S.Pd.Jas., M.Or yang memiliki keahlian dalam bidang tersebut.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian ini berupa angket yang dibuat menjadi angket *online*. Alternatif jawaban dalam angket penelitian tersebut tersajikan dalam dua alternatif yaitu “ya” (1) dan “tidak” (0).

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penelitian Milik Fajar Wahyunuhari

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Media berbasis Visual	Media Gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Media berbasis audio	Media Rekaman	8, 9, 10, 11, 12, 13
	Media berbasis audio visual	Media Video	14, 15, 16, 17, 18, 19*, 20
	Media Berbasis Internet	Media Power Point	21, 22, 23, 24, 25, 26
Media berbasis internet		27, 28, 29, 30, 31, 32	

Keterangan (*) Butir gugur.

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini meliputi faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik yang berguna untuk mengetahui tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Godean.

Alasan mengapa penelitian ini menggunakan angket *online* didasarkan atas asumsi yang mengatakan angket *online* memiliki kelebihan yaitu:

1. Menghemat biaya cetak kertas.
2. Memudahkan peneliti mengambil data pada masa pandemi Covid-19.
3. Angket dapat dibagikan secara bersamaan ke banyak responden.
4. Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatan masing-masing dan menurut senggang responden.
5. Dapat dibuat terstandar sehingga responden diberikan pertanyaan sang benar-benar sama.

6. Tidak ada pertanyaan yang terlewatkan karena semua pertanyaan *online* wajib diisi.

Angket *online* juga memiliki kelemahan yaitu:

1. Penjelasan cara pengisian hanya sebatas penjelasan singkat saja yang tertera pada angket tersebut.
2. Keterbatasan siswa memiliki *handphone* dan kuota data maka akan kesulitan dalam pengisian angket online tersebut.
3. Peneliti tidak memantau langsung responden dalam pengisian angket tersebut.
4. Banyak yang bertempat tinggal di daerah yang susah sinyal, maka beberapa responden mengalami kendala dalam pengisian angket.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan derajat kemampuan tes untuk mengukur yang seharusnya diukur. Uji validitas yang digunakan adalah validitas internal berupa butir soal. Perhitungan dalam penelitian tersebut menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Karena validator menggunakan rumus tersebut dalam uji validitas. Hasil uji validitas instrumen penelitian Fajar Wahyunuhari (2013) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar se-Kecamatan Tepus Gunung Kidul” yaitu menunjukkan bahwa terdapat 1 butir soal yang gugur yaitu nomor 19 dan terdapat 31 butir soal yang valid. Akan tetapi sebelum digunakan oleh peneliti untuk pengambilan data maka

angket tersebut diuji cobakan ulang pada 10 Sekolah Dasar. Setelah diujikan pertama didapati ada 3 soal yaitu soal nomor 20, 25, dan 29 yang memiliki hasil dari R-hitung lebih kecil dari R-Tabel. Dalam uji coba instrument yang ke 2 didapati 1 butir soal nomor 25 yang memiliki hasil R-hitung lebih kecil dari R-tabel, maka peneliti memutuskan untuk menghilangkan, karena sudah 2x diujikan hasilnya masih tidak valid.

2. Reliabilitas

Dalam penelitian Fajar Wahyunuhari (2013) dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar se-Kecamatan Tepus Gunung Kidul”, memiliki reliabilitas sebesar 0,982. Setelah diujikan kembali hasil reliabilitas instrumen angket tersebut sebesar 0.959. Uji coba instrumen penelitian ulang yang dilakukan pada 10 Sekolah Dasar di Kecamatan Seyegan mendapatkan hasil kisi-kisi terbaru dengan jumlah soal ada 30 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi angket penelitian setelah 2x uji coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Media berbasis Visual	Media Gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Media berbasis audio	Media Rekaman	8, 9, 10, 11, 12, 13
	Media berbasis audio visual	Media Video	14, 15, 16, 17, 18, 19
	Media Berbasis Internet	Media Power Point	20, 21, 22, 23, 24,
Media berbasis internet		25, 26, 27, 28, 29, 30	

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif dengan presentase yang digunakan untuk mengkaji variable pada penelitian ini yaitu tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

Rumus presentase yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

F = Frekuensi

N = Number of case (jumlah frekuensi/jumlahnya individu)

100% = Bilangan tetap.

Kemudian dalam pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Kategori

No	Interval	Kategori
1.	$X > M + 1,5 SD$	Baik Sekali
2.	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3.	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4.	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
5.	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri se-Kecamatan Godean dan dilaksanakan pada tanggal 15-22 April 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani yang mengajar di SD Negeri se-Kecamatan Godean yang berjumlah 21 orang guru dan 20 sekolah dasar akan tetapi ada salah satu sekolah dasar yang tidak mengisikan anget tersebut karena di DAPODIK tercantum ada 1 orang guru PJOK yang mengajar di SD tersebut, setelah melakukan penelitian kepala sekolah memberitahukan bahwa tidak ada guru PJOK yang mengampu di SD tersebut karena sudah dipindah jadi data yang diperoleh hanya ada 20 orang guru.

Deskripsi data hasil penelitian bertujuan untuk menggambarkan hasil pengumpulan data tentang jawaban responden melalui angket *online* yang diberikan kepada responden untuk mengukur seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Data yang digunakan untuk mengidentifikasi tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman diungkapkan dengan angket yang terdiri dari 30 pernyataan dan terbagi dalam empat faktor, yaitu;

(1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis Audio, (3) Media berbasis audio visual, (4) Media berbasis komputer.

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 25.0 for windows* dan *Microsoft Exel 2016*. Dari analisis data pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman diperoleh skor terendah (*minimum*) 9.00, skor tertinggi (*maksimum*) 30.00, rerata (*mean*) 22.05, nilai tengah (*median*) 23.00, nilai yang banyak muncul (*mode*) 24.00, *standar deviasi* (SD) 48.06. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik Pemanfaatan Media Pembelajaran

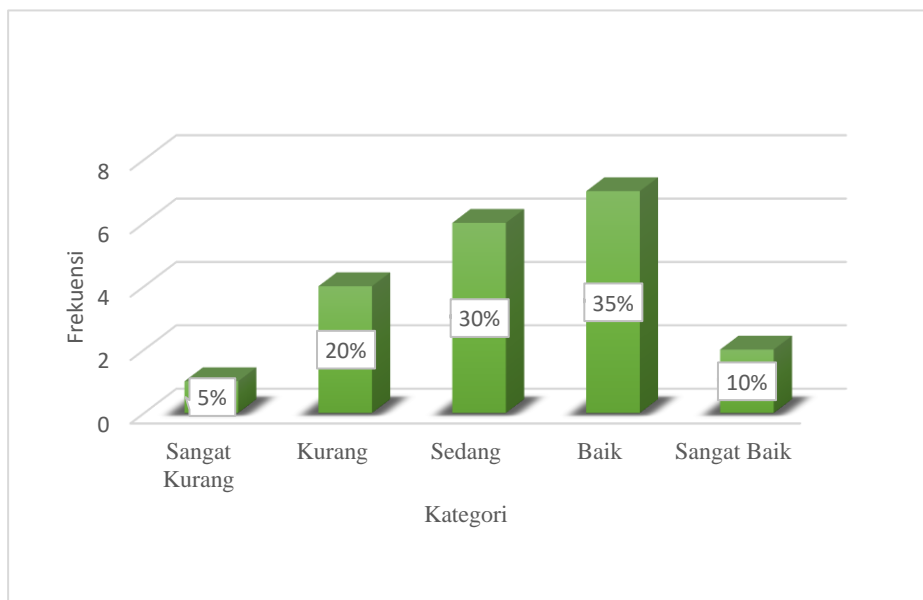
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	22.0500
<i>Median</i>	23.0000
<i>Mode</i>	24.00
<i>Std.Deviation</i>	48.0652
<i>Minimum</i>	9.00
<i>Maximum</i>	30.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean.

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 29,25$	2	10%	Sangat Baik
2.	$24,45 < X \leq 29,25$	7	35%	Baik
3.	$19,65 < X \leq 24,45$	6	30%	Sedang
4.	$14,85 < X \leq 19,65$	4	20%	Kurang
5.	$X \leq 14,85$	1	5%	Sangat Kurang
Jumlah		20	100%	

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman tampak pada gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean

Berdasarkan tabel grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman pada kategori “Sangat Kurang” sebesar 5,00% (1 guru), kategori “kurang” sebesar 20,00% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 30,00% (6 guru), kategori “baik” sebesar 35,00% (7 guru), kategori “sangat baik” sebesar 10,00% (2 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 22,05, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman masuk kategori baik.

Rincian mengenai pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis komputer adalah sebagai berikut:

1. Faktor Media Berbasis Visual

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual menghasilkan *mean* = 5,90, *median* = 6,00, *modus* = 7,00, dan *standar deviasi* = 11,65. Adapun nilai terkecil sebesar 3,00 dan nilai terbesar sebesar 7,00. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Visual

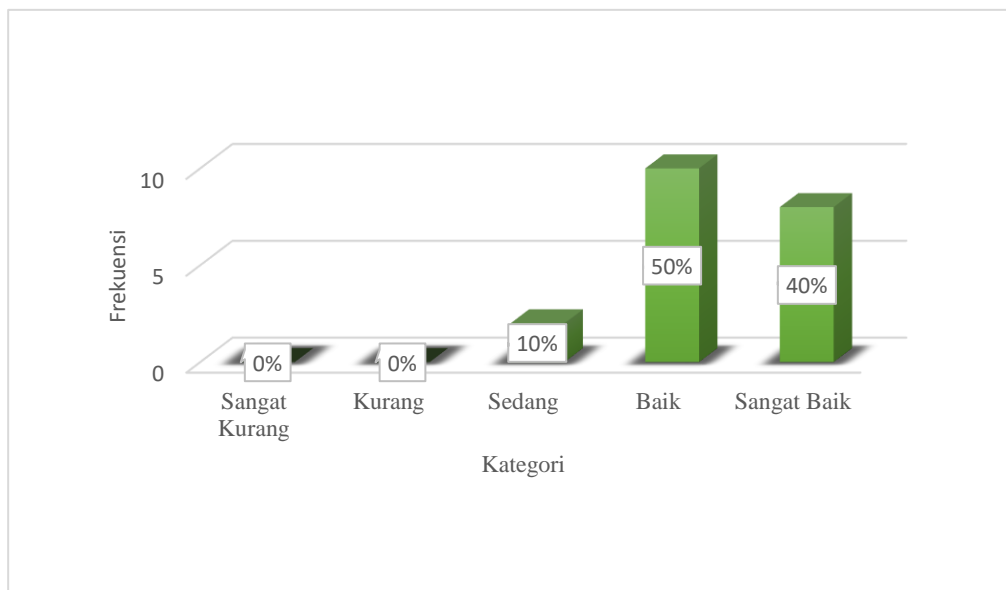
Statsiatik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	5.9000
<i>Medium</i>	6.0000
<i>Mode</i>	7.00
<i>Std.Deviation</i>	11.6529
<i>Minimum</i>	3.00
<i>Maximum</i>	7.00

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual, sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Faktor Media Berbasis Visual

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 7,64$	8	40%	Sangat Baik
2.	$6,48 < X \leq 7,64$	10	50%	Baik
3.	$5,32 < X \leq 6,48$	2	10%	Sedang
4.	$4,16 < X \leq 5,32$	0	0%	Kurang
5.	$X \leq 4,16$	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah		20	100%	

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual tampak pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Visual

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), kategori “kurang” sebesar 0,00% (0 guru), kategori “sedang” sebesar 10,00% (2 guru), kategori “baik” sebesar 50,00% (10 guru), dan kategori “sangat baik” sebesar 40,00% (8 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 5,90, tingkat pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan

Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori baik.

2. Faktor Media Berbasis Audio

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio menghasilkan $mean = 4,50$, $median = 4.50$, $modus = 4,00$, $standar deviasi = 12,35$. Adapun nilai terkecil sebesar 2,00 dan nilai terbesar sebesar 6.00. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio

Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	4.5000
<i>Medium</i>	4.5000
<i>Mode</i>	4.00
<i>Std.Deviation</i>	12.3544
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	6.00

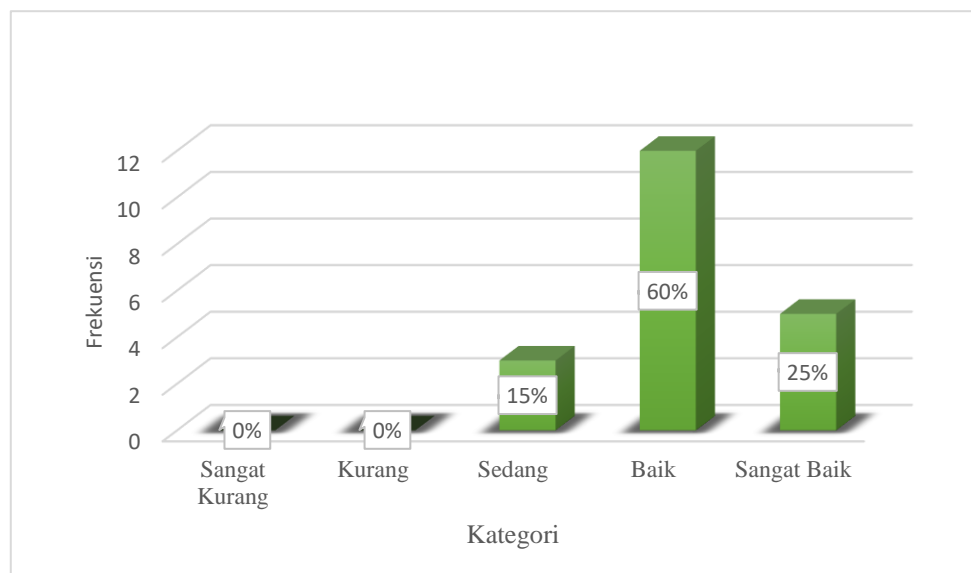
Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio, sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Audio

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 6,34$	5	25%	Sangat Baik

2.	$6,48 < X \leq 7,64$	12	60%	Baik
3.	$5,32 < X \leq 6,48$	3	15%	Sedang
4.	$4,16 < X \leq 5,32$	0	0%	Kurang
5.	$X \leq 2,65$	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah		20	100%	

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio tampak pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio berdasarkan kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), kategori “kurang” sebesar 0,00% (0 guru), kategori “sedang”

sebesar 15,00% (3 guru), kategori “baik” sebesar 60,00% (12 guru), dan kategori “sangat baik” sebesar 25,00% (5 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 4.50, tingkat pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio masuk kategori baik.

3. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual menghasilkan *mean* = 4.80, *median* = 5.00, *modus* = 5,00, dan *standar deviasi* = 13,99. Adapun nilai terkecil sebesar 1,00 dan nilai terbesar sebesar 6,00. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Audio Visual

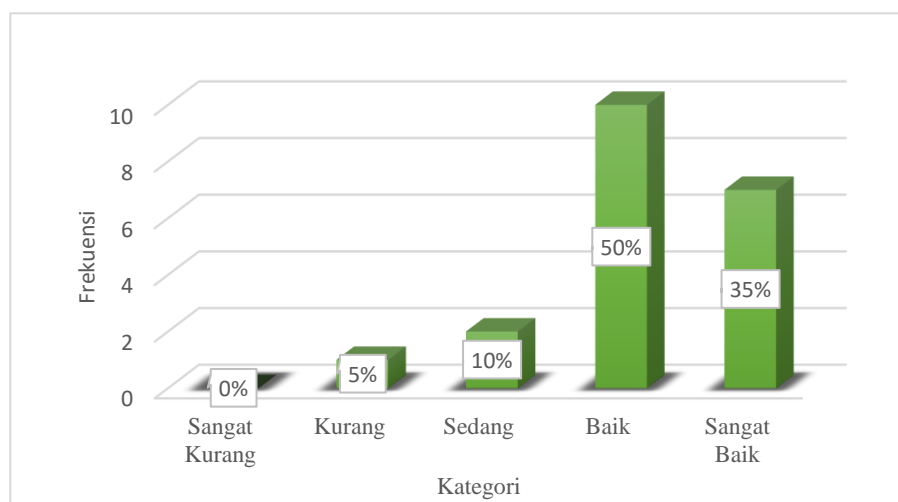
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	48.000
<i>Medium</i>	50.000
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std.Deviation</i>	139.925
<i>Minimum</i>	1.00
<i>Maximum</i>	6.00

Table distribusi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual, sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru
PJOK Faktor Media Berbasis Audio Visual

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 6,88$	7	35%	Sangat Baik
2.	$5,49 < X \leq 6,88$	10	50%	Baik
3.	$4,10 < X \leq 5,49$	2	10%	Sedang
4.	$2,71 < X \leq 4,10$	1	5%	Kurang
5.	$X \leq 2,78$	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah		20	100%	

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual tampak pada gambar berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual berdasarkan kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), kategori “kurang” sebesar 5,00% (1 guru), kategori “sedang” sedang sebesar 10,00% (2 guru), kategori “baik” sebesar 50,00% (10 guru), kategori “sangat baik” sebesar 35,00% (7 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 4,80, tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual masuk dalam kategori baik.

4. Faktor Media Berbasis Komputer

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer menghasilkan *mean* = 6,85, *median* = 6,00, *modus* = 6,00, dan *standar deviasi* = 26,80. Adapun nilai terkecil sebesar 2,00 dan nilai terbesar sebesar 11,00. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Komputer

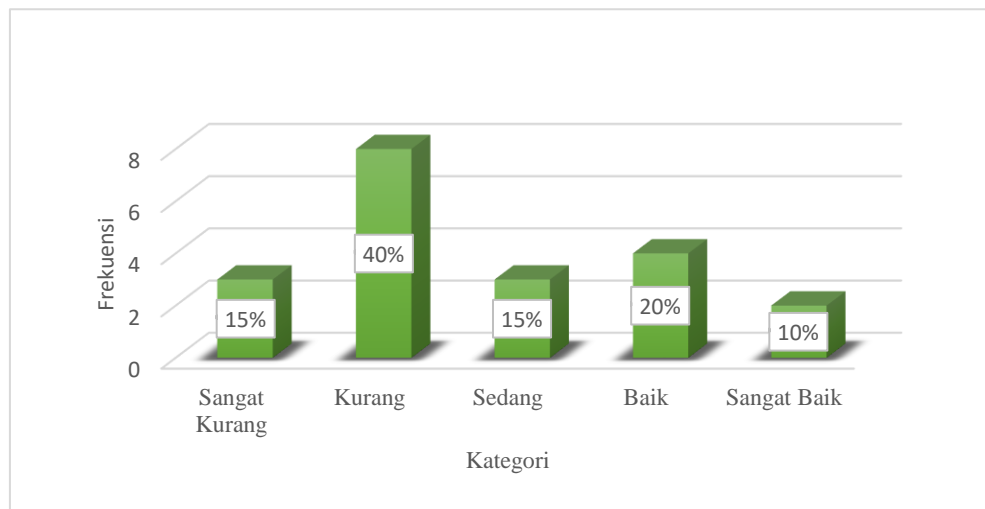
Statistik	
<i>N</i>	20
<i>Mean</i>	6.8500
<i>Medium</i>	6.0000
<i>Mode</i>	6.00
<i>Std.Deviation</i>	26.8083
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	11.00

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer, sebagai berikut:

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Faktor Media Pembelajaran Berbasis Komputer.

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X > 10,82$	2	10%	Sangat Baik
2.	$8,14 < X \leq 10,82$	4	20%	Baik
3.	$5,46 < X \leq 8,14$	3	15%	Sedang
4.	$2,78 < X \leq 5,46$	8	40%	Kurang
5.	$X \leq 2,78$	3	15%	Sangat Kurang
Jumlah		20	100%	

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer tampak pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Faktor Media Berbasis Komputer.

Berdasarkan table grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer berdasarkan kategori “sangat kurang” sebesar 15,00% (3 guru), kategori “kurang” sebesar 40,00% (8 guru), kategori “sedang” sebesar 15,00% (3 guru), kategori “baik” sebesar 20,00% (4 guru), kategori “sangat baik” sebesar 10,00% (2 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6,85, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan

Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer masuk dalam kategori kurang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman yang berjumlah 30 butir soal dan terbagi menjadi 4 faktor yaitu; (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual, (4) Media berbasis komputer.

Berdasarkan latar belakang guru pendidikan jasmani yang sebagai responden menunjukkan bahwa sebagian sudah memiliki pendidikan S1 dan ada juga yang tidak melanjutkan pendidikan S1. Keadaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki bekal pendidikan jasmani telah memiliki bekal pendidikan yang cukup untuk menjadi guru yang professional dan mampu menciptakan pembelajaran dengan baik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berada pada kategori “Sangat Kurang” sebesar 5,00% (1 guru), kategori “kurang” sebesar 20,00% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 30,00% (6 guru), kategori “baik” sebesar 35,00% (7 guru), kategori “sangat baik” sebesar 10,00% (2 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 22,05, tingkat pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman masuk kategori baik.

Presentase paling tinggi pada tingkat pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada kategori “baik” sejumlah 7 guru dengan presentase paling rendah pada kategori “sangat kurang” sejumlah 1 guru dengan presentase 5,00%. Data tersebut menunjukkan hasil yang baik, artinya bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman hanya ada beberapa yang perlu ditingkatkan. Dari hasil analisis 4 faktor sebagai berikut:

1. Faktor Media Berbasis Visual (Media Gambar)

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman masuk kategori “baik” dengan presentase 50,00% berjumlah (10 guru), selain itu pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% berjumlah (0 guru).

Sukiman (2012: 85) berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media media yang dapat menyampaikan pesan lewat indera penglihatan. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa setengah dari jumlah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri se-Kecamatan Godean telah menggunakan media gambar dalam pembelajaran teori dikelas. Akan tetapi ada beberapa guru yang tidak menggunakan media gambar pada saat pembelajaran praktik.

2. Faktor Media Berbasis Audio (Media Rekaman)

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio masuk dalam kategori “baik” dengan presentase sebesar 60,00% berjumlah (12 guru), sedangkan pada kategori “sangat kurang” memiliki presentase sebesar 0,00% dengan jumlah (0 guru).

Media berbasis audio berdasarkan pendapat Susilana & Riyana (2011:19) adalah media yang penyampaian pesan hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif yang berupa musik, efek suara. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru PJOK menggunakan media berbasis audio untuk mengiringi gerakan senam. Tetapi ada beberapa guru yang tidak menggunakan media berbasis audio untuk mengganti instruksi.

3. Faktor Media Berbasis Audio Visual (Media Video)

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis audio visual masuk dalam kategori “baik” dengan presentase sebesar 50,00% dengan jumlah (10 guru), sedangkan pada kategori “sangat kurang” presentasenya 0,00% dengan jumlah (0 guru).

Media audio visual adalah seperangkat media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan. Media audio

visual ini berisi pesan-pesan pembelajaran, tata cara pembelajaran, dan metode mengajar (Ramil 2012:85). Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa sebagian guru menggunakan media video pada saat pembelajaran PJOK untuk memperjelas materi yang diajarkan. Tetapi ada beberapa guru yang tidak menggunakan media berbasis audio visual untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa.

4. Faktor Media Berbasis Komputer (Media berbasis *Power Point* dan *Internet*)

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman berdasarkan faktor media berbasis komputer masuk kategori “kurang” dengan presentase sebesar 40,00% dengan jumlah (8 guru), sedangkan pada kategori “sangat kurang” presentase sebesar 15,00% dengan jumlah (3 guru).

Pendapat ahli Anwariningsih & Ernawati (2013) menyatakan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) memberikan lebih kondisi afektif sehingga dapat menampung siswa yang lambat menerima pelajaran, (2) merangsang siswa di latihan, (3) mudah mengontrol siswa pada saat belajar belajar sehingga tingkat belajar kecepatan siswa bisa ditingkatkan (4) mengembangkan siswa dengan melihat siswa yang aktif itu melalui file latihan yang disimpan dikomputer. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa sebagian besar guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman tidak menggunakan media pembelajaran *power point* dan menggunakan media internet dalam

pembelajaran PJOK, karena menurut salah satu guru untuk menyusun pembelajaran menggunakan *power point* membutuhkan waktu lama dan mungkin juga membutuhkan aplikasi tambahan untuk dibuka pada *handphone* peserta didik. Faktor media berbasis internet masih digunakan oleh guru namun hanya beberapa saja tidak semua guru menggunakan karena guru PJOK menggunakan panduan modul dari sekolah dimana setiap siswa juga memiliki.

Sedangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fajar Wahyunuhari (2013) yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul masuk pada kategori “baik” dengan presentase 57.14% berjumlah (12 guru). Berdasarkan faktor media visual masuk pada kategori “sedang” dengan presentase sebesar 61.90% berjumlah (12 guru). Berdasarkan faktor media berbasis audio masuk pada kategori “sedang” dengan presentase 23.81% berjumlah (5 sekolah). Berdasarkan faktor media berbasis audio visual masuk pada kategori “baik” dengan presentase 57.14% dengan jumlah (12 guru). Sedangkan berdasarkan faktor media berbasis komputer masuk pada kategori “sedang” dengan jumlah presentase 57.14% dengan jumlah (12 guru).

Dari hasil penelitian diatas yang dilakukan selama 7 hari di 20 Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan guru terhadap media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam kategori baik. Hal tersebut dikarenakan ketersediaan media pembelajaran sudah terpenuhi, walaupun jumlahnya masih terbatas. Guru lebih terbiasa melakukan pembelajaran secara langsung

dibandingkan dengan menggunakan bantuan media. Sedangkan dalam kaitannya dengan pemanfaatan media pembelajaran, kebanyakan guru PJOK lebih sering menggunakan media gambar, audio, dan audio visual.

Dari hasil pengamatan dan analisis data, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman yang memiliki presentase paling tinggi merupakan pemanfaatan media berbasis audio (rekaman) dan media audio visual (video), dari kedua di atas memiliki hasil prosentase dan jumlah guru yang lebih tinggi dibandingkan dari media berbasis visual (gambar) dan media berbasis komputer (*power point* dan *internet*). Khususnya media berbasis internet masuk pada kategori sedang, karena dalam penyampaian pembelajaran guru lebih banyak mengacu pada modul pegangan, dimana modul tersebut semua siswa memilikinya, jadi dapat disimpulkan bahwa media berbasis komputer (*power point*) jarang digunakan oleh guru bahkan hampir tidak digunakan pada saat pembelajaran karena memang sulit dan menyita waktu untuk mempersiapkannya. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis komputer (*internet*) hanya diterapkan sebagai media komunikasi antar guru, wali murid, dan siswa. Hal tersebut dilakukan melalui media social seperti: *Whatsapp*, *Youtube*, dan lain-lain. Kemudian dalam tingkat pemanfaatan media berbasis audio (rekaman) diterapkan dalam pembelajaran senam irama atau musik untuk mengiringi gerakan senam irama. Tingkat pemanfaatan guru terhadap media audio visual (video) biasanya banyak digunakan guru untuk membuat video

tentang materi pembelajaran yang bersifat praktik untuk memberikan contoh gerakan sebagai panduan untuk siswa, kemudian guru membagikan link video tersebut dari media social *youtube*. Selanjutnya untuk tingkat pemanfaatam media berbasis visual (gambar) kebanyakan diterapkan dari hasil foto dan *mendownload* gambar dari *internet* seperti tahapan melakukan guling depan, cara melempar dengan benar, dan lain-lain.

Ramil (2012:01) menyatakan bahwa media adalah bentuk saluran yang dipergunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sejalan dengan pendapat tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebaiknya memanfaatkan media untuk membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi media yang digunakan harus menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi serta lingkungan belajar.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan peserta didik sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif menurut Sukiman (2012: 29). Upaya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan memahami siswa yang berbeda mengharuskan guru untuk memilih media yang tepat agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dan

dapat diterima dengan baik oleh siswa. perkembangan teknologi dapat menjadi media yang sangat membantu guru dalam menyampaikan sebuah informasi maupun pembelajaran materi pembelajaran. Namun kenyataan yang terjadi masih terdapat beberapa guru yang masih kurang mengimbangi perkembangan teknologi dan media pembelajaran sebagai perantara dalam pembelajaran saat ini.

Selain memiliki peran penting dalam proses pembelajaran berdasarkan pendapat dari ahli Jatmika (2005) media pembelajaran digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar untuk siswa. sejalan dengan pendapat tersebut bahwa tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menitikberatkan pada pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang melaksanakan proses pembelajaran untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Hal ini

dikarenakan dalam pemanfaatan media pembelajaran harus mampu memberi pengaruh yang baik terhadap pelaksanaan pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dalam penelitian ini sudah diupayakan dengan maksimal, mungkin belum sesuai dengan maksud serta tujuan peneliti. Peneliti ini memiliki keterbatasan serta kelemahan yang muncul dan tidak dapat dihindari, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peneliti tidak dapat memantau langsung/bertatap muka dengan responden dikarenakan wabah virus corona pada saat ini.
2. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
3. Pada saat pengambilan data saat penyebaran angket penelitian tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat karena keterbatasan tenaga dan waktu.
4. Versi android setiap HP berbeda yang mengakibatkan *link* dari angket penelitian pada *google form* sebagian tidak bisa dibuka.
5. Sinyal pada tempat tertentu menghambat pengisian angket, akibatnya tabulasi data penelitian tidak dapat dilakukan bersamaan karena harus menunggu beberapa responden.
6. Usia guru PJOK yang mendekati purna perlu penjelasan khusus dan mengakibatkan waktu penelitian terlalu lama.

7. Angket yang digunakan dalam penelitian masih terbilang lemah. Akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan pengambilan data menggunakan angket terbuka atau wawancara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskripsi, pengujian hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa: pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman pada kategori “Sangat Kurang” sebesar 5,00% (1 guru), kategori “kurang” sebesar 20,00% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 30,00% (6 guru), kategori “baik” sebesar 35,00% (7 guru), kategori “sangat baik” sebesar 10,00% (2 guru). Berdasarkan data di atas maka pemanfaatan media pembelajaran dari berbagai faktor guru secara umum sudah menggunakan media pembelajaran secara baik dan variatif, akan tetapi pada pemanfaatan media berbasis komputer hasilnya masih “kurang” karena berdasarkan pendapat salah satu guru PJOK dalam menyusun pembelajaran menggunakan media komputer membutuhkan waktu yang lama selain itu membutuhkan aplikasi tambahan pada *handphone* peserta didik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahui tingkat pemanfaatan guru media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman dapat digunakan untuk pemanfaatan media pembelajaran di Kecamatan lain.

2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Godean Kabupaten Sleman, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan tingkat pemanfaatan guru terhadap media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Guru dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pada pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

C. Saran

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

a. Bagi Guru:

Diharapkan lebih meningkatkan kembali dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PJOK supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan kepada peserta didik.

b. Bagi Peneliti lain:

- 1) Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

- 2) Agar melakukan penelitian tentang tingkat pemanfaatan guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwariningsih Huning S dan Sri Ernawati (2013) . *Development of Interactive Media For ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. Journal of Education and Learning*. Vol 7(2) pp.124.
- Arif S. Sadiman. dkk.2009. Media Pendidikan. Jakarta. CV. Rajawali.
- Arikunto (2013) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara, A.P & Riyanto. (2018). Penilaian Kualitas Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol.6 No.(1), 73-85.
- Astini, NK (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *LAMPUHYANG* , 11 (2), 13-25. Link: <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>. Tanggal akses jurnal 8 Februari 2021
- Chotimah Siti, Dkk (2018) *Contextual Approach Using VBA Learning Media To Improve Student's Mathematical Displacement And Disposition Ability. Journal of physics: Conft. Series* 984 (2018) 012025.
- Depdiknas (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Fujiyanto Achmad (2016), Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*. Tanggal akses 19 Februari 2021.
- Lismadiana & Sri Winarni, (2020). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari usia dan jenis sekolah : *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 2020, 101-114.
- Mislan, & Danang Ari Santoso. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 2(1), Pembelajaran-Or 12. Link akses :<https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/semnassenalog/article/view/585>
- Muhammad Firza (2013). "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul" [skripsi]. Fakultas Ilmu Keolahragaan : UNY.
- Nopembri Soni & Saryono (2013) Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis Integrated Physical Education di

Sekolah Dasar : Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 9, No. 2, 2013-85.

Jatmika Maya H, (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar: Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Volume 3, No. 1, 2005-91

Jannah Rodhatul (2009) *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press

Pradilasari Lia, Dkk (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (*Indonesian Journal of Science Education*) Vol. 07, No. 01.

Pustekom Dekdikbud. 2012. *Studi Eksploratif Tentang Pustekom Kemendikbud Sebagai Pusat Sumber Belajar Berbasis Tik*. Jurnal Teknodik, Vol 16(4),378.

Ramil Muhammad (2012) *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: PT Antasari Press.

Sadiman Dkk (2002). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Grafindo Pesada.

Saryono & Imam N, (2020) Pengembangan mobile learning senam lantai DBL berbasis android untuk kelas VII SMP : Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol 16 (2), 2020 – 133.

Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Sumarsono Adi, Dkk (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan : Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 15 (1), 2019 – 3.

Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung. CV. Wacana Prima.

Suzana Vera (2020) Penerapan Media Pembelajaran Video Berbasis Web Sebagai Sumber Belajar. [Vol 14 No 1 \(2020\): Quality : Jurnal Kesehatan](#). Link akses : <https://doi.org/10.36082/qjk.v14i1.94>

Winarni & Rosyidah. (2016). Efektifitas Metode Ceramah dan Audio Visual dalam Peningkatan Pengetahuan di SMENOREA pada Siswi SMA. *Gaster*, 14(2), 90-99.

CV. Sarnu Untung.

LAMPIRAN

Lanjut Lampiran 22.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KWAGON
Alamat : Pare, Sidorejo, Godean, Sleman, Telp : 081227632477 Kode Pos : 55564

SURAT KETERANGAN

NO.230/Sdn.Kwg/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Murjinem, S.Pd.SD
NIP : 19690408 199108 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Kwagon
Alamat : Pare, Sidorejo, Godean, Sleman


Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Annisa Kusumawati**
NIM : 17604224036
Sem/Jur/Prodi : VIII/PGSD/Pendidikan Jasmani-S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Seyegan, Margokaton ,Seyegan, Sleman

Telah melaksanakan kegiatan pencarian data tentang Tingkat Pemanfaatan Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan sebagai bagian untuk penulisan Tugas Akhir di Sekolah dasar Negeri Kwagon pada hari Rabu, 21 April 2021.

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Godean, 21 April 2021

Kepala SD Negeri Kwagon

Murjinem, S.Pd.SD
NIP.19690408 199108 2 001

Lampiran 23. Data Hasil Penelitian

No	Nama Sekolah	Media Visual						Media Audio						Media Audio Visual						Media Berbasis Komputer										Total					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30			
1	SD Negeri Sentul	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	21
2	SD Negeri Krajan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
3	SD Negeri Pengkol	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
4	SD N Semarang 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
5	SD Negeri Kwagon	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	24	
6	SD Negeri Tinom	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	17	
7	SD Negeri 2 Godean	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
8	SD N Semarang 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
9	SD Negeri Jetak	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
10	SD Negeri Godean 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24	
11	SD Negeri Godean 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
12	SD N Semarang 4	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	9
13	SD Negeri Krapyak	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	23	
14	SD Negeri Ngrenak	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
15	SD Negeri Sidoluhur	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	18
16	SD N Semarang 1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21	
17	SD Negeri sidoarum	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23	
18	SD Negeri Brongkol	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	17
19	SD Negeri Karakan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
20	SD Negeri 3 Godean	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	16	
21	SD Negeri Sidomoyo	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Lampiran 24. Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	Total	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	22	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	26	
3	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	25
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	26	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	29	
8	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	24	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	27	
10	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	0	0	0	0	0	0	0	

Lampiran 25. Instrumen Angket Uji Coba Penelitian

Angket Uji Coba

Pertanyaan Jawaban

Bagian 1 dari 2

Angket Uji Coba

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti merencanakan kepada Bapak/Ibu Guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu Guru.

Beri jawaban yang menurut Bapak/Ibu Guru sesuai

Nama Responden

Teks jawaban singkat

Nama Sekolah *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Perempuan

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 2

Pernyataan

Deskripsi (opsional)

1. Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.

Ya

Tidak

2. Saya menggunakan media gambar agar materi mudah dipahami oleh siswa.

Ya

Tidak

3. Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media gambar pada saat pembelajaran praktek.

Ya

Tidak

4. Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.

Ya

Tidak

5. Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat pembelajaran.

Ya

Tidak

6. Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.

Ya

Tidak

7. Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran.

Ya

Tidak

8. Saya menggunakan tape recorder untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran.

Ya

Tidak

Lanjut Lampiran 26.

9. Bagian yang sulit dari rekaman, saya putar berulang-ulang sampai siswa memahami materi yang diajarkan.

- Ya
 Tidak

10. Untuk mengatasi daya indera siswa, saya menggunakan media rekaman dalam pembelajaran.

- Ya
 Tidak

11. Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.

- Ya
 Tidak

12. Saya menggunakan media video pada saat pembelajaran teori di kelas.

- Ya
 Tidak

...

13. Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.

- Ya
 Tidak

14. Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi dari saya.

- Ya
 Tidak

15. Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.

- Ya
 Tidak

17. Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek

- Ya
 Tidak

18. Peragaan dalam video saya putar berulang-ulang agar mudah diamati atau dipahami oleh siswa.

- Ya
 Tidak

19. Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.

- Ya
 Tidak

20. Saya menggunakan Power Point dalam pembelajaran teori di kelas.

- Ya
 Tidak

...

21. Materi yang penting disampaikan menggunakan Power Point agar siswa mudah memahami.

- Ya
 Tidak

22. Saya mencetak Power Point dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.

- Ya
 Tidak

23. Saya menggunakan Power Point untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak



Lanjut Lampiran 27.

24. Saya menggunakan Power Point untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. (bertanya, berpendapat)

- Ya
 Tidak

25. Saya menggunakan Power Point untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.

- Ya
 Tidak

26. Materi yang saya sampaikan dalam pembelajaran berasal dari internet.

- Ya
 Tidak

27. Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa.

- Ya
 Tidak

28. Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah, Saya menyarankan siswa mendownload materi dari internet.

- Ya
 Tidak

29. Setiap materi yang saya sampaikan, diunggah di internet agar siswa mudah mengaksesnya.

- Ya
 Tidak

30. Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak

26. Materi yang saya sampaikan dalam pembelajaran berasal dari internet.

- Ya
 Tidak

27. Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa.

- Ya
 Tidak

28. Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah, Saya menyarankan siswa mendownload materi dari internet.

- Ya
 Tidak

29. Setiap materi yang saya sampaikan, diunggah di internet agar siswa mudah mengaksesnya.

- Ya
 Tidak

30. Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak

31. Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak



Lampiran 28. Angket Penelitian

Angket Penelitian

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, maka peneliti memohon kepada Bapak/Ibu Guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu Guru.

Berilah jawaban yang menurut Bapak/Ibu Guru sesuai.

Nama Responden *

Teks jawaban singkat

Nama Sekolah *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-Laki

Perempuan

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 2

Pernyataan

Deskripsi (opsional)

1. Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.

Ya

Tidak

2. Saya menggunakan media gambar agar materi mudah dipahami oleh siswa.

Ya

Tidak

3. Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media gambar pada saat apresepsi pembelajaran praktek.

Ya

Tidak

4. Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.

Ya

Tidak

5. Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat evaluasi.

Ya

Tidak

6. Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran

Ya

Tidak

Pernyataan

Deskripsi (opsional)

1. Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.

Ya

Tidak

Lanjut Lampiran 29.

7. Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK.

- Ya
 Tidak

8. Saya menggunakan tape recorder untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak

9. Bagian yang sulit dari rekaman, saya putar berulang-ulang sampai siswa memahami materi yang diajarkan

- Ya
 Tidak

10. Untuk mengatasi daya indera siswa, saya menggunakan media rekaman dalam pembelajaran.

- Ya
 Tidak

...

11. Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.

- Ya
 Tidak

12. Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.

- Ya
 Tidak

13. Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi dari saya.

- Ya
 Tidak

14. Saya menggunakan media video pada saat pembelajaran teori di kelas.

- Ya
 Tidak

15. Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.

- Ya
 Tidak

16. Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.

- Ya
 Tidak

17. Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.

- Ya
 Tidak

18. Peragaan dalam video saya putar berulang-ulang agar mudah diamati atau dipahami oleh siswa.

- Ya
 Tidak

19. Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.

- Ya
 Tidak

20. Saya menggunakan media Power Point dalam pembelajaran teori di dalam kelas.

- Ya
 Tidak

Lanjut Lampiran 30.

21. Materi yang penting disampaikan menggunakan Power Point agar siswa mudah memahami.

- Ya
 Tidak

22. Saya mencetak Power Point dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.

- Ya
 Tidak

23. Saya menggunakan Power Point untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak

24. Saya menggunakan Power Point untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.

- Ya
 Tidak

25. Materi yang saya sampaikan dalam pembelajaran berasal dari internet

- Ya
 Tidak

26. Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa.

- Ya
 Tidak

27. Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran disekolah, Saya menyarankan siswa mendownload materi dari internet.

- Ya
 Tidak

25. Materi yang saya sampaikan dalam pembelajaran berasal dari internet

- Ya
 Tidak

26. Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa.

- Ya
 Tidak

27. Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran disekolah, Saya menyarankan siswa mendownload materi dari internet.

- Ya
 Tidak

28. Setiap materi pembelajaran yang disampaikan di sampaikan, saya unggah di internet supaya siswa mudah mengaksesnya.

- Ya
 Tidak

29. Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak

30. Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran PJOK.

- Ya
 Tidak

Lampiran 31. Angket Penelitian Yang Sudah di Isi

Angket Penelitian

Pertanyaan Jawaban 12

Angket Penelitian

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, maka peneliti memohon kepada Bapak/Ibu Guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu Guru.

Berilah jawaban yang menurut Bapak/Ibu Guru sesuai.

* Wajib

Nama Responden *

Nama Sekolah *

SD Negeri Sidoluhur

Jenis Kelamin *

Laki-Laki

Perempuan

Pernyataan

1. Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.

Ya

Tidak

2. Saya menggunakan media gambar agar materi mudah dipahami oleh siswa.

Ya

Tidak

3. Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media gambar pada saat apresepasi pembelajaran praktek.

Ya

Tidak

Angket Penelitian

Pertanyaan Jawaban 12

4. Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.

Ya

Tidak

5. Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat evaluasi.

Ya

Tidak

6. Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran

Ya

Tidak

7. Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK.

Ya

Tidak

8. Saya menggunakan tape recorder untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran PJOK.

Ya

Tidak

9. Bagian yang sulit dari rekaman, saya putar berulang-ulang sampai siswa memahami materi yang diajarkan

Ya

Tidak

Lanjut Lampiran 32.

Angket Penelitian

Pertanyaan Jawaban 12

10. Untuk mengatasi daya indera siswa, saya menggunakan media rekaman dalam pembelajaran.

Ya
 Tidak

11. Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.

Ya
 Tidak

12. Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.

Ya
 Tidak

13. Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi dari saya.

Ya
 Tidak

14. Saya menggunakan media video pada saat pembelajaran teori di kelas.

Ya
 Tidak

15. Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.

Ya
 Tidak

16. Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.

Ya
 Tidak

Angket Penelitian

Pertanyaan Jawaban 12

17. Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.

Ya
 Tidak

18. Peragaan dalam video saya putar berulang-ulang agar mudah diamati atau dipahami oleh siswa.

Ya
 Tidak

19. Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.

Ya
 Tidak

20. Saya menggunakan media Power Point dalam pembelajaran teori di dalam kelas.

Ya
 Tidak

21. Materi yang penting disampaikan menggunakan Power Point agar siswa mudah memahami.

Ya
 Tidak

22. Saya mencetak Power Point dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.

Ya
 Tidak

Lanjut Lampiran 33.

Angket Penelitian

Pertanyaan Jawaban 12

23. Saya menggunakan Power Point untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran PJOK.

Ya
 Tidak

24. Saya menggunakan Power Point untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.

Ya
 Tidak

25. Materi yang saya sampaikan dalam pembelajaran berasal dari internet

Ya
 Tidak

26. Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa.

Ya
 Tidak

27. Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran disekolah, Saya menyarankan siswa mendownload materi dari internet.

Ya
 Tidak

28. Setiap materi pembelajaran yang disampaikan di sampaikan, saya unggah di internet supaya siswa mudah mengaksesnya.

Ya
 Tidak

29. Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran PJOK.

Ya
 Tidak

30. Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran PJOK.

Ya
 Tidak