

**KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE-KECAMATANPUNDONG BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Sri Mulyaningsih
NIM 17604221008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLARAGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2021

ABSTRAK

SRI MULYANINGSIH: Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul. TUGAS AKHIR SKRIPSI. YOGYAKARTA: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul.

Jenis penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif, Metode yang digunakan adalah survey. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Bantul yang berjumlah 13 guru. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket ke Sekolah Dasar se-Kecamatan Pundong Bantul untuk diisi oleh guru PJOK. Instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk angket dengan hasil valid dan memiliki reliabilitas sebesar 0,986. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Bantul berada pada kategori rendah, dengan penjabaran sebanyak 15,89% dari 2 guru masuk kategori sangat tinggi, 7,69% dari 1 guru mempunyai tanggapan kategori tinggi, 15,89% dari 2 guru mempunyai tanggapan kategori sedang, 61,53% dari 8 guru mempunyai tanggapan kategori rendah, dan 0% dari 0 guru masuk dalam kategori sangat rendah.

Kata kunci: *kebutuhan, media pembelajaran, PJOK*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Mulyaningsih

NIM 17604221008

Program Studi : PGSD PENJAS

Judul TAS : Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul

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

Yogyakarta, 2021
Yang Menyatakan,



Sri Mulyaningsih
NIM 17604221022

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE KECAMATAN PUNDONG BANTUL**

Disusun Oleh:

Sri Mulyaningsih

NIM. 17604221008

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

Yogyakarta, Mei 2020

Mengetahui
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011 199412 1 001



Nur Rohmah Muktiani, M. Pd., M. Pd
NIP. 19731006 20011 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE KECAMATAN PUNDONG BANTUL**

Disusun oleh:



Sri Mulyaningsih

NIM 17604221008

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

Pada tanggal,

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, S. Pd., M. Pd Ketua Penguji/ Pembimbing		5 Juli 2021
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes Sekretaris		5 Juli 2021
Dr. Erwin Setyo Kriswanto S. Pd., M. Kes Penguji		23 Juni 2021

Yogyakarta, 5 Juli 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



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

NIP. 196407071988121001

MOTTO

- Berusahalah semampumu, nikmatilah prosesmu, dan kerjakanlah apa yang ingin kamu kerjakan tidak perlu merasa tertinggal karena hidup bukan tentang saling mendahului”-Sri Mulyaningsih
- Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan yang hebat adalah mencintai apa yang kamu lakukan!-Steve Jobs
- Dia yang pergi untuk mencari ilmu pengetahuan, dianggap sedang berjuang di jalan Allah sampai dia kembali!- HR. Tirmidzi

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Suherman dan Ibu Tri Eski Yuliati, kedua orang tua saya sayangi dan cintai yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, kasih sayang, materi, dan segala do‘a yang tak pernah berhenti diberikan kepada saya dan pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Risky Nurdyantoro, Maynanda Intan Marcella, dan Afrin Setyawati selaku adek saya yang selalu menjadi motivasi bagi saya untuk cepat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Antonius Sarjono dan MM Sri Sugiati selaku simbah saya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Darus Dwiyanto yang selalu memberi semangat dan memberi bantuan sehingga saya dapat termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul –Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul dengan baik dan lancar. Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M. Pd., M. Pd Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, serta semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Erwin Setyo Kriswanto S. Pd., M. Kes Selaku penguji utama yang telah menguji dan memberikan masukan pada penelitian ini.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Selaku Koordinator Program Studi PGSD Penjas yang telah menyetujui pengajuan judul penelitian ini dan selaku tim penguji yang sudah memberi masukan dalam penyusunan penelitian ini.
4. Bapak Prof. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama

perkuliahan berlangsung dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.

6. Bapak Sudiyono S. Pd. Selaku ketua MKKS Kecamatan Pundong yang telah memberi izin untuk pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak Sarjito S. Pd Jas. Selaku guru PJOK di SD N Monggang yang telah membantu dalam proses penelitian sekaligus mengkoordinir guru PJOK SD N se Kecamatan Pundong dalam Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Bapak/Ibu guru PJOK di SD N se Kecamatan Pundong yang telah bersedia dan meluangkan waktu untuk mengisi angket penelitian.
9. Sahabat saya Dwi lestari, Latifaul Maghfiroh, kuliah Laily indriani, Dela Eska M, Eva Shintia, dan Purwanti sudah membantu dan memotivasi penulis untuk tetap semangat mengerjakan Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang belum dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga Tuhan memberikan berkat yang melimpah kepada semua pihak yang penulis sebutkan di atas. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini memberikan manfaat kepada pembaca ataupun pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 20 Mei 2020



Sri Mulyaningsih

NIM. 17604221008

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DATAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3. Pemanfaatan Media Pembelajaran	14
4. Jenis dan Karakteristik Media.....	15
5. Prinsip Memilih Media	34
6. Kriteria Pemilihan Media pembelajaran	35
7. Hakikat Pembelajaran Daring	37
8. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	41
C. Kajian Penelitian yang Relevan.....	43
D. Kerangka Berpikir	44

BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Desain Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel.....	46
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.	47
E. Instrumen Penelitian.	48
F. Uji Coba Instrumen.....	50
G. Teknik Analisi Data.	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan	64
C. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Implikasi	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	77

DATAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data SDN se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul.....	47
Tabel 2. Kisi-kisi Angket	49
Tabel 3. Kelas Interval	53
Tabel 4. Deskripsi Statistik Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.....	55
Tabel 5. Kategorisasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.....	55
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul	57
Tabel 7. Kategorisasi Kebutuhan Media Berbasis Visual dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.....	58
Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Audio dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul	59
Tabel 9. Kategorisasi Kebutuhan Media Berbasis Audio dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.....	60
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul.....	61
Tabel 11. Kategorisasi Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul	61
Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul.....	63
Tabel 13. Kategorisasi Kebutuhan Media Komputer dan Jaringan dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Media Gambar	18
Gambar 2. Media Sketsa	19
Gambar 3. Media Bagan	19
Gambar 4. Media Grafik	20
Gambar 5. Media Papan Tulis.....	21
Gambar 6. Media Papan Buletin	21
Gambar 7. Media OHP.....	22
Gambar 8. Media Modul	24
Gambar 9. Media Perekam Pita Magnetik	26
Gambar 10. Media Radio	27
Gambar 11. Media Vidio.....	28
Gambar 12. Media Televisi.....	29
Gambar 13. Media Komputer	30
Gambar 14. Media PowerPoint	31
Gambar 15. Media Internet YouTube	33
Gambar 16. Diagram Batang Tanggapan Guru PJOK Terhadap Kebutuhan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se Kecamatan Pundong Bantul	56
Gambar 17. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Berbasis Visual	58
Gambar 18. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Berbasis Audio.....	60
Gambar 19. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual	62

Gambar 20. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Komputer dan Jaringan	64
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin Penelitian Fakultas	75
Lampiran 2. Keterangan <i>Expert Judgement</i>	76
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	77
Lampiran 4. Angket Penelitian	86
Lampiran 7. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Visual.....	92
Lampiran 8. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Audio	93
Lampiran 9. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Audio Visual.....	95
Lampiran 10. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Komputer.....	96
Lampiran 11. Deskripsi Statistik.....	97
Lampiran 12. Kartu Bimbingan	104
Lampiran 13. Foto Dokumentasi.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang diterapkan pada saat ini oleh pemerintahan. Prinsip utama pengembangan kurikulum 2013 adalah didasarkan model kurikulum berbasis kompetensi dengan standar kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satu satuan pendidikan, jenjang pendidikan, dan program pendidikan. Penilaian dalam kurikulum ini mencakup tiga aspek yaitu: aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku. Tujuan dari kurikulum 2013 ini adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Di dalam penerapannya seorang guru diharapkan memiliki kecakapan dalam menyampaikan materi pembelajaran, ketetapan dalam memilih materi, ketepatan dalam penguasaan materi, dan ketepatan dalam memilih media dan metodologi serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif. Hal yang perlu diperhatikan para guru adalah menciptakan sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang siswa untuk secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar, alat-alat dan sarana pembelajaran serta dengan teman sejawat mereka (Arsyad 2016). Melalui

penyediaan media dan metode pembelajaran yang tepat siswa dapat aktif berinteraksi dengan sumber belajarnya

Proses pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar dapat dicapainya tujuan pendidikan. Menurut UU No 2 Tahun 1985 tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggung jawab terhadap bangsa. Dengan adanya tujuan ini, diharapkan mereka yang memiliki pendidikan dengan baik dapat memiliki kreativitas, pengetahuan, kepribadian, mandiri, dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab.

Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan suatu pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Untuk mendukung pembelajaran yang ideal dilakukan dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa, siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan melaksanakan dengan baik dari hasil belajarnya. Materi yang disampaikan guru harus menarik dan memudahkan siswa untuk memahami sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang diinginkan.

Peran guru sangat penting untuk mendukung pembelajaran. Dimana guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Materi yang disampaikan harus menarik dan dapat memperjelas pemahaman siswa. Jika materi yang disampaikan menarik maka secara tidak langsung guru dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar. Motivasi siswa dapat mendorong rasa ingin tahu untuk belajar dan mereka merasa senang sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Keaktifan siswa juga sangat diharapkan dalam proses pembelajaran ditambah pada masa pembelajaran daring (dalam jaringan) seperti ini. Aktif yang dimaksud bukan hanya aktif tanya jawab melainkan mampu mengungkapkan pendapat dan mampu belajar untuk berlangsungnya pembelajaran berikutnya maka dalam kegiatan tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesungguhnya.

Adanya hasil proses pembelajaran yang optimal tidak lepas dari peran media pembelajaran yang digunakan. Jika ada materi yang abstrak membuat siswa sulit memahami materi pembelajaran perlu adanya bantuan media yang sesuai dan tepat. Media pembelajaran adalah suatu bahan atau alat yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada murid. Penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengondisikan dan mengkoordinir siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar dalam suatu sekolah dan memiliki tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan berbagai gerak dasar atau motorik. Melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat memberikan kesempatan siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui

aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga secara sistematis, terarah, dan terencana. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali siswa dalam memberikan pengalaman belajar, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif. Pelaksanaan pendidikan jasmani dilaksanakan dengan berbagai aktivitas dan materi yang bertahap sesuai dengan kemampuan siswa.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di lapangan berbeda dengan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan siswa harus mempelajari berbagai gerak yang berbagai macam dan saling berkaitan dengan gerak satu dengan gerak yang lain mulai dari gerak sederhana hingga gerak yang kompleks. Media yang digunakan dalam penjas banyak sekali jenisnya dan macamnya, mulai dari yang sederhana hingga yang kekinian dan memiliki harga yang cukup mahal. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran harus dioptimal. Jenis dan macam media pembelajaran dari media cetak dalam teks atau gambar, media presentasi, media audio, media audio visual, dan lain sebagainya.

Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai banyak manfaat diantaranya guru mampu menjelaskan materi yang rumit, contohnya menyampaikan gerakan guling depan dengan menggunakan media audio visual atau berupa video. Dengan menggunakan video metode pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi, serta lebih efisien menghemat waktu dan tenaga. Selain itu dapat lebih memfokuskan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari. Sehingga media yang baik adalah dapat memperjelas pembelajaran bukan malah mempersulit pembelajaran.

Manfaat lain dari penggunaan media bagi siswa yaitu siswa lebih memahami materi yang disampaikan, kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mudah dimengerti, mendukung siswa dalam pembelajaran mandiri atau otodidak. Selain itu dapat membangkitkan motivasi, minat, dan keinginan belajar, sehingga didapatkan peningkatan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan ketiga Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Pundong Bantul yaitu SD N Baran hanya menggunakan media modul, karena jika menggunakan media lainnya sedikit merepotkan guru dan guru juga kesulitan dalam menggunakan media elektronik misalnya komputer akan tetapi dengan adanya media sangat membantu jalannya proses pembelajaran. Kemudian di SD N Monggang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran sangat banyak dan memiliki dampak positif bagi siswa dan guru hanya menggunakan media teks atau modul. Menurut guru di SD N Soka menegaskan bahwa jarang menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sekolah dalam menyediakan media pembelajaran, selain itu faktor usia guru juga mempengaruhi penggunaan media.

Dari berbagai masalah di atas dapat diidentifikasi bahwa penggunaan media dalam pemanfaatannya belum dioptimalkan. Sebagian besar guru PJOK seKecamatan Pundong hanya menggunakan media modul atau berupa teks materi. Padahal PJOK banyak di aktivitas praktik. Penjelasan sangat memerlukan gambaran gerak yang jelas dan menyenangkan. Belum semua guru menggunakan media pembelajaran karena keterbatasan sekolah dalam menyediakan media pembelajaran tersebut. Selain itu guru harus mempunyai

pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa. Beberapa sekolah sudah memiliki media pembelajaran walaupun belum semua terpenuhi dan diaplikasikan. Untuk melancarkan pembelajaran khususnya dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guru dituntut untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan. Untuk itu guru harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Bantul.

Besarnya tuntutan terhadap guru pendidikan jasmani agar dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pemberian materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dari hal tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui pendidikan jasmani.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Beberapa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul hanya menggunakan salah satu media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Keterbatasan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dimiliki Sekolah Dasar.
3. Beberapa Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul belum mengoptimalkan penggunaan media dalam pembelajaran.
4. Belum diketahuinya jenis media pembelajaran yang dibutuhkan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang pemanfaatan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dan berbagai keterbatasannya, maka penelitian ini dibatasi pada — kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Kabupaten Bantull.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: –Seberapa tinggi kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul.

F. Manfaat penelitian

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

1. Secara teoritis
 - a. Dapat meningkatkan wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
 - b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat sebagai motivasi aktualisasi diri memberikan rasa senang terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

sehingga menjadi salah satu pendorong bagi siswa untuk lebih tekun dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

b. Bagi guru

diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam pelaksanaan pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran dan sesuai dengan materi PJOK, penentuan metode pembelajaran, penilaian pembelajaran, penanggulangan masalah dalam pembelajaran serta penciptaan pembelajaran yang efektif

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan informasi kepada sekolah sehingga dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan-kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama di sekolah yang bersangkutan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Pengertian media menurut Arsyad (2016 : 3) kata media berasal dari Bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah‘, ‘perantara‘ atau ‘pengantar‘. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara (وسائط ل) (atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2014: 6).

Menurut Hamalik (2011 : 23), media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam prosesn pendidikan dan pengajaran disekolah. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi 21 visual atau verbal (Arsyad, 2016: 3). Secara luas Djamarah dan Aswan (Toto, 2010:11) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna

mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat bantu sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi sebagai sumber belajar seseorang.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi proses pembelajaran. Sanaky (2013: 04) menyatakan bahwa definisi media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata dan mempermudah siswa belajar, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan lebih baik. Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi.

Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain.

Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2016: 4), menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan istilah lain media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Suryobroto (2011: 17), media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- b. Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- d. Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- e. Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- f. Membangkitkan motivasi
- g. Mengatasi ruang dan waktu
- h. Mengatasi jarak yang jauh
- i. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu sebagai alat komunikasi dan interaksi guru terhadap siswa untuk menyampaikan pesan atau informasi sebagai sumber belajar sehingga mempermudah siswa dalam pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga berguna untuk membangkitkan semangat belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Hamalik (2010: 30) mengungkapkan bahwa: pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Menurut Pribadi dalam Syukur (2011: 37), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).

- d. Semua indera siswa dapat diaktifkan.
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk membantu siswa untuk memahami dan memperjelas informasi atau materi pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Purwodarminto (2011: 873), menyatakan bahwa manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Sedangkan menurut Suryobroto (2011: 9), bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis.

Dalam lingkungan pendidikan khususnya pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Pemanfaatan ini membidangi tentang bagaiman secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

Dalam pemanfaatannya media yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan serta memudahkan guru untuk

menyampaikan materi yang ingin disampaikan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan media diharapkan media tersebut dapat membantu dan memperjelas materi supaya siswa lebih paham dan informasi yang disampaikan lebih konkrit. Maka media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran sangat dianjurkan digunakan dalam penyampaian pembelajaran dapat membantu menyampaikan pembelajaran dan waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien sehingga tujuan dalam pembelajaran tercapai.

4. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek.

Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, dkk. (2014: 20-23) yaitu:

- a. Taksonomi menurut Rudy Bretz Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- b. Hirarki media menurut Duncan Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya

biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.

- c. Taksonomi menurut Briggs Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.
- d. Taksonomi menurut Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.
- e. Taksonomi menurut Edling Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Mengenai jenis-jenis media, Bretz (Ishrayanto, 2010: 14) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihat. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat delapan

klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

a. **Media pembelajaran berbasis visual**

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan (Sukiman, 2012: 85). Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

1) **Media Grafis**

Menurut Sadiman, dkk (2014: 28), media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar

proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Banyak jenis media grafis, antara lain sebagai berikut:

a. Gambar/Foto

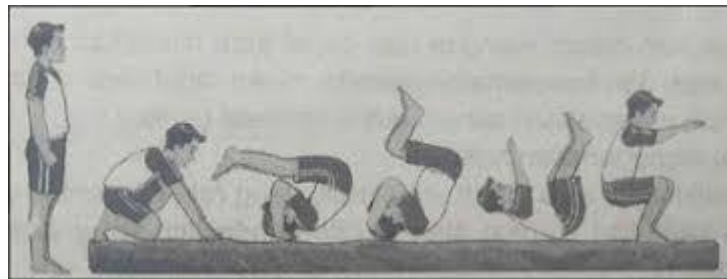
Menurut Hamalik (2011 : 57) Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Jadi media gambar merupakan gambar yang dapat diambil dari sejumlah gambar, foto, lukisan, yang didapat dari majalah, buku, koran atau dari sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran.



Gambar 1: Media Gambar
Sumber: Rafiq fadlani (2018)

b. Sketsa

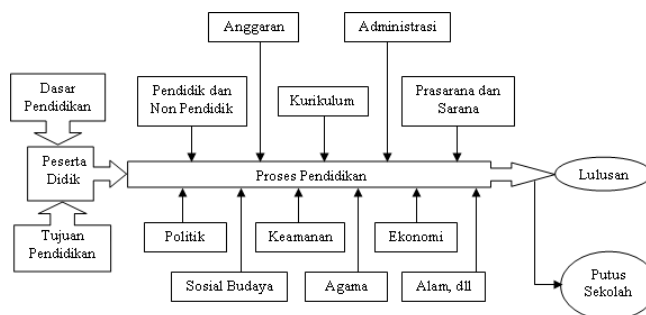
Menurut Sadiman, dkk., (2014: 33), sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru yang baik hendaknya bisa menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa, karena selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harga tidak menjadi masalah karena media dibuat sendiri oleh guru.



Gambar 2. Media Sketsa
Sumber: Jasmani Pedia (2019)

c. Media Bagan

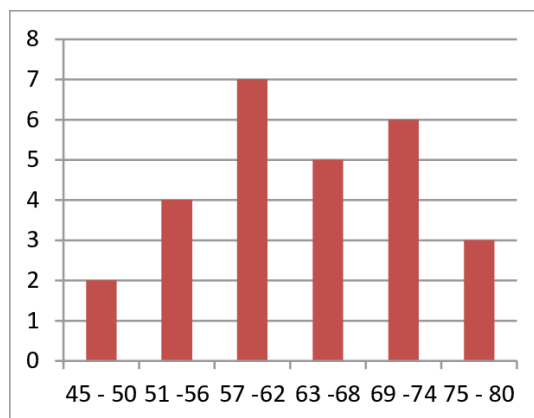
Bagan merupakan salah satu media grafis atau media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dan memberi pesan kepada penerima pesan secara visual. Bagan juga dapat memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.



Gambar 3. Media Bagan
Sumber: Kompasiana (2014)

d. Grafik

Menurut Sadiman, dkk. (2014: 41), sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik juga diartikan sebagai suatu kerangka atau gambar yang digunakan untuk membuat objek visualisasi dari data-data pada tabel dengan tujuan memberikan informasi mengenai suatu data dari penyaji materi kepada penerima materi.



Gambar 4. Media Grafik

e. 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 dalam mengajar secara klasikal, 2) menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan atau gambar sederhana, 3) untuk memotivasi siswa dengan jalam memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan papan tulis.



Gambar 5. Media Papan Tulis

Sumber: hanako (2020)

f. Media Papan Buletin

Papan buletin adalah papan yang khusus digunakan untuk mempetunjjkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster dan objek dalam bentuk tiga dimensi.

Melihat kenyataan di lapangan bahwa media grafis yang sering digunakan dan cocok diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes adalah foto/gambar, sehingga penulis akan menitik beratkan foto/gambar dalam media grafis.



Gambar 6. Media Papan Buletin

Sumber: Tunstallsteachingtidbits (2012)

2) Media OHT/OHP

Menurut Sukiman (2012: 123) media transparansi atau *Overhead transparency* (OHT) seringkali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu *overhead projector* (OHP). Media transparansi adalah media visual proyeksi yang dibuat diatas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 8 ½ x 11 inc, yang digunakan guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka outline, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.



Gambar 7. Media OHP

Sumber: febriantismala (2014)

Kelebihan serta kelemahan menggunakan OHP dan transparansi menurut Sadiman (2014: 61) antara lain:

- a) Kelebihannya antara lain:
 - 1) gambar di papan. Ruangan tak perlu digelapkan, sehingga siswa dapat melihatnya sambil mencatat.
 - 2) Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa.
 - 3) Benda-benda kecil dapat diproyeksikan hanya dengan meletakkannya di atas OHP, walaupun hasilnya berupa bayang-bayang.

- 4) Memungkinkan penyajian diskriminasi warna dan menarik minat-minta siswa.
 - 5) Tak memerlukan tenaga bantuan operator dalam menggunakan OHP karena mudah dioperasikan.
 - 6) Lebih sehat dari papan tulis.
 - 7) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan.
 - 8) Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, terutama untuk proses yang kompleks dan bertahap.
 - 9) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang.
 - 10) Sepenuhnya di bawah kontrol guru.
 - 11) Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, dan apabila menggunakan bingkai, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan si guru dapat dibuat di atasnya.
 - 12) Dapat menstimulasi efek gerak yang sederhana dan warna pada proyeksinya dengan menambahkan alat penyajian tertentu
- b) Kelemahannya antara lain:
- 1) Transparansi memerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikan (OHP) sedangkan OHP itu sendiri kadang-kadang sulit dicari suku cadangnya ditempat-tempat tertentu.
 - 2) Memerlukan waktu usaha dan persiapan yang baik, lebih-lebih kalau menggunakan teknik penyajian yang kompleks.
 - 3) Oleh karena transparansi-transparansi itu lepas maka menuntut cara kerja yang sistematis dalam penyajiannya. Bila tidak penyajiannya bisa kacau.

4) Kalau kurang disukai teknik pemanfaatan serta potensinya ada kecenderungan OHP dipakai sebagai pengganti papan tulis dan siswa cenderung bersikap pasif.

3) Media Modul

Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individu dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar.



Gambar 8. Media modul
Sumber: Yudi Candra (2020)

Menurut Wijaya dkk. dalam Sukiman (2012:133), melalui sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan: (a) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal; (b) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individu yang mantap; (c) dapat mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas; dan (d) dapat mewujudkan belajar yang berkonsentrasi.

b. Media berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran. Ada beberapa jenis media berbasis audio, antara lain media perekam audio dan media radio.

1) Media Rekaman

Media rekaman merupakan sesuatu yang direkam baik itu berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik atau media digital sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan. Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media rekaman juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

Menurut Sadiman dkk., (2014: 53-54) kelebihan media rekaman antara lain:

- a) Harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.
- b) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perseorangan, sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- c) Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
- d) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnose guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji atau berpidato.

Peralatan media rekaman telah mengalami perkembangan sedemikian rupa dari waktu ke waktu. Media rekaman yang biasa digunakan adalah Alat perekam pita magnetic dan perekam digital.

a) Alat perekam pita magnetic



Gambar 9. Media perekam pita magnetik

Sumber: Arifnovindra (2010)

Alat perekam pita magnetic atau yang lebih dikenal dengan tape recorder adalah salah satu media pendidikan yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Alat perekam pita magnetic sangat bermanfaat untuk menunjang kelancaran proses pendidikan jasmani, misalnya; senam irama, senam kesegaran jasmani atau untuk tes kebugaran. Selain sudah dikenal masyarakat, pengoperasian tape recorder cukup mudah. Rekaman pada kaset dapat diputar kembali berulang-ulang sehingga proses pembelajaran lebih mudah.

b) *Digital Recording*

Kelebihan digital recording adalah kualitas audio yang dihasilkan lebih baik dan jelas, disamping itu lebih praktis dalam penyimpanan. Digital recording dari tahun ke tahun banyak mengalami perkembangan, dimulai dari *Compact Disk (CD)* sampai dalam bentuk *iPOD* yang merupakan pemutar *MP3 portable*.

2) Media radio



Gambar 10: Media Radio
Sumber: Nurasrimelawati (2018)

Siaran radio mengembangkan daya imajinasi anak, selain itu juga sebagai sumber informasi yang tidak dapat diperoleh siswa di dalam kelas. Tentunya hal ini juga harus didukung peran serta guru belajar menggunakan hal-hal baru yang baru diketahuinya. Walaupun selama ini mereka mengenal radio tetapi mereka kadang masih berfikir radio sebagai media hiburan semata.

c. Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran. Jenis media ini meliputi media televisi dan media film/video.

1) Media Film dan Video

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut movie. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Sedangkan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan

menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekaman dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.



Gambar 11. Media vidio

Media video dan film ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya antara lain keduanya termasuk kelompok media pandang dengan audio visual, karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus didengar. Sedangkan perbedaannya adalah media film memiliki alur cerita baik bersifat non fiksi atau fiksi, dan media video tidak memiliki alur cerita.

2) Televisi



Gambar 12. Media Televisi

Sumber: Novianyr (2011)

Televisi menurut Arsyad (2016:51) adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Televisi selain menghibur juga mendidik, tentu acara juga harus disesuaikan dengan pendidikan yang akan diajarkan, dalam hal ini guru mempunyai peran penting dalam pemilihan acara televisi. Selain lebih menarik televisi juga 23 menyajikan program atau berita-berita terbaru sehingga bisa menambah wawasan siswa.

d. Media pembelajaran berbasis komputer dan jaringan

Komputer adalah alat elektronik yang bekerja secara sistematis dan cermat untuk mengolah berbagai macam data. Seperti data angka, suara dan gambar. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatas oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang

dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.



Gambar 13. Media komputer
Sumber: Masbullah (2021)

Menurut Sukiman (2012: 212-213), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lambat menerima pelajaran.
- 2) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan.
- 3) Kendali berada ditangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
- 5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

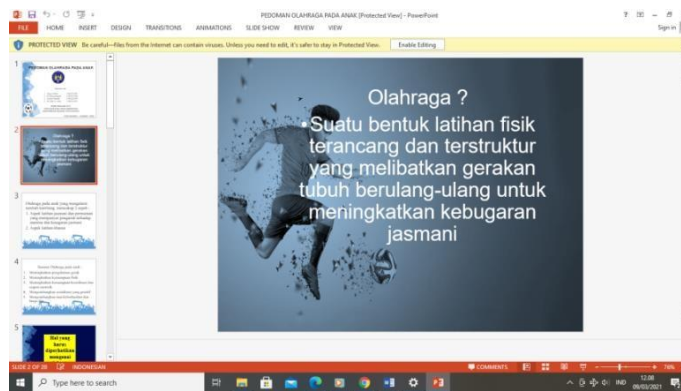
Sedangkan kelemahan komputer antara lain:

- 1) Perangkat lunaknya relatif masih mahal.

- 2) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
- 3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) tidak cocok antara satu dengan yang lain.
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
- 5) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

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

1) Media presentasi



Gambar 14. Media powerpoint

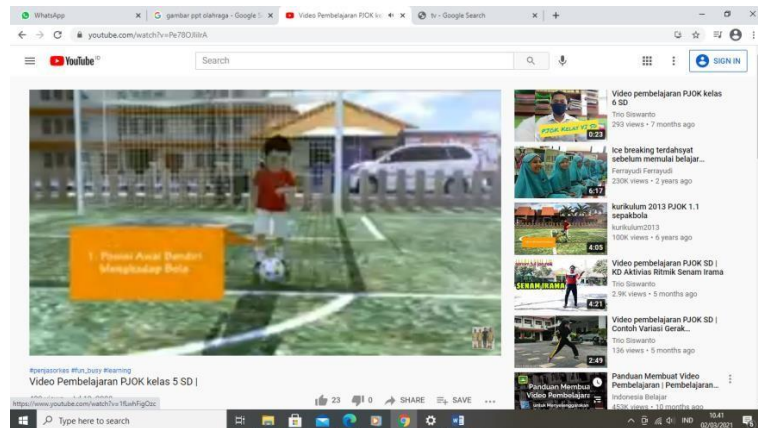
Menurut Sukiman (2012: 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. *Power Point* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadinya sebagai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

Beberapa kelebihan dari media presentasi *Power Point* antara lain:

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

2) Media pembelajaran internet

Media pembelajaran internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik.



Gambar 15. Media Internet youtube

Melalui internet perkembangan multimedia yang kekinian salah satunya aplikasi 3 dimensi atau *augmented reality*. Menurut Sanjaya ridwan dkk (2017: 4) *Augmented reality* adalah teknologi yang mampu menyisipkan informasi ke dunia maya dan menamilkannya ke dunia nyata dengan bantuan seperti kamera, komputer, bahkan kaca khusus. Aplikasi 3 dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet.

5. Prinsip Memilih Media

Menurut Musfiqon (2012:116) ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu :

1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka tujuan pembelajaran disebut efektif. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu, dan sumber daya lain seminimal mungkin.

2) Prinsip relevansi

Pertimbangan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan juga perlu menjadi pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran. Guru dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

3) Prinsip produktivitas.

Pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia atau sumber daya alam. Dalam memilih pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif

6. Kriteria Pemilihan Media pembelajaran

Dalam memilih menggunakan media pembelajaran tentunya guru perlu menganalisis kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan. Sesuai dengan para pakar media pembelajaran yang telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media. Dalam bukunya Musfiqon (2012:118) ada beberapa kriteria yang harus dalam pemilihan media, yaitu :

a. Kesesuaian dengan tujuan

Pembelajaran dilaksanakan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tentu dalam pemilihan media pembelajaran juga mengacu pada tujuan pembelajaran. Dengan adanya media ini dapat membantu guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Ketepatangunaan

Tepat dalam penggunaan media pembelajaran diartikan pada pemilihan media yang sesuai dan didasarkan pada kegunaan. Jika media belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dalam pembelajaran.

c. Keadaan peserta didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Sebab jika dalam pemilihan tidak sesuai dengan keadaan peserta didik, maka media tersebut tidak berperan secara banyak dan tidak efektif. Oleh karena itu, agar pemilihan media tepat, maka disesuaikan

dengan perkembangan siswa dan pilih media yang sesuai dengan jenjang perkembangan psikologi anak.

d. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi jika tidak ada tersedia maka tidak dapat digunakan. Ketika dibutuhkan, media tersebut harus tersedia untuk memenuhikeperluan siswa dan guru.

e. Biaya kecil

Faktor biaya menjadi pertimbangan dalam pengadaan media pembelajaran. Tentunya pengadaan media mempertimbangkan biaya sehingga benar benar seimbang antara fungsi media dan hasil yang akan dicapai.

f. Keterampilan guru

Guru harus mengetahui tentang media yang akan dipakai. Mengetahui fungsinya dan cara penggunaannya. Keterampilan guru ini yang sangat menentukan kesuksesan pemakaian media pembelajaran

g. Mutu teknik

Kualitas media sangat mempengaruhi tingkat ketersampaian materi pembelajaran kepada anak didik. Media yang baik ialah media yang mempunyai prasyarat tertentu, menarik, jelas dan dapat dipahami dengan baik.

7. Hakikat Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran diselenggarakan secara masif dengan peserta atau anggota yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat diakses melalui laptop, handphone, atau jaringan internet lainnya. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi seperti ini tentu manusia sudah memiliki alat komunikasi berupa handphone atau jaringan internet yang salah satunya dapat menunjang pembelajaran daring. Melalui *handphone* atau jaringan internet dapat memudahkan mengakses dan menyebarkan materi pembelajaran daring yang luas, sehingga dapat mewujudkan visi dan misi Pendidikan Nasional dan taraf hidup dan kesejahteraan bangsa Indonesia.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme bahwa ilmu pengetahuan itu dibangun oleh siswa melalui proses belajar, bukan dari guru dipindahkan ke siswa. Mengingat adanya hal tersebut alasan penggunaan dan membutuhkan pembelajaran daring.

Berdasarkan perkembangan, pembelajaran daring memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan web. Setiap materi pembelajaran berupa video, *slideshow*, atau teks, di dalam materi tersebut juga tercantum tugas-tugas mingguan yang harus

dikerjakan dengan batasan waktu yang sudah ditentukan dan penilaian yang sudah ditetapkan.

b. Masif

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui web yang peserta atau siswa tidak dibatasi.

c. Terbuka

Maksud dari terbuka adalah pembelajaran daring dapat diakses semua kalangan baik usia muda, dewasa, hingga orang tua. Dengan adanya terbuka ini tidak ada syarat khusus yang ingin mendaftar untuk bergabung.

Dalam konteks pembelajaran daring, objek pembelajaran adalah sumber belajar digital yang dapat dikemas dan dipakai ulang dalam modul, unit, mata kuliah, atau program pembelajaran (Wibawanto, 2019 dalam Sumantri dkk 2020). Berdasarkan definisi itu, beragam bentuk objek pembelajaran dapat dibuat, antara lain teks, gambar, video, audio, animasi, simulasi, kuis, tugas, dan forum diskusi. Beberapa objek pembelajaran kemudian disusun dan dirangkai sehingga menjadi *desain course* mata kuliah, seperti yang terlihat pada video dalam tautan dan kode QR dan pada berikut.

Pembelajaran daring itu biasanya merupakan pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru secara interaktif melalui *video conference* (Muhammad, 2020). Pembelajaran daring merupakan salah satu cara menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Definisi pembelajaran Daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis Internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*.

Seperti menggunakan *Zoom*, *Geogle Meet*, *Geogle Drive*, dan sebagainya. Kegiatan daring diantaranya Webinar, kelas *online*, seluruh kegiatan dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer (Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman, 2019).

Dalam pembelajaran daring khususnya pembelajaran PJOK perlu adanya media yang digunakan. Media pembelajaran yang digunakan salah satunya dengan menyampaikan media yang kekinian seperti *augmented reality*. Menurut Sanjaya ridwan dkk (2017: 27) *Augmented Reality* atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. *Augmented reality* menggunakan perangkat Anda untuk memadukan konten digital ke dalam dunia nyata. Tidak seperti *virtual reality* (VR), Anda tidak memerlukan headset, kacamata, atau peralatan tambahan lainnya. Sebaliknya, Anda hanya butuh kamera perangkat dan aplikasi AR.

Sedangkan menurut Sanjaya ridwan dkk (2017: 129) *virtual reality* merupakan kata gabungan dari Bahasa Inggris, yaitu *virtual* dan *reality*. *Virtual* memiliki arti dekat, sedangkan *reality* berarti hal-hal nyata yang kita alami sebagai manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Virtual Reality* berarti *mendekati kenyataan*. Untuk orang-orang yang tinggal berjauhan, VR dapat menjadi salah satu cara alternatif untuk bertemu.

VR ini memerlukan headset, kaamata, kamera, handphone, atau peralatan elektronik yang lainnya.

Dari beberapa penjelasan mengenai pembelajaran daring dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan jaringan internet dan komputer menggunakan sumber belajar digital. Pembelajaran daring khususnya pembelajaran PJOK dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi atau media yang kekinian salah satunya dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR) atau *Virtual Reality* (VR).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin dirasakan di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan. Kemaju Berdasarkan definisi itu, beragam bentuk objek pembelajaran dapat dibuat, antara lain teks, gambar, video, audio, animasi, simulasi, kuis, tugas, dan forum diskusi. Beberapa objek pembelajaran kemudian disusun dan dirangkai sehingga menjadi desain course mata kuliah, seperti yang terlihat pada video dalam tautan dan kode QR dan pada Gambar 3 berikut. an teknologi informasi

8. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui jasmani, yaitu melalui gerak jasmani atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Rusman (2020: 16), Pendidikan Jasmani pada hakikatnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin diharapkan bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral.

Pendidikan Jasmani bukan semata-mata berhubungan dengan pembinaan fisik saja, akan tetapi lebih mengarah kepada pembinaan siswa secara utuh. Hal ini dikemukakan H.J.S Husdarta (2011:18) –pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Depdiknas (2003: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Selain itu pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif sportif melalui kegiatan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan

melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik serta kognitif, selain itu aspek intelektual dan emosional menunjukkan bahwa adanya keseimbangan unsur rohani.

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti.

Penelitian tersebut seperti :

1. Penelitian relevan berikutnya milik Bene Aryo Subandi (2015) dengan judul -Persepsi Guru Penjasorkes terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar negeri Se- Kecamatan Pengasih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis persentase, metode yang digunakan adalah metode survei dengan instrument angket. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani yang berjumlah 32 orang dari 32 SD Negeri Se Kecamatan Pengasih. Hasil penelitian persepsi guru penjas terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kec Pengasih mempunyai persepsi sangat tinggi 5,8 %, sebanyak 2 guru, tinggi sebesar 26,4 %, sebanyak 9 guru, sedang 41,1 %, sebanyak 14 guru, rendah 20,9 %, sebanyak 7 guru, sangat rendah sebesar 5,8 %, sebanyak 2 guru.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Difa Nuarsipta (2018) yang berjudul -Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahrag (PJOK) DI SMP se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Responden dalam penelitian ini

berjumlah 15 orang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Kesimpulan dalam penelitian adalah bahwa tingkat penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman yang berkategori tinggi sekali 0 orang atau 0%, tinggi 5 orang atau 33,33%, sedang 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33% dan rendah sekali 2 orang atau 13,33%.

D. Kerangka Berpikir

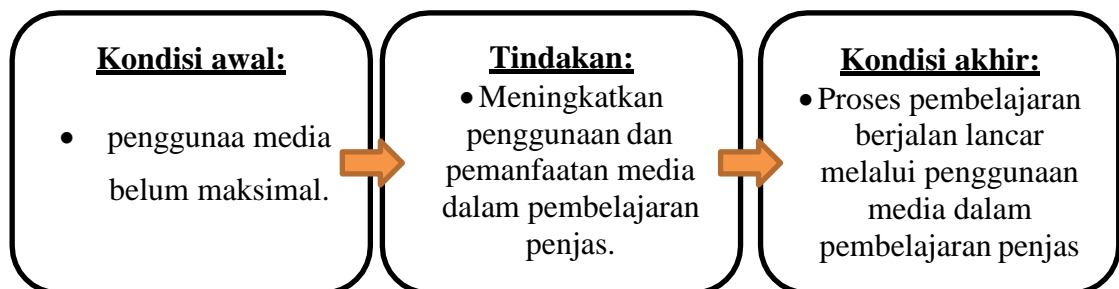
Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang minat belajar siswa. Manfaat lain dari penggunaan media dalam pembelajaran yaitu dapat memperjelas siswa dan memudahkan siswa untuk belajar. Sebaiknya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus menggunakan media pembelajaran karena bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Namun kenyataannya penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan belum dimaksimalkan.

Upaya guru memanfaatkan media membantu melancarkan pembelajaran dan meningkatkan kualitas dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pemilihan penggunaan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, karena kemampuan daya serap setiap siswa berbeda. Sehingga pemilihan media pembelajaran harus tepat dan mudah diterima siswa

Pembelajaran Penjas 90 % praktek di lapangan, namun kenyataannya sekarang berbanding terbalik karena adanya sistem pembelajaran daring. Dengan adanya pembelajaran yang awalnya 90 % praktik sekarang 90% materi. Materi ini disampaikan dengan daring melalui web salah satunya melalui *google classroom*. Media yang digunakan kebanyakan hanya menggunakan teks. Sedangkan Penjas adalah pembelajaran yang dilaksanakan melalui praktik sehingga media yang di cocok digunakan salah satunya berupa gambar atau video. Media gambar atau video dianggap lebih efektif dalam menyampaikan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan serta dapat dipraktikkan di tempat masing-masing.

Dalam penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul. 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 agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Dari penjelasan di atas kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Arikunto (2013: 139) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Arikunto (2010: 312) menyatakan bahwa metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2021 di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016: 61). Menurut Arikunto (2013:173), Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani yang mengajar di SD Negeri se-Kecamatan Pundong yang berjumlah 13

orang guru dari 10 sekolah dasar negeri. Data Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SD N Soka	1
2	SD N Seyegan	2
3	SD N 1 Panjangrejo	1
4	SD N 2 Panjangrejo	1
5	SD N Ketegan	1
6	SD N 1 Pundong	1
7	SD N Monggang	2
8	SD N Bacari	1
9	SD N Tulung	2
10	SD N Baran	1
Jumlah		13

2. Sampel

Sampling menurut Sugiyono (2019: 24), adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Populasi di atas dapat diambil sampel dengan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila mana semua anggota digunakan sebagai sampel (Sugiyono 2016: 85). Maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini jumlah sampel penelitian 13 guru dari 10 Sekolah.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2016). Variabel dalam penelitian ini adalah kebutuhan media pembelajaran dalam

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul.

Secara operasional kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan didefinisikan sebagai suatu bentuk yang dilakukan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang kelancaran belajar. Data untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diungkapkan dengan angket yang terdiri atas 31 pernyataan dan terbagi dalam 4 jenis media, yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis komputer dan jaringan.

E. Instrumen Penelitian.

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2013:192) bahwa — Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Menurut Arikunto (2013:194), —Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.¶

Menurut Sugiyono (2016:142), -Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga responden hanya dapat memberikan tanggapan terbatas pada pilihan yang diberikan.

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

Tabel 2. Kisi-kisi Angket

Variabel	Faktor	Indikator	Butir soal
Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Media berbasis visual	Media gambar/foto	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
		Media Modul/Buku	8, 9, 10
	Media berbasis audio	Media Rekaman	11, 12, 13, 14, 15
	Media berbasis audio visual	Media Video	16, 17, 18, 19, 20
	Media berbasis komputer dan jaringan	Media Presentasi/ 3D/ <i>Augmented reality</i>	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
		Media Berbasis Internet	28, 29, 30, 31, 32, 33,34,35

2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Peneliti mencari data Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul
- b. Peneliti menentukan jumlah guru penjasorkes yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Selanjutnya peneliti melakukan pengkodean.
- f. Setelah proses pengkodean peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2010* dan *SPSS 25 for Windows*.
- g. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data, maka diperlukan uji instrumen untuk membuktikan validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Pembuktian validitas dan reliabilitas hasil ujicoba data diolah menggunakan bantuan komputer yaitu *Microsoft Excell 2010* dan *SPSS 25 for windows*. Angket penelitian telah *diexpert judgement* oleh Ibu

Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Angket pembimbing diminta untuk langsung dilakukan penelitian.

1 . Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Nursalim,2016). Pembuktian reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh tes tersebut menunjukkan konsistensi hasil pengukuran. Instrument ini dikatakan reliabel jika suatu instrument memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan beberapa kali dalam waktu yang berbeda. Uji reliabilitas peneliti menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach* :

Cronbach :

$$r = \left| \frac{k}{2-1} \right| \frac{\sum ab^2}{at^2}$$

Keterangan :

- r = reliabilitas instrument
- k = banyaknya butir pertanyaan
- \sum = jumlah variasi butir
- t^2 = variasi total

G. Teknik Analisi Data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Adapun teknik penghitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan persentase. Dapat dirumuskan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

- P = besarnya persentase
 F = skor jawaban yang benar
 N = skor jawaban keseluruhan
 (Sudijono 2011:24)

Pengkategorian tersebut menggunakan Mean dan Standar Deviasi. Menurut Sudijono, (2009:175) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) sebagai berikut:

Tabel 3. Kelas Interval

No	Interval	Kategori
1	$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat rendah

Keterangan:

- M : Nilai rata-rata (Mean)
 X : Skor
 SD : Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan objek akan digambarkan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya yang diperoleh oleh peneliti. Dari hasil penelitian mengenai tanggapan guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul. Angket yang digunakan diisi oleh responden sebanyak 13 guru PJOK yang mewakili dari populasi. Selanjutnya responden mengisi angket sebanyak 35 butir pernyataan dengan 4 alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Tanggapan siswa dijabarkan dalam bentuk pernyataan yang terdiri dari 6 indikator, yaitu media tidak proyeksi, media proyeksi, media rekaman, media video, media presentasi/3D/*Augmented reality*, media berbasis internet dan jaringan.

Selanjutnya, setelah responden mengisi angket kemudian dilakukan perhitungan skor dari masing-masing indikator. Secara keseluruhan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Deskripsi Statistik Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasaman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.

No	Analisis	Hasil
1	Nilai <i>Maksimum</i>	131
2	Nilai <i>Minimum</i>	100
3	<i>Mean</i>	111,7692
4	<i>Median</i>	109
5	<i>Modus</i>	105
6	<i>Standar deviasi</i>	10,10077

Dari hasil yang diperoleh maka tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi 4 kategori, kategori tersebut yaitu kategori sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

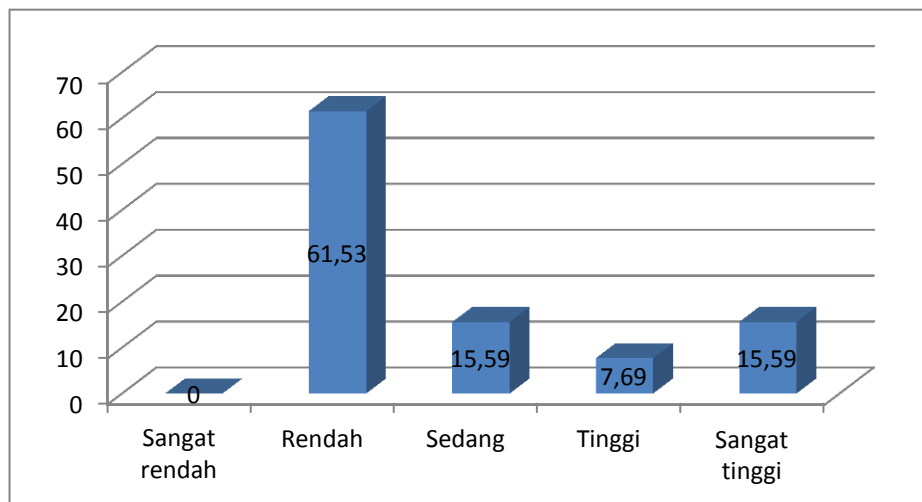
Mengacu pada kategori diatas maka dapat diketahui distribusi frekuensi tanggapan guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan keshatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul . Selanjutnya akan di jelaskan mengenai distribusi frekuensi yang akan di sajikanpada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5 . Kategorisasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasaman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 126,78075$	2	15,89%	Sangat tinggi
2	116,7695 - 126,78075	1	7,69%	Tinggi
3	106,76535 - 116,7696	2	15,89%	Sedang
4	96,75765 - 106,76536	8	61,53%	Rendah
5	$X \leq 96,75765$	0	0	Sangat rendah
		13		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil sebanyak 2 guru (15,89%) masuk kategori sangat tinggi, 1 guru (22,85%) mempunyai tanggapan kategori tinggi, 2

guru (15,89%) mempunyai tanggapan kategori sedang, 8 guru (61,53%) mempunyai tanggapan kategori rendah dan 0 guru (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.



Gambar 16. Diagram Batang Tanggapan Guru PJOK terhadap Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD se Kecamatan Pundong Bantul.

Selanjutnya, secara rinci akan dideskripsikan data mengenai faktor-faktor dan indikator yang mempengaruhi tanggapan guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Se Kecamatan Pundong Bantul. Faktor-faktor yang dideskripsikan yaitu meliputi faktor media berbasis visual meliputi media tidak proyeksi dan proyeksi, faktor media berbasis audio meliputi media rekaman, faktor media berbasis audio visual meliputi media video, dan faktor yang terakhir media berbasis jaringan dan internet meliputi media presentasi/ 3D/ *Augmented reality* dan media berbasis internet. Berikut akan dijelaskan secara rinci.

1. Faktor Media Berbasis Visual

Faktor media berbasis visual merupakan salah satu faktor yang terdapat dalam tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul. Pada penelitian ini, faktor media berbasis visual terdiri dari dua (2) indikator yaitu media tidak proyeksi dan media proyeksi. Dalam instrumen penelitian ini indikator media tidak proyeksi dijabarkan kedalam 7 butir pernyataan, sedangkan indikator media proyeksi yang dituju dijabarkan kedalam 3 butir pernyataan dimana butir-butir pernyataan pada kedua indikator tersebut telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Diketahui bahwa faktor media berbasis visual memiliki hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul.

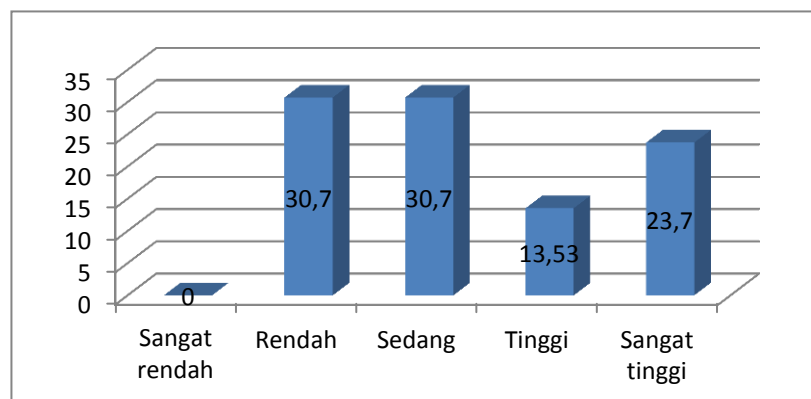
No	Analisi	Hasil
1	Nilai <i>Maksimum</i>	38
2	Nilai <i>Minimum</i>	28
3	<i>Mean</i>	32,53846
4	<i>Median</i>	32
5	<i>Modus</i>	30
6	<i>Standar deviasi</i>	2,933013

Setelah data diketahui maka selanjutnya dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut tabel pengkategorian data :

Tabel 7. Kategorisasi Kebutuhan Media Berbasis Visual dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 36,9379795$	3	23,07%	Sangat tinggi
2	34,0049665- 36,9379795	2	15,53%	Tinggi
3	31,0719535 - 34,0049665	4	30,70%	Sedang
4	28,1389405 - 31,0719535	4	30,70%	Rendah
5	$X \leq 28,1389405$	0	0	Sangat rendah
		13	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul yaitu sebanyak 3 guru (23,07%) mempunyai tanggapan sangat tinggi, 2 guru (15,53%) mempunyai tanggapan tinggi, 4 guru(30,70%) mempunyai tanggapan sedang, 4 guru (30,70%) mempunyai tanggapan rendah dan 0 guru(0%) mempunyai tanggapan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi pada setiap kategori, maka terlihat bahwa faktor kebutuhan media berbasis visual dalam pembelajaran PJOK yang dituju adalah sedang . Untuk memperjelas pengkategorian berikut gambar diagram yang diperoleh :



Gabar 17. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Berbasis Visual

2. Media Berbasis Audio

Faktor media berbasis audio merupakan faktor kedua yang terdapat dalam tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul. Pada penelitian ini, faktor media berbasis visual terdiri dari 1 indikator yaitu media rekaman. Dalam instrumen penelitian ini indikator media tidak proyeksi dijabarkan kedalam 5 butir pernyataan tersebut telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Diketahui bahwa faktor media berbasis visual memiliki hasil sebagai berikut :

Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Audio dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul

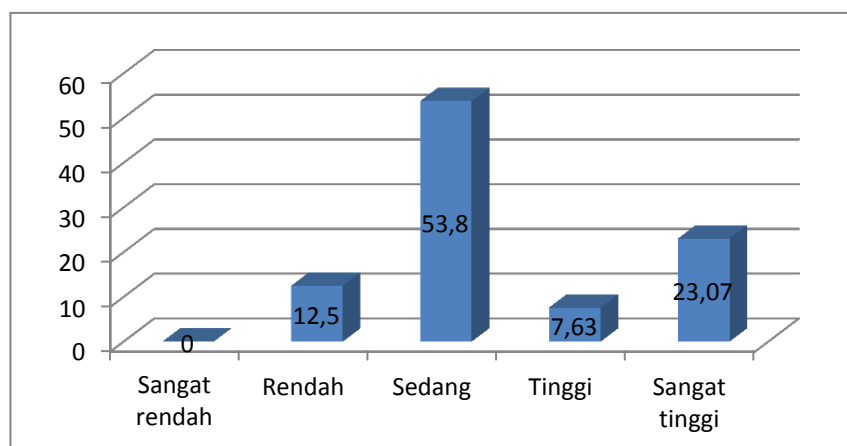
No	Analisi	Hasil
1	Nilai <i>Maksimum</i>	20
2	Nilai <i>Minimum</i>	14
3	<i>Mean</i>	16,30769
4	<i>Median</i>	15
5	<i>Modus</i>	15
6	<i>Standar deviasi</i>	2,250356

Setelah data diketahui maka selanjutnya dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut tabel pengkategorian data :

Tabel 9. Kategorisasi Kebutuhan Media Berbasis Audio dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 19,683224$	3	23,07%	Sangat tinggi
2	17,432868 - 19,683224	1	7,63%	Tinggi
3	15,182512 - 17,432868	7	53,80%	Sedang
4	12,932156 - 15,182512	2	12,50%	Rendah
5	$X \leq 12,932156$	0	0	Sangat rendah
		13	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul yaitu sebanyak 3 guru (23,07%) mempunyai tanggapan sangat tinggi, 1 guru (7,63%) mempunyai tanggapan tinggi, 7 guru(53,80%) mempunyai tanggapan sedang, 2 guru (12,50%) mempunyai tanggapan rendah dan 0 guru(0%) mempunyai tanggapan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi pada setiap kategori, maka terlihat bahwa faktor kebutuhan media berbasis audio dalam pembelajaran PJOK yang dituju adalah sedang . Untuk memperjelas pengkategorian berikut gambar diagram yang diperoleh :



Gabar 18. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Berbasis Audio

3. Media Berbasis Audio Visual

Faktor media berbasis audio visual merupakan faktor ketiga yang terdapat dalam tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul. Pada penelitian ini, faktor media berbasis audio visual terdiri dari 1 indikator yaitu media video. Dalam instrumen penelitian ini indikator media tidak proyeksi dijabarkan kedalam 6 butir pernyataan tersebut telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Diketahui bahwa faktor media berbasis visual memiliki hasil sebagai berikut :

Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul

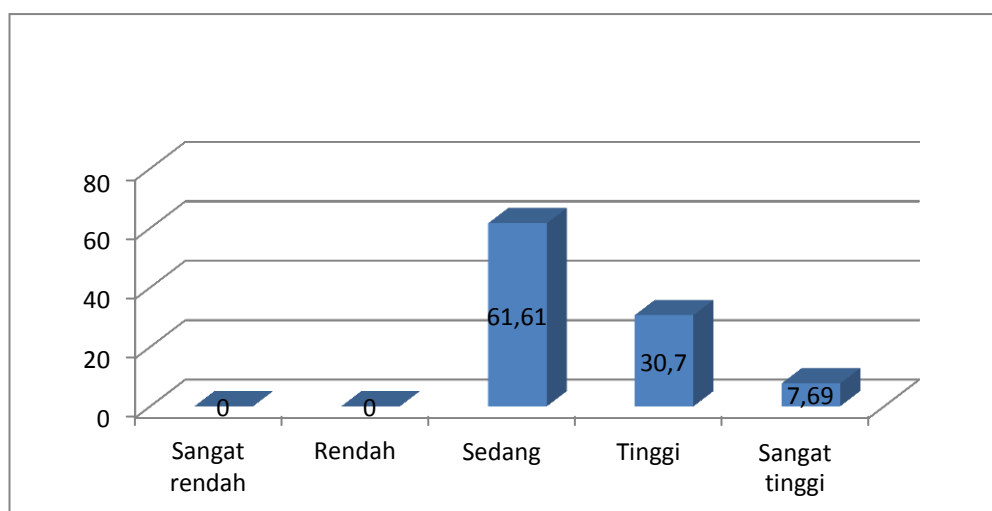
No	Analisi	Hasil
1	Nilai <i>Maksimum</i>	24
2	Nilai <i>Minimum</i>	18
3	<i>Mean</i>	19,38462
4	<i>Median</i>	18
5	<i>Modus</i>	18
6	<i>Standar deviasi</i>	1,894662

Setelah data diketahui maka selanjutnya dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut tabel pengkategorian data :

Tabel 11. Kategorisasi Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 22,226613$	1	7,69%	Sangat tinggi
2	20,331951 - 22,226613	4	30,70%	Tinggi
3	18,437289 - 20,331952	8	61,61%	Sedang
4	16,542627- 18,437290	0	0%	Rendah
5	$X \leq 16,542627$	0	0	Sangat rendah
		13	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul yaitu sebanyak 1 guru (7,69%) mempunyai tanggapan sangat tinggi, 4 guru (30,70%) mempunyai tanggapan tinggi, 8 guru(61,61%) mempunyai tanggapan sedang, 0 guru (0%) mempunyai tanggapan rendah dan 0 guru(0%) mempunyai tanggapan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi pada setiap kategori, maka terlihat bahwa faktor kebutuhan media audio visual dalam pembelajaran PJOK yang dituju adalah sedang . Untuk memperjelas pengkategorian berikut gambar diagram yang diperoleh :



Gambar 19. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual

4. Media Komputer dan Jaringan

Faktor media berbasis jaringan dan internet merupakan faktor keempat yang terdapat dalam tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se

Kecamatan Pundong Bantul. Pada penelitian ini, faktor media komputer dan jaringan terdiri dari 2 indikator yaitu media Media presentasi/3D/Augmented reality dan media internet. Dalam instrumen penelitian ini media Media presentasi/3D/Augmented reality dijabarkan kedalam 6 butir pernyataan, sedangkan media internet dijabarkan kedalam 8 butir pernyataan tersebut telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Diketahui bahwa faktor media berbasis jaringan dan internet memiliki hasil sebagai berikut :

Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Kebutuhan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul

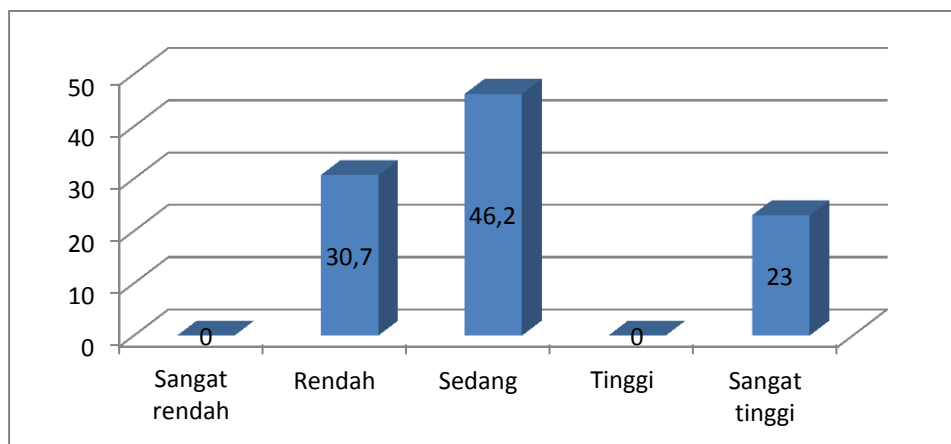
No	Analisi	Hasil
1	Nilai <i>Maksimum</i>	51
2	Nilai <i>Minimum</i>	40
3	<i>Mean</i>	43,53846
4	<i>Median</i>	42
5	<i>Modus</i>	40
6	<i>Standar deviasi</i>	4,274252

Setelah data diketahui maka selanjutnya dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut tabel pengkategorian data :

Tabel 13. Kategorisasi Kebutuhan Media Komputer dan Jaringan dalam Pendidikan Jasman Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul.

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X > 49,949838$	3	23%	Sangat tinggi
2	46,675586 - 49,949838	0	0%	Tinggi
3	41,401337 - 46,675586	6	46,20%	Sedang
4	37,127082 - 41,401337	4	30,70%	Rendah
5	$X \leq 37,127082$	0	0	Sangat rendah
		13	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh tanggapan guru PJOK terhadap kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul yaitu sebanyak 3 guru (23%) mempunyai tanggapan sangat tinggi, 0 guru (0%) mempunyai tanggapan tinggi, 6 guru (46,20%) mempunyai tanggapan sedang, 4 guru (30,70%) mempunyai tanggapan rendah dan 0 guru(0%) mempunyai tanggapan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi pada setiap kategori, maka terlihat bahwa faktor kebutuhan media komputer dan jaringan dalam pembelajaran PJOK yang dituju adalah sedang . Untuk memperjelas pengkategorian berikut gambar diagram yang diperoleh :



Gambar 20. Diagram Batang Faktor Kebutuhan Media Komputer dan Jaringan.

B. Pembahasan

Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa tingkat penggunaan media mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul dikategorikan rendah.

Keadaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul adalah rendah. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan daring yang cenderung menggunakan media pembelajaran berbasis visual sehingga penggunaan media belum maksimalnya penggunaan media yang baik. Kegiatan pembelajaran daring yang lebih banyak dilakukan di luar ruang akan membutuhkan alat bantu yang lebih kompleks untuk memaksimalkan penggunaan media. Terbatasnya fasilitas pembelajaran seperti penunjang dalam pembelajaran daring ini menjadi alasan tersendiri belum memaksimalkan kebutuhan penggunaan media pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru penjasorkes telah menggunakan media tidak proyeksi dan media proyeksi pada saat

pembelajaran daring. Akan tetapi ada beberapa guru yang tidak menggunakan media tidak proyeksi dan media proyeksi pada saat pembelajaran daring .

Kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul berdasarkan faktor media berbasis audio masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru penjasorkes menggunakan media berbasis audio untuk mengiringi gerakan senam. Tetapi banyak guru yang tidak menggunakan media berbasis audio untuk mengganti instruksi.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Bantul berdasarkan faktor media berbasis audio visual masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru menggunakan media video pada saat pembelajaran daring dan menggunakan media video untuk memperjelas materi yang diajarkan sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan jumlah siswa pada saat pembelajaran daring.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul berdasarkan faktor media komputer dan jaringan masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru menggunakan media presentasi atau berupa video tiga (3) dimensi/*Augmented Reality* agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan pada saat pem

belajaran daring. Selain itu guru juga menggunakan jaringan atau internet berupa google classroom atau *WhatsApp* untuk menyampaikan materi pada pembelajaran daring. Tetapi banyak guru yang belum paham terkait pembuatan media presentasi atau media tiga (3) dimensi untuk pembelajaran sehingga guru hanya mendownload materi yang ada di internet.

Berdasarkan latar belakang guru pendidikan jasmani yang sebagai responden menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki pendidikan mulai dari D2 hingga berpendidikan S1. Keadaan ini menunjukkan bahwa seluruh guru telah memiliki bekal pendidikan yang cukup untuk menjadi guru yang profesional dan mampu mengemas pembelajaran dengan baik. Seluruh responden merupakan lulusan dari pendidikan jasmani. Akan tetapi, dari hasil observasi di sekolah berbeda menunjukkan bahwa sebagian besar tidak menggunakan media pembelajaran dengan baik. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara garis besar penggunaan media pembelajaran telah berjalan tidak terlalu baik. Melihat latar belakang usia guru pendidikan jasmani yang lebih dari 40% merupakan guru dengan usia yang tidak muda lagi alasan ini mengapa kebutuhan penggunaan media belum digunakan dengan baik. Hal ini karena guru dengan usia lanjut yang lulusan lama tidak menguasai IT sehingga pada saat penggunaan media mengalami kesulitan. Dari hasil penelitian diperoleh 8 orang yang masih memiliki status rendah dalam penggunaan media ini dapat disebabkan karena terpadat beberapa guru yang usianya lebih dari 50 tahun. Hal ini terkadang menjadi alasan guru – guru yang

usianya tua tidak menggunakan media dengan baik karena kesulitan dalam mengembangkan media.

Tingkat kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar dapat mempengaruhi tingkat penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kemampuan guru dalam menguasai IT menjadi salah satu alasan guru untuk mampu atau tidak untuk mengembangkan media pembelajaran dengan baik. Selain itu, faktor keterampilan guru dalam mengajar juga mempengaruhi guru dalam penggunaan media. . Seperti halnya menurut Suhadi dan Amat komari (2009), Guru yang efektif selalu merencanakan bagaimana agar melibatkan rasa visual sebagai sebuah bagian yang penting dalam proses pengajaran. Semakin tinggi keterampilan mengajarnya baik maka guru akan semakin termotivasi untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan baik dengan bantuan media. Sebaliknya jika keterampilan dan kemampuan menguasai IT kurang maka guru akan hanya mengemas pembelajaran dengan semampunya.

Selain itu faktor yang mendukung penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penjas yaitu faktor tuntutan dari sekolah, kualitas fasilitas dan karakteristik siswa juga dapat menjadi alasan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Tuntutan sekolah yang mengedepankan kualitas pembelajaran maka guru akan melakukan pembelajaran dengan baik dengan menggunakan alat bantu media secara maksimal. Akan tetapi, berbeda dengan sekolah yang hanya seadanya saja maka pembelajaran akan sulit terkontrol kualitasnya. selain itu fasilitas yang disediakan dari sekolah memadai

dapat membantu penggunaan media pembelajaran secara maksimal. Apabila minimnya fasilitas akan menuntut guru untuk dapat memanfaatkan media atau memodifikasi alat agar dapat menyampaikan materi ajar dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan juga dapat mempengaruhi guru yang memiliki semangat mengajar yang tinggi untuk memberikan pembelajaran dengan maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang bagus dan cocok digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada saat pembelajaran daring adalah media audio visual, media komputer dan jaringan yaitu berupa teknologi atau media presentasi berbasis 3 Dimensi atau Augmented Reality. Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan bantuan visual karena tampilan gambar dan simbol, misalnya, akan menambah kejelasan penjelasan verbal dan memudahkan peningkatan daya ingat siswa. Sebab teknologi ini mampu menyisipkan informasi ke dunia maya dan menamilkannya ke dunia nyata dengan bantuan seperti kamera, komputer, bahkan kaca khusus. Aplikasi 3 dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Menurut Suhadi dan Amat Komari 2009—Media pengajaran membantu menambahkan elemen-elemen realitas—contohnya, penggunaan gambar atau simulasi dengan komputer saat ceramah. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet. Manfaat lain dari

penggunaan media ini siswa lebih memahami materi yang disampaikan, kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mudah dimengerti, mendukung siswa dalam pembelajaran mandiri atau otodidak. Selain itu dapat membangkitkan motivasi, minat, dan keinginan belajar, sehingga didapatkan peningkatan kualitas belajar siswa. Keadaan ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani penggunaan media audio visual, media komputer dan jaringan lebih mudah dan efisien ketika menyampaikan pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Saat penyebaran angket kepada responden sulit bertemu karena pada saat pembelajaran daring maka dibuat jadwal masuk sekolah secara shif (bergantian)
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa kebutuhan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul diperoleh hasil sebanyak 2 guru (15,89%) masuk kategori sangat tinggi, 1 guru (22,85%) mempunyai tanggapan kategori tinggi, 2 guru (15,89%) mempunyai tanggapan kategori sedang, 8 guru (61,53%) mempunyai tanggapan kategori rendah dan 0 guru (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.

B. Implikasi

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

1. Dengan diketahui kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul diharapkan dapat meningkatkan intensitas dan sebagai ahan evaluasi kebutuhan penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Dengan hasil ini dapat sebagai acuan bagi guru untuk dapat menentukantindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

C. Saran

1. Disarankan kepada guru harus melakukan tindakan dalam pemilihan media pembelajaran atas dasar hasil penelitian untuk kualitas pembelajaran.
2. Sekolah harus meningkatkan pengadaan dan penggunaan media serta fasilitas, sarana dan prasarana pendidikan jasmani terutama media pembelajaran sehingga guru PJOK lebih sering menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____ (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bilfaqih, Yusuf. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Candra Yudi. (2020). Kumpulan Modul dan LKPD BDR PJOK Semua Jenjang (kelas I-VI) SD. Diunduh pada tanggal 29 Mei 2021.
- Depdiknas .(2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasiona.
- Febriantismala. (2014). OHP (Over Head Proyektor). Diunduh pada tanggal 30 Mei 2021 dari <http://febriantismala.blogspot.com/2014/09/ohp-over-head-proyektor.html>
- Hamalik, O. (2011). *kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta : bumi aksara.
- _____ (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hasibuan, MS & Simarmata, Janner & Sudirman, Acai. (2019). *ELearning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Jasmani pedia. 2019. Teknik Dasar Roll Depan dan Roll Belakang yang Benar. Diunduh pada tanggal 30 mei 2021
- H.J.S Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Kompasiana. 2014. Sistem pendidikan. Diunduh pada tanggal 29 mei 2021
- Muhammad, Hamid. (2020).*Kemendikbud Sebut PJJ Tak Sama dengan Pembelajaran Daring dan Luring", Artikel PENDIDIKAN*. diunduh pada 1 Juli 2020 dari <https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/17/06/2020/kemendikbu-d-sebut-pjj-tak-sama-dengan-pembelajaran-daring-dan-luring/>

- Musfiqon (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Noortyani, Rusman. (2020). *Supervisi Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara
- Purwodarminto. (2011). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: KBBI.
- Ridwan Sanjaya, Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Sadiman, A.S dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sanaky, A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Jakarta: Penerbit. Kaukaba Dipantara.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____ (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi & Komari, A. (2009). *Meningkatkan Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui Penelitian Tindakan Partisipatori*. JPJI Vol 6 no 1, 9.
- Sumantri dkk. (2020). *Booklet Pembelajaran Daring*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI
- Suryobroto, A.S. (2011). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Syukur, Fatah. (2011). *Manajemen Pendidikan Berbasis Pada Madrasah*. Semarang: rasail.
- Toto Isharyanto (2010). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-530826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 573/UN34.16/PT.01.04/2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

6 April 2021

Yth. Kepala SD Negeri
di-kecamatan Pundong

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

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pundong Bantul
Waktu Penelitian : 11 April - 3 Mei 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

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

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

Lampiran 2. Keterangan *Expert Judgement*

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Rohma Muktiani, M. Pd

NIP : 19731006200112001

Menerangkan bahwa saudara :

Nama : Sri Mulyaningsih

NIM : 17604221008

Jurusan/ Prodi : POR / PGSD PENJAS

Judul : Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Bantul

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 15 Maret 2021

Yang Memvalidasi



Nur Rohma Muktiani, M. Pd

NIP. 19731006 20011 2 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ
SD N 1 PANJANGREJO

Alamat : Nglembu, Panjangrejo, Pundong, Bantul, DIY 55771 Telp.

SURATKETERANGAN

No : 26 / SD / RJG / 4 / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUDIYANA, S.Pd
NIP : 196205131982011002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N 1 Panjangrejo
Alamat : Nglembu, Panjangrejo Pundong

menerangkan bahwa :

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani S-1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian berupa pengambilan data pada tanggal 11 April s.d 3 Mei 2021, untuk memenuhi tugas Skripsi dengan judul : *"Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul"*.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 4 Mei 2021
Kepala Sekolah

SUDIYANA, S.Pd
NIP. 196205131982011002



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA

ꦥꦼꦩꦼꦂꦶꦠꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ
ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦤꦢꦶꦏꦶꦤ꧀ꦥꦼꦩꦸꦢꦏꦺꦴꦲꦫꦒ

SD N SOKA

Alamat : Soka, Seloharjo, Pundong, Bantul, DIY 55771 Telp. (0274) 7102069

SURATKETERANGAN

No : 02/SOSK/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SAJADI, S. Pd
NIP : 196507101986041001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Soka
Alamat : Soka, Seloharjo Pundong

menerangkan bahwa :

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani S-1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian berupa pengambilan data pada tanggal 11 April s.d 3 Mei 2021, untuk memenuhi tugas Skripsi dengan judul : **"Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul"**.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bantul, 4 Mei 2021
Kepala Sekolah

SAJADI, S. Pd
NIP. 196507101986041001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ
SD N BARAN

Alamat : Piring, Srihardono, Pundong, Bantul, DIY 55771 Telp.

SURATKETERANGAN

No 01/SD Brn/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PAERAH, S.Pd
NIP : 196201011982012008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Baran
Alamat : Piring, Srihardono Pundong

menerangkan bahwa :

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani S-1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian berupa pengambilan data pada tanggal 11 April s.d 3 Mei 2021, untuk memenuhi tugas Skripsi dengan judul : *"Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul"*.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 4 Mei 2021
Kepala Sekolah

PAERAH, S.Pd
NIP. 196201011982012008



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
ꦥꦼꦩꦼꦂꦶꦠꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦢꦶꦤꦱꦤꦼꦥꦸꦢꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦢꦶꦤꦱꦤꦼꦥꦸꦢꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦢꦶꦤꦱꦤꦼꦥꦸꦢꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ
SD N BECARI

Alamat : Dukuh, Seloharjo, Pundong, Bantul, DIY 55771 Telp.

SURATKETERANGAN

No : 209 /SD Bcr /V /2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUMINI, S.Pd
NIP : 196501101985122001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Becari
Alamat : Dukuh, Seloharjo Pundong

menerangkan bahwa :

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani S-1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian berupa pengambilan data pada tanggal 11 April s.d 3 Mei 2021, untuk memenuhi tugas Skripsi dengan judul : *"Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul"*.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 4 Mei 2021
Kepala Sekolah

SUMINI, S.Pd
NIP. 196501101985122001





PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ

SD MONGGANG

Alamat : Monggang, Srihardono, Pundong, Bantul DIY 55771 Telp (0274) 2810985

SURATKETERANGAN

No : 421/ 261/D.PUN-07/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TUKIYAH, S.Pd SD
NIP : 196104021983042005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Monggang Srihardono Pundong
Alamat : Monggang, Srihardono Pundong

menerangkan bahwa :

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani S-1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian berupa pengambilan data pada tanggal 11 April s.d 3 Mei 2021, untuk memenuhi tugas Skripsi dengan judul : **"Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul"**.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bantul, 20 April 2021
Kepala Sekolah

TUKIYAH, S.Pd.SD
NIP. 196104021983042005



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAHGA
ꦥꦼꦩꦼꦂꦶꦠꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ
ꦢꦶꦤꦱ꧀ꦥꦺꦤꦢꦶꦏꦶꦤ꧀ꦥꦼꦩꦸꦢꦢꦤ꧀ꦲꦭꦲꦫꦒꦤ
SD N SEYEGAN

Alamat : Seyegan, Srihardono, Pundong, Bantul, DIY 55771 Telp. 0828 2744 252

SURATKETERANGAN
No 26 /SYG / V /2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DWI SUHARYANA, M. Pd
NIP : 196707291991031001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD N Seyegan
Alamat : Seyegan, Srihardono Pundong

menerangkan bahwa :

Nama : Sri Mulyaningsih
NIM : 17604221008
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani S-1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian berupa pengambilan data pada tanggal 11 April s.d 3 Mei 2021, untuk memenuhi tugas Skripsi dengan judul : *"Identifikasi Kebutuhan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Pundong Kabupaten Bantul"*.

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 4 Mei 2021
Kepala Sekolah
SD N SEYEGAN
KECAMATAN PUNDONG
DWI SUHARYANA, M. Pd
NIP. 196707291991031001

Lampiran 4. Angket Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN.

Bapak/ Ibu guru, perkenalkan saya Sri Mulyaningsih mahasiswa dari PGSD Penjas FIK UNY. Sehubungan dengan tugas akhir skripsi, maka saya dengan sepenuh hati memohon bantuan bapak Ibu guru untuk mengisi angket penelitian sesuai kenyataan yang ada.

Pembelajaran Pendidikan jasmani pada saat pandemic covid tetap harus dilaksanakan. Menurut Bapak ibu agar peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias, berpartisipasi aktif, dan menyenangkan maka bapak ibu memerlukan bantuan media pembelajaran.. Agar dapat mengetahui kebutuhan media pembelajaran seperti apa yang bapak ibu butuhkan mohon berkenan mengisi angket berikut ini.. Hasil pengisian angket bersifat rahasia, sehingga tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan bapak/ibu guru. Terimakasih

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru Kerahasiaan identitas diri bapak/ibu dijamin oleh peneliti.

Untuk itu, mohon diisi lengkap data di bawah ini :

Nama Guru :

Usia :

Asal Sekolah :

Latar Belakang Pendidikan

Tahun Lulus :

Prodi/Jurusan :

Universitas :

B. Kisi-kisi

Variabel	Faktor	Indikator	Butir soal
Kebutuhan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Media berbasis visual	Media tidak proyeksi	1, 2, 3, 4, 5,6,7
		Media proyeksi	8,9, 10
	Media berbasis audio	Media Rekaman	11, 12, 13, 14, 15
	Media berbasis audio visual	Media Video	16, 17, 18, 19, 20, 21
	Media komputer dan jaringan	Media presentasi	21, 22, 23, 24, 25, 26,27
		Media Berbasis Internet	28, 29, 30, 31, 32, 33,34,35

C. Petunjuk pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternative yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

Contoh:

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Geplak merupakan makanan khas dari kota Bantul	√	

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
	Media berbasis visual		
1	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa model (Saya menggunakan media gambar pada saat		

	memberikan materi pembelajaran PJOK)		
2	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa sketsa (gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail agar siswa mudah memahami materi gerak)		
3	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa bagan agar dapat memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu materi.		
4	Sn aya membutuhkan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.		
5	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Penjasorkes.		
6	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media modul dalam menyampaikan materi pembelajaran.		
7	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media modul untuk memberikan penugasan kepada siswa.		
8	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media proyeksi untuk menyampaikan materi dan menstimulasi efek gerak yang sederhana dan warna agar siswa tidak bosan.		
9	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media proyeksi untuk menambahkan catatan-catatan tambahan atau materi tambahan		
10	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media proyeksi untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.		
	Media berbasis audio		
11	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa <i>tape</i>		

	<i>recorder</i> untuk pembelajaran tes multi level (Tes Kebugaran Jasmani) dalam pembelajaran PJOK ?		
12	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media <i>Compact Disk</i> (CD) untuk pembelajaran senam irama atau senam kesegaran jasmani ?		
13	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media <i>Compact Disk</i> (CD) untuk pembelajaran Tematik terkait pembelajaran PJOK		
14	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media radio untuk pembelajaran senam irama atau kesegaran jasmani.		
15	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media rekaman untuk sesekali menggantikan instruksi dari guru.		
	Media berbasis audio visual		
16	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa model untuk menyampaikan materi (Saya membuat video diri saya sendiri ketika menyampaikan materi pembelajaran)		
17	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa model untuk menyampaikan pembelajaran dengan mendownload video-video pembelajaran yang ada di internet.		
18	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa model langsung untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan. (Saya menggunakan media video materi gerak dasar pada saat pembelajaran PJOK)		
19	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa video untuk penugasan siswa pada saat pembelajaran PJOK (Saya memberikan tugas untuk membuat video kepada		

	siswa)		
20	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.		
21	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa video untuk penugasan siswa pada saat pembelajaran PJOK (Saya memberikan tugas untuk membuat video kepada siswa)		
	Media komputer dan jaringan		
22	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa video 3 dimensi atau <i>augmented reality</i> dalam pembelajaran teori di kelas. (Saya membuat sendiri media pembelajaran berupa video animasi gerak dasar dalam PJOK)		
23	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa video 3 dimensi atau <i>augmented reality</i> agar siswa mudah memahami. (Saya mengedit video pembelajaran menggunakan berbagai aplikasi dari handphone atau komputer untuk digunakan dalam pembelajaran)		
24	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa model yaitu video 3 dimensi atau <i>augmented reality</i> dengan mendownload di media internet.		
25	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa video 3 dimensi atau <i>augmented reality</i> sebagai salah satu media utama penunjang pembelajaran PJOK supaya siswa lebih tertarik dalam pembelajaran daring		
26	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media presentasi untuk menyampaikan pembelajaran PJOK		
27	Saya membutuhkan media pembelajaran berupa media presentasi tetapi saya belum paham/menguasai		

	membuat media presentasi.		
28	Saya membutuhkan media internet untuk mengunggah video pembelajaran pada saat pembelajaran daring.		
29	Saya membutuhkan media komputer dan internet untuk menyampaikan pembelajaran yang berbeda melalui google clas room untuk pembelajaran PJOK.		
30	Saya membutuhkan media komputer dan internet untuk mengecek kehadiran dan memberikan penugasan kepada siswa pada saat pembelajaran via daring. (Saya menggunakan grub WhatsApp/ Google clas room)		
31	Saya membutuhkan membutuhkan media komputer dan internet untuk pembelajaran tatap muka via daring (saya menggunakan google meet untuk pembelajaran tatap muka via daring)		
32	Saya membutuhkun media komputer dan internet untuk mengajak siswa berdiskusi via google meet atau aplikasi lainnya.		
33	Saya membutuhkan media komputer dan internet untuk mengevaluasi hasil pembelajaran PJOK via daring.		
34	Saya membutuhkan media komputer dan internet untuk melaksanakan remedial kepada siswa		
35	Saya membutuhkan media komputer dan internet melaksanakan pengayaan kepada siswa		

Lampiran 5. Data Hasil Penelitian

Respon	Media berbasis visual										Media berbasis audio					Media berbasis audio visual					Media komputer dan jaringan															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
2	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
5	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3
7	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	
9	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	
10	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	
11	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
12	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
13	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Lampiran 6. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Visual

Media berbasis visual										Total	KATEGORI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	36	Sangat Tinggi
4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	33	Sedang
3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	30	Rendah
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	Rendah
3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	34	Tinggi
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	Sangat Tinggi
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	Sedang
3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	34	Tinggi
4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	36	Sangat Tinggi
4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	30	Rendah
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	Sedang
4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	32	Sedang
3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	28	Rendah

Lampiran 7. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Audio

Media berbasis audio					Total	KATEGORI
11	12	13	14	15		
4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
3	3	3	3	3	15	Sedang
3	3	3	3	3	15	Sedang
3	3	3	3	2	14	Rendah
3	4	3	3	3	16	Sedang
4	3	3	3	3	16	Sedang
4	4	4	2	3	17	Tinggi
4	4	4	4	4	20	Sangat Tinggi
3	3	3	3	3	15	Sedang
3	3	3	3	3	15	Sedang
3	3	3	3	3	15	Sedang
3	3	3	2	3	14	Rendah

Lampiran 8. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Audio Visual

Media berbasis audio visual						Total	KATEGORI
16	17	18	19	20	21		
3	3	4	4	4	3	21	Tinggi
4	3	3	3	3	3	19	Sedang
3	3	3	3	3	3	18	Sedang
3	3	3	3	3	3	18	Sedang
3	3	3	3	3	3	18	Sedang
3	4	4	4	3	3	21	Tinggi
3	3	3	3	3	3	18	Sedang
3	3	4	4	3	4	21	Tinggi
4	4	4	4	4	4	24	Sangat Tinggi
3	3	3	3	3	3	18	Sedang
4	3	4	3	3	3	20	Tinggi
3	3	3	3	3	3	18	Sedang
3	3	3	3	3	3	18	Sedang

Lampiran 9. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Media Komputer

Media komputer dan jaringan														Total	KATEGORI
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51	Sangat Tinggi
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	43	Sedang
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	Sedang
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	41	Sedang
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43	Sedang
3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	50	Sangat Tinggi
3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40	Rendah
3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	40	Rendah
3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	51	Sangat Tinggi
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	40	Rendah
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41	Sedang
3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	Sedang
2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	40	Rendah

Lampiran 10. Deskripsi Statistik

Media Visual

Correlations												
		MB V1	MB V2	MB V3	MB V4	MB V5	MB V6	MB V7	MB V8	MB V9	MB V10	MBV
MB V1	Pearson Correlation	1	.116	.141	.395	-	-	-	.216	.557*	.215	.451
	Sig. (2- tailed)		.707	.646	.182	.867	.867	.867	.479	.048	.480	.122
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V2	Pearson Correlation	.116	1	.525	.293	.458	.729**	.187	.143	-	-	.553
	Sig. (2- tailed)	.707		.066	.331	.115	.005	.540	.641	.907	.474	.050
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V3	Pearson Correlation	.141	.525	1	.272	.030	.822**	.426	.325	.184	.149	.673*
	Sig. (2- tailed)	.646	.066		.368	.921	.001	.147	.279	.546	.628	.012
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V4	Pearson Correlation	.395	.293	.272	1	.178	.178	.178	.135	.277	.223	.524
	Sig. (2- tailed)	.182	.331	.368		.561	.561	.561	.659	.360	.464	.066
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V5	Pearson Correlation	-.051	.458	.030	.178	1	.278	-	-	-	-	-.009
	Sig. (2- tailed)	.867	.115	.921	.561		.358	.128	.258	.078	.168	.976
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V6	Pearson Correlation	-.051	.729**	.822**	.178	.278	1	.278	.487	.120	.097	.701**

	Sig. (2-tailed)	.867	.005	.001	.561	.358		.358	.092	.695	.753	.008
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V7	Pearson Correlation	-.051	.187	.426	.178	-.444	.278	1	.487	.433	.349	.523
	Sig. (2-tailed)	.867	.540	.147	.561	.128	.358		.092	.139	.243	.067
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V8	Pearson Correlation	.216	.143	.325	.135	-.339	.487	.487	1	.807**	.650*	.759**
	Sig. (2-tailed)	.479	.641	.279	.659	.258	.092	.092		.001	.016	.003
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V9	Pearson Correlation	.557*	-.036	.184	.277	-.505	.120	.433	.807**	1	.805**	.713**
	Sig. (2-tailed)	.048	.907	.546	.360	.078	.695	.139	.001		.001	.006
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V10	Pearson Correlation	.215	-.218	.149	.223	-.407	.097	.349	.650*	.805**	1	.574*
	Sig. (2-tailed)	.480	.474	.628	.464	.168	.753	.243	.016	.001		.040
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MB V	Pearson Correlation	.451	.553	.673*	.524	-.009	.701**	.523	.759**	.713**	.574*	1
	Sig. (2-tailed)	.122	.050	.012	.066	.976	.008	.067	.003	.006	.040	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

Media Audio

Correlations							
		MBA1	MBA2	MBA3	MBA4	MBA5	MBA
MBA 1	Pearson Correlation	1	.675*	.843**	.415	.662*	.838**
	Sig. (2-tailed)		.011	.000	.158	.014	.000
	N	13	13	13	13	13	13
MBA 2	Pearson Correlation	.675*	1	.843**	.415	.662*	.838**
	Sig. (2-tailed)	.011		.000	.158	.014	.000
	N	13	13	13	13	13	13
MBA 3	Pearson Correlation	.843**	.843**	1	.458	.746**	.907**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.115	.003	.000
	N	13	13	13	13	13	13
MBA 4	Pearson Correlation	.415	.415	.458	1	.668*	.734**
	Sig. (2-tailed)	.158	.158	.115		.013	.004
	N	13	13	13	13	13	13
MBA 5	Pearson Correlation	.662*	.662*	.746**	.668*	1	.894**
	Sig. (2-tailed)	.014	.014	.003	.013		.000
	N	13	13	13	13	13	13
MBA	Pearson Correlation	.838**	.838**	.907**	.734**	.894**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.004	.000	
	N	13	13	13	13	13	13
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).							
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).							

Media Audio Visual

Correlations								
		MBA V1	MBA V2	MBA V3	MBA V4	MBA V5	MBA V6	MBA V
MBAV 1	Pearson Correlation	1	.272	.318	.030	.272	.272	.486
	Sig. (2-tailed)		.368	.290	.921	.368	.368	.092
	N	13	13	13	13	13	13	13
MBAV 2	Pearson Correlation	.272	1	.539	.640*	.409	.409	.730*
	Sig. (2-tailed)	.368		.057	.019	.165	.165	.005
	N	13	13	13	13	13	13	13
MBAV 3	Pearson Correlation	.318	.539	1	.843*	.539	.539	.875*
	Sig. (2-tailed)	.290	.057		.000	.057	.057	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13
MBAV 4	Pearson Correlation	.030	.640*	.843*	1	.640*	.640*	.866*
	Sig. (2-tailed)	.921	.019	.000		.019	.019	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13
MBAV 5	Pearson Correlation	.272	.409	.539	.640*	1	.409	.730*
	Sig. (2-tailed)	.368	.165	.057	.019		.165	.005
	N	13	13	13	13	13	13	13
MBAV 6	Pearson Correlation	.272	.409	.539	.640*	.409	1	.730*
	Sig. (2-tailed)	.368	.165	.057	.019	.165		.005
	N	13	13	13	13	13	13	13
MBAV	Pearson Correlation	.486	.730*	.875*	.866*	.730*	.730*	1
	Sig. (2-tailed)	.092	.005	.000	.000	.005	.005	
	N	13	13	13	13	13	13	13

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

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

Media Komputer dan Jaringan

Correlations

		M KJ 1	M KJ 2	M KJ 3	M KJ 4	M KJ 5	M KJ 6	M KJ 7	M KJ 8	M KJ 9	M KJ 10	MK J11	MK J12	MK J13	MK J14	MK J
MK J1	Pearson Correlation	1	.123	.083	.083	.158	.425	.158	.158	.083	.030	-.036	.158	.123	.083	.249
	Sig. (2-tailed)		.689	.787	.787	.606	.148	.606	.606	.787	.921	.907	.606	.689	.787	.413
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J2	Pearson Correlation	.123	1	.277	-.123	.782	.628	.782	.782	-.123	.539	.400	.778**	.409	-.123	.723**
	Sig. (2-tailed)	.689		.360	.689	.002	.022	.002	.002	.689	.057	.176	.002	.165	.689	.005
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J3	Pearson Correlation	.083	.277	1	.458	.184	.425	.184	.184	-.083	.167	.271	.184	-.123	-.083	.384
	Sig. (2-tailed)	.787	.360		.115	.546	.146	.546	.546	.787	.585	.371	.546	.689	.787	.195
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J4	Pearson Correlation	.083	-.123	.458	1	-.083	-.000	-.083	-.083	-.083	-.036	.036	-.123	-.083	-.083	.032
	Sig. (2-tailed)	.787	.689	.115		.606	1.000	.606	.606	.787	.921	.907	.606	.689	.787	.916
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J5	Pearson Correlation	.158	.782**	.184	-.123	1	.806	1.000	1.000	-.123	.693**	.662*	1.000**	.778**	.527	.951**
	Sig. (2-tailed)	.606	.002	.546	.606		.001	.000	.000	.606	.009	.014	.000	.002	.064	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

MK J6	Pearson Correlation	.425	.628*	.425	.000	.806**	1.000	.806**	.806**	-.425	.628*	.552	.806**	.628*	.425	.882**
	Sig. (2-tailed)	.148	.022	.148	1.000	.001	.001	.001	.001	.148	.022	.050	.001	.022	.148	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J7	Pearson Correlation	.158	.788**	.158	-.158	1.000	.806**	1.000	1.000	-.158	.693**	.662*	1.000	.778**	.527	.951**
	Sig. (2-tailed)	.606	.024	.606	.606	.000	.001	.000	.000	.606	.009	.014	.000	.002	.064	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J8	Pearson Correlation	.158	.788**	.158	-.158	1.000	.806**	1.000	1.000	-.158	.693**	.662*	1.000	.778**	.527	.951**
	Sig. (2-tailed)	.606	.024	.606	.606	.000	.001	.000	.000	.606	.009	.014	.000	.002	.064	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J9	Pearson Correlation	.083	-.100	-.100	-.100	-.100	-.100	-.100	-.100	1.000	-.425	-.433	-.158	-.123	-.083	-.249
	Sig. (2-tailed)	.787	.689	.787	.787	.787	.787	.787	.787	.147	.139	.606	.689	.787	.413	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J10	Pearson Correlation	.036	.500	.100	-.036	.606	.606	.606	.606	-.425	1.000	.698**	.693**	.539	.365	.782**
	Sig. (2-tailed)	.921	.057	.921	.921	.009	.009	.009	.009	.147	.008	.009	.057	.220	.002	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J11	Pearson Correlation	-.036	.400	.200	.036	.606	.500	.606	.606	-.425	.698**	1.000	.662*	.400	.505	.747**
	Sig. (2-tailed)	.907	.176	.907	.907	.009	.009	.009	.009	.139	.008	.014	.176	.078	.003	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

MK J12	Pearson	.15	.7	.1	-	1.	.8	1.	1.	-	.69	.662	1	.778	.527	.951
	Correlation	8	78**	84	.158	0**	06**	00**	00**	.158	3**	*		**		**
	Sig. (2-tailed)	.606	.002	.546	.606	.000	.001	.000	.000	.606	.009	.014		.002	.064	.000
N		13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J13	Pearson	.12	.4	-	-	.7	.6	.7	.7	-	.53	.400	.778	1	.677	.723
	Correlation	3	09	.123	.123	78**	28*	78**	78**	.123	9		**		*	**
	Sig. (2-tailed)	.689	.165	.689	.689	.002	.022	.002	.002	.689	.057	.176	.002		.011	.005
N		13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J14	Pearson	.08	-	-	-	.5	.4	.5	.5	-	.36	.505	.527	.677	1	.525
	Correlation	3	.123	.083	.083					.083				*		
	Sig. (2-tailed)	.787	.689	.787	.787	.064	.148	.064	.064	.787	.220	.078	.064	.011		.066
N		13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
MK J	Pearson	.24	.7	.3	.0	.9	.8	.9	.9	-	.78	.747	.951	.723	.525	1
	Correlation	9	23**	84	32	51**	82**	51**	51**	.249	2**	**	**	**		
	Sig. (2-tailed)	.413	.005	.195	.916	.000	.000	.000	.000	.413	.002	.003	.000	.005	.066	
N		13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

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










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

Lampiran 11. Kartu bimbingan

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Sri Mulyaningsih
 NIM : 17604221008

Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : POR
 Pembimbing : Nur Rohmah Muktiani

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen pembimbing
1.	23 Oktober 2020	Konsultasi awal: a. Penting membaca metopel b. Buku pedoman penulisan c. materi	
2.	27 oktober 2020	konsultasi Tema dan permasalahan untuk menentukan judul.	
3.	28 oktober 2021	Konsultasi penentuan focus penelitian dan persiapan bab 1	
4.	25 Januari 2021	Bab I-III	
5.	31 JANUARI	REVISI BAB I-III	
6.	14 februari	Lanjut instrument	
7.	1 April 2021	Siap ambil data	
8.	5 mei 2021	Bab IV dan V	
9.	15 mei 2021	Revisi akhir dan siap lengkapi daftar ujian	
10	20 Mei 2021	Daftar ujian	

Mengetahui
 Koord. Prodi PGSD-Penjas

Dr. Hari Yulianto, M. Kes.
 NIP. 19670701N199412 1 001

Lampiran 12. Foto Dokumentasi

Foto dokumentasi penelitian di SD Negeri se Kecamatan Pundong



