

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI
SMP NEGERI ZONASI SLEMAN UTARA**

SKRIPSI

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



Oleh:

Berma Swastra

NIM. 16601244017

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

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

PADA MASA PANDEMI *COVID19* DI SMP NEGERI ZONASI

SLEMAN UTARA

Disusun Oleh

Berma Swastra

NIM. 16601244017

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang Bersangkutan

Yogyakarta, 26 Juli 2021

Mengetahui,
Koodinator Program Studi



Dr.Jaka Sunardi,M.Kes
NIP.196107311990011001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Nur Rohmah Muktiani,S.Pd,M.pd
NIP.197310062001122001

SURAT PERNYATAAN

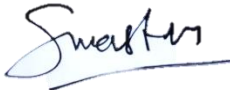
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Berma Swastra
NIM : 16601244017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan
Jasmani pada masa pandemi COVID-19 di
SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

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, 18 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Berma Swastra
NIM. 16601244017

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI ZONASI SLEMAN UTARA

Disusun Oleh:

Berma Swastra
NIM. 16601244017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu
Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 2 Agustus 2021

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		13 Agustus 2021
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Sekretaris Penguji		12 Agustus 2021
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Penguji I		10 Agustus 2021

Yogyakarta, Agustus 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 196407071 988121 00 1

HALAMAN MOTTO

“Jadilah Udara”

Tidak pernah bisa terlihat tetapi selalu dirasa

Diremehkan tetapi selalu tetap berguna

Orang selalu mencari air, Hasrat lepas dahaga

Walaupun lupa bahwasanya bisa hidup tanpa air untuk sesaat

Namun, akan mati tanpa udara hanya dalam hitungan detik saja

(Berma Swastra)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya Persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua Tercinta , Bapak Sangkut Jalili dan Ibu Emi Susanti
yang selalu mendoakan, memberi kasih sayang tiada henti kepada saya.
2. Adik-adik , Rian Kuswara dan Novesa Pratiwi yang selalu memberikan
dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI
SMP NEGERI ZONASI SLEMAN UTARA**

Oleh:

Berma Swastra
NIM 16601244017

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi COVID-19.

Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan instrumen berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh guru PJOK SMP Negeri Zonasi Sleman Utara yang berjumlah 11 Guru. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner online atau *google form* dan Teknik analisis menggunakan analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (1 guru), “rendah” sebesar 27,27% (3 guru), “cukup” sebesar 45,45% (5 guru), “Tinggi” sebesar 18,18% (2 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 28.91 berada pada kategori “Cukup”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, COVID-19,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Online dalam PJOK Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kabupaten Sleman“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Nur Rohmah Muktiani, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi

5. Guru PJOK di Sekolah Menengah Pertama Negeri Zonasi Sleman Utara yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Pelatih dan Teman seperjuangan di gelanggang hijau, Noor Ika rifky syarif hidayat, Yogi Rahmat Saputra, Aldilah jabar aga, Arif fiantoro, Nadia amani, Silvani Fazrika, Maylina Kristi, Aditya Ambarwati yang selalu memberikan motivasi baik di dalam dan diluar latihan.
7. Untuk sahabat saya alm. Ranelsi Sumarta Mura ,Endah Pertiwi, Muhammad Ridho aidilsyah, Fauzi Sugiharto, Atikah Nur Khasanah, Mega Ayu Novitasari ,Elsa Kusuma, Dwi Yulianto, Hesti kurnia sari, Syaiful Muaji, Jodi Rahmanto,Widia Ainun Anasi, yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. Teman-Teman PJKR E 2016 yang selalu saya banggakan, dan selalu memberikan warna dalam hari-hari perkuliahan dari masa ospek sampai hari terakhir perkuliahan.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	44

BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Desain Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	47
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	48
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	53
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
B. Pembahasan	77
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	85
BAB V KESIMPULAN	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Implikasi	87
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Penggunaan media pembelajaran Penjas pada masa pandemic Covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara...	59
Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Visual.....	61
Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Audio	64
Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Audio Visual.....	67
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer	70
Gambar 6. Diagram batang Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian	47
Tabel 2. Butir-Butir Pertanyaan	52
Tabel 3. Kriteria Validitas.....	54
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas.....	56
Tabel 5. Norma Penilaian.....	57
Tabel 6. Deskriptif Statistik Penggunaan Media pembelajaran Penjas Pada masa Pandemi Covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara	58
Tabel 7. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran pada masa pandemi Covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara	59
Table 8. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Visual	60
Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Visual.....	61
Tabel 10. Persentase Media Berbasis Visual	62
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio.....	63
Table 12. Norma PenilaianMedia Berbasis Audio.....	63
Tabel 13. Persentase Faktor Media Berbasis Audio	65
Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio visual	66
Tabel 15. Norma Penilaian Media Berbasis Audio Visual	66
Tabel 16. Persentase Media Berbasis Audio Visual	68
Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer ..	69
Tabel 18. Norma Penilaian Media Berbasis Jaringan Komputer	69
Tabel 19. Persentase Media Pembelajaran Berbasis Jaringan Komputer	71
Tabel 20. Persentase Penggunaan Aplikasi Virtual	72
Tabel 21. Persentase Penggunaan Aplikasi Video Conference	73

Tabel 22. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Teknologi Informasi	74
Tabel 23. Norma Penilaian Media Berbasis Teknologi Informasi.....	74
Tabel 24. Persentase Penggunaan Augmented Reality dan Virtual Reality	76
Tabel 25. Persentase Faktor Media Berbasis Teknologi Informasi	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	92
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	93
Lampiran 3. Tabulasi Data.....	101
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas	102
Lampiran 5. Data Penelitian.....	105
Lampiran 6. Lampiran Deskriptif Statistik	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Merupakan lembaga pendidikan yang menjadi wadah tempat proses pendidikan dilakukan. Proses pendidikan dilakukan seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah berkewajiban mengembangkan potensi siswa secara optimal yang mencakup pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Pengembangan aspek kognitif meliputi kemampuan berpikir secara logis terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Pengembangan aspek afektif meliputi etika, sikap, minat, dan disiplin. Pengembangan aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan gerak (Bloom dalam Hernawan, 2008: 23).

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dalam menambah kemampuan untuk mengarah pendidikan pada masa yang akan datang.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar

mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pembelajaran yang ideal dilakukan dengan adanya timbal balik antara guru dan siswa, Siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dan siswa dapat bertukar ilmu dengan siswa lainnya, sehingga mendapatkan proses pembelajaran yang diinginkan. Proses pembelajaran dapat dilakukan di dalam kelas maupun luar kelas. Keaktifan siswa sangat di harapkan pada saat proses pembelajaran , aktif dalam mengikuti pembelajaran bukan hanya proses tanya jawab, berani untuk mengungkapkan pendapat akan tetapi juga mampu belajar pada saat pembelajaran berlangsung. Guru sebagai pendidik harus mampu mengajarkan materi pelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru juga harus bisa memberikan motivasi kepada siswa serta membawakan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa bisa menikmati proses pembelajaran.

Hasil proses pembelajaran yang optimal tentunya dipengaruhi dengan adanya media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses

kegiatan belajar mengajar untuk melaksanakan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar mendapatkan tujuan sesuai dengan peraturan yang sudah dibuat. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan. Pesan tersebut dapat di ubah dalam bentuk kata- kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) seperti radio, televisi dan gambar diam seperti misalnya poster, lukisan dan gambar cetak. Pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses belajar mengajar dalam sekolah yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan berbagai ketrampilan motorik, pengetahuan maupun spiritual. Pendidikan jasmani dilakukan dengan berbagai aktifitas dan materi yang bertahap sesuai kemampuan siswa. Aktifitas yang dilakukan merupakan

gerak-gerak dasar yang menyenangkan dengan berbagai bentuk metode salah satunya metode bermain, maka dari itu guru dituntut untuk membawakan materi yang membuat siswa merasa senang, hal tersebut berpengaruh terhadap proses pembelajaran maupun materi yang akan diajarkan oleh guru, salah satu penunjang keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya media, dengan menggunakan media pembelajaran akan semakin lebih menarik dan dapat memberikan rasa keingintahuan siswa atas materi yang akan dipelajarinya, dengan demikian siswa akan lebih memperhatikan guru dalam memberikan materi, selain siswa termotivasi, guru juga akan lebih mudah untuk mengkondisikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani banyak sekali jenis dan macamnya, mulai yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal harganya, oleh sebab itu pemanfaatan media harus optimal. Hal ini merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual. Media pembelajaran tersebut akan sangat membantu siswa dalam kelancaran proses pembelajaran penjas.

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19. Proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh yang bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19. Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring membuat siswa memiliki keleluasaan

waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. (Nakayama M, Yamamoto H, 2007: 200).

Pembelajaran PJOK yang didominasi dengan gerakan fisik dilaksanakan di ruang terbuka atau di lapangan. Berbagai keterbatasan seperti akses internet dan kemampuan operasional pada fitur-fitur *online* , Pendidikan jasmani dengan sendirinya menemui berbagai hambatan dan kendala di masa pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Pertama, Sehingga kegiatan Belajar mengajar yang awalnya dilakukan dengan tatap muka langsung di kelas harus beralih dengan pembelajaran secara daring atau jarak jauh. Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring tentunya harus bisa mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani yaitu dapat meningkatkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran jasmani , dan nilai-nilai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga media pembelajaran harus diperhatikan secara seksama dari segi isi materi serta cara dalam menyampaikan materi pembelajaran serta guru PJOK dituntut untuk bisa berinovasi dalam memberikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menyesuaikan dan materi dapat tersampaikan kepada peserta didik walaupun peserta didik tidak berada di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Pertama Negeri Zonasi Sleman Utara. Observasi tersebut dengan melakukan wawancara singkat kepada guru Pendidikan Jasmani di SMP N 4 Pakem dan SMP N 1 Cangkringan. Pada Observasi tersebut di dapati bahwa guru tersebut menyatakan bahwa pada situasi pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan membuat guru kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa karena mata pelajaran PJOK berkaitan dengan psikomotorik. Oleh karenanya dalam menyampaikan materi guru membutuhkan media. Media pembelajaran dalam pembelajaran daring/jarak jauh tentunya sangat membantu dan bermanfaat dalam menyampaikan materi saat proses belajar mengajar. Guru yang peneliti wawancarai menuturkan bahwasanya mereka lebih sering menggunakan media video sehingga media pembelajaran kurang bervariasi di setiap kegiatan belajar mengajar. Guru merasa terkendala dengan pembelajaran jarak jauh/daring dan juga keterbatasan penguasaan media pembelajaran membuat minimnya juga pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran online. Seharusnya seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi sehingga siswa dapat berantusias dalam kegiatan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sunarti dan Prasetyo, 2016: 1). Dengan demikian , perlu untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran Pendidikan jasmani yang di gunakan oleh guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara.

Berdasarkan uraian tersebut untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas , dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa Guru PJOK SMP Negeri yang belum menguasai media pembelajaran
2. Beberapa Guru PJOK SMP Negeri yang berada di zonasi Sleman Utara belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Jasmani.
3. Belum diketahuinya tingkat penggunaan media pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar peneliti lebih terfokus maka permasalahan dibatasi pada *Survey* tingkat penggunaan media pembelajaran Penjas Pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka dapat dirumuskan suatu masalah. Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam

penelitian ini adalah Seberapa tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait tingkat penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara.
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru PJOK untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi covid19

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi guru PJOK Sekolah Menengah pertama maupun instansi-instansi tentang penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana masukan dan evaluasi bagi guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur unsur manusiawi, material, fasilitas ,perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat didalam suatu sistem pengajaran yang terdiri dari siswa guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya (Oemar Hamalik 2011 : 57).

Pembelajaran menurut pendapat Riyana (2007:1) merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar”. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (learning process). Sesuatu dikatakan hasil belajar kalau memenuhi beberapa ciri berikut :

- a. Belajar sifatnya disadari, dalam hal ini siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar

sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya.

- b. Hasil belajar diperoleh dengan adanya proses, dalam hal ini pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instan, namun bertahap (squensial). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sesaat namun berproses cukup lama, kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat.
- c. Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang manusiawi. Seorang siswa akan lebih cepat memiliki pengetahuan karena bantuan dari guru, pelatih ataupun instruktur. Terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Pembelajaran adalah kegiatan untuk memberikan ilmu yang diberikan oleh guru yang bertujuan untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Pendidikan bertujuan untuk pemberian materi maupun ilmu dan dilakukan dengan prosedur - prosedur yang sudah ditentukan dengan bertujuan adanya timbal balik antara guru dengan siswa maupun sesama siswa yang bertujuan untuk merubah sikap dan perilaku siswa agar menjadi yang lebih baik lagi.

Pembelajaran berdasarkan penjelasan Suyono & Hariyanto (2014: 9) mencakup dua hal yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu : (1) proses, (2) perubahan tingkah laku,(3) Pengalaman. Berdasarkan penjelasan Muktiani dalam (2014: 26) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur

manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proses belajar tersebut terjadi perubahan perkembangan, kemajuan baik dalam aspek fisik-motorik, intelek, social-emosi maupun sikap dan nilai.

Perlu diingat bahwa tidak ada satu proses belajarpun pun yang ideal untuk segala situasi, dan tepat untuk semua siswa. Cara belajar sangat ditentukan oleh sebuah sistem informasi yang akan dipelajari siswa dengan satu macam proses belajar dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses yang berbeda. Teori ini dikembangkan diantaranya dengan pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada pemrosesan informasi (Nur Rohmah Muktiani , 2014: 3)

Menurut Rosdiani (2014: 73), pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penugasan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Peserta didik perlahan tapi pasti akan mengalami perubahan perilaku dalam proses belajar. Setiap peserta didik akan mengalami peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses belajar yang berkualitas didapatkan pada guru yang dapat mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tujuan dan target yang ingin dicapai sesuai dengan harapan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh ilmu dan keterampilan sehingga menuju ke arah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan

ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dan dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa Media adalah perantara atau pengantar pesan.

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

Adanya penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa mampu memperoleh berbagai pengalaman yang nyata sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan menghasilkan pemahaman yang baik. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) berpendapat bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Pada pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Selain itu untuk mengartikan ke yang lebih khusus, pengertian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memperoleh, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Penggunaan metode dan media pembelajaran akan menjadi penentu kualitas dari proses pembelajaran (Jatmika, 2005:1).

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan 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.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara guna menyampaikan materi ajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan media yang menarik perhatian dan menyenangkan (Arsyad A., 2014). Pemilihan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran adalah harus kreatif, komunikatif, dan inovatif dan dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar dan pada penelitian Fikriyaturrohman & Nurhakiki (2017) media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

AECT (Association of Education and Communication Technology) dalam memberikan batasan tentang media sebagai suatu bentuk sistem yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Kusuma, 2020). Lebih

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

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkam bahwa Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran dari guru ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran , perhatian, dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik.

b. Kegunaan Media

Media memiliki kegunaan seperti yang di jelaskan oleh (Zainal dan Setiyawan, 2012) mengenai beberapa kegunaan media yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistis
- 2) Untuk menangani keterbatasan ruang , waktu, tenaga, dan daya indra
- 3) Memunculkan gairah belajar , interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar

- 4) Memungkinkan siswa mampu belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan juga kinestetik yang dimilikinya
- 5) Memberikan rangsangan , pengalaman, serta presepsi yang sama kepada penerima

Selain itu (Sadiman, 2014) mengemukakan secara umum media

Pendidikan memiliki kegunaan kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Untuk mengatasi keterbatasan , Waktu, dan daya indera, seperti misalnya
 - a) Objek yang dinilai terlalu besar, dapat digantikan dengan realita gambar, film, atau model.
 - b) Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Apabila pergerakan terlalu lambat atau terlalu cepat , dapat dibantu dengan menggunakan timelapse atau high-speed photography
 - d) Peristiwa yan terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - e) Objek yang aslinya terlalu kompleks(misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model ,diagram, dan lain-lain
 - f) Konsep yang terbilang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain

- 3) Penggunaan media Pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi anak didik yang bersifat pasif. Sehingga dalam hal ini media Pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan atau memunculkan gairah belajar
 - b) Memungkinkan adanya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungannya dan kenyataannya
 - c) Memungkinkan anak didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 4) Dengan terdapatnya sifat yang unik pada tiap-tiap siswa , lalu ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda , sedangkan kurikulum dan materi Pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan dimana semuanya itu harus bisa diatasi sendiri. Hal tersebut akan lebih sulit apabila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Dalam hal ini dapat diatasi dengan media Pendidikan , yaitu dengan kemampuannya sebagai berikut:
 - a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pada saat pembelajaran yaitu untuk memperjelas materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

c. Peran Media Pembelajaran

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

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

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran adalah untuk memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru ,membuat pembelajaran menjadi interaktif dengan media pembelajaran yang dirancang oleh guru sehingga meningkatkan minat dan daya Tarik bagi siswa untuk belajar.

d. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Untuk tercapainya pembelajaran yang ideal maka media yang

digunakan harus sesuai dan tepat dengan kebutuhan peserta didik (Wati, 2016).

1) Media Pembelajaran Berbasis Visual

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

a) Media Nonproyeksi

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

(1) Benda Nyata

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat nyata dan dapat

dilihat langsung oleh peserta didik

(2) Model

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

(3) Media Cetak

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

(4) Media Grafis

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

b) Media Visual Proyeksi

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

(1) LCD Proyektor

LCD merupakan sebuah perangkat yang mampu menampilkan gambar dengan ukuran yang besar, proyektor

biasanya digunakan untuk media presentasi. Proyektor LCD adalah salah satu alat optik dan elektronik (Apriyani, 2017).

(2) Film Bingkai

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

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

- 1) Kelebihan media pembelajaran berbasis visual
 - a) Media visual dapat membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran bahan visual.
 - b) Media visual membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, sebab tampilan visual lebih menarik daripada hanya tampilan secara verbal
 - c) Media visual mengatasi gaya belajar peserta didik yang cenderung belajar dengan cara indera penglihatan
- 2) Kekurangan media pembelajaran berbasis visual
 - a) Media visual seringkali ditampilkan secara lambat dan kurang praktis untuk digunakan
 - b) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas

tidak diikuti dengan audio, yakni hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi materi sehingga kurang mendetail.

- c) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati. Selain itu, media visual memuat pesan atau informasi yang Panjang atau rumit, sehingga mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

2) Media Pembelajaran Berbasis Audio

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

a) Compact Disc

Compact disc atau cakram padat merupakan suatu teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan data. Menurut Munadi (2013: 72), bahwa “*Compac’t Disc* (CD) adalah suatu piringan optikal yang digunakan untuk menyimpan data secara digital”. CD ini dapat menyimpan audio secara digital dan dapat diputar secara

berulang-ulang dan dapat menampung sekitar 80 menit data berbasis audio

b) Radio

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

c) Laboratorium Bahasa

Bahasa adalah alat untuk melatih peserta didik mendengar dan berbicara dalam Bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pembelajaran yang disiapkan sebelumnya (Munadi, 2013: 76). Media yang dipakai dalam laboratorium Bahasa ini biasanya adalah alat perekam. Peserta didik mendengarkan suara yang dikontrol oleh headphone. Sebagai alat perekam, Susilana dan Riyana (2011: 16) menyatakan media alat perekam pita magnetik adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektro magnetik sebagai alat pemancarannya. Sadiman dkk (2003: 53) menyatakan pita magnetik (*magnetic tape recording*). Adalah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam

rekaman dalam alat perekam pita magnetik ini, yaitu sistem: *full track recording* dan *double track recording*

d) *Audio digital (WAV)*

WAV atau *Waveform audio format*, merupakan salah satu format penyimpanan file audio yang dirancang dan dikembangkan oleh *Microsoft* atau *IBM*. Audio digital ini biasa dapat dimasukan kedalam gadget atau laptop yang saat ini sudah banyak ditemukan.

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

1) Kelebihan Media Berbasis Audio

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

2) Kekurangan Media Berbasis Audio

- a) Sifat komunikasinya satu arah (*One way Communication*). Dengan demikian sulit bagi para pendengar untuk

mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.

- b) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan Bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan Bahasa yang baik
- c) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang mampu berpikir abstrak.

3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual merupakan penggabungan dari kedua media yaitu media berbasis visual dan media berbasis audio yang dapat mengungkapkan objek secara lebih nyata ,membuat komunikasi pada

saat pembelajaran menjadi lebih efektif. Media visual terbagi menjadi dua macam , yaitu audio visual murni dan audio visual tidak murni (Wati,2016). Kedua jenis media audio visual dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Audio Visual Murni

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

a) Film Bersuara

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

b) Video

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

c) Televisi

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

2) Audio Visual Tidak Murni

Audio visual tidak murni merupakan media yang unsur dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini digunakan sesuai dengan pilihan para pengguna karena dapat menampilkan suara dan gambar diam atau seperti sound slide atau film bingkai suara. Masa sekarang ini audio visual tidak murni dapat dijumpai dalam powerpoint yakni sebuah tampilan presentasi yang dapat ditampilkan dalam beberapa pilihan gambar maupun gambar dengan suara (Haryoko, 2009).

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

1) Kelebihan Media Berbasis Audio Visual

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

2) Kekurangan Media Berbasis Audio Visual

- a) Perhatian audien slot dikuasai, partisipan jarang diterapkan
- b) Komunikasi yang bersifat satu arah karena kurang adanya umpan balik

- c) Demonstrasi yang sulit untuk dipersiapkan sehingga dalam waktu mengajar harus mempersiapkan dengan baik agar penyajiannya tidak terganggu dengan jam pembelajaran.

4) Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan . Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang di kenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMII). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran ,latihan, atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-assisted instruction* (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya yang disampaikan bukan dengan media computer.

Berdasarkan pendapat Sujatmiko (2012: 156) komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Komputer sebagai alat elektronik yang dapat menerima inputdata, mengolah data, dan memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer (stored program) dan menyimpan program dan hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis (Jogiyanto, 2006). Keberadaan komputer dan aplikasi merupakan bagian dari teknologi informasi dan komunikasi, yang dapat mengubah paradigma pembelajaran yang semula berbasis pendekatan tatap muka tradisional menjadi sistem pembelajaran yang

tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran berbasis computer menjadikan peran yang dijalankan computer dalam kelas tergantung pada tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Sukiman (2012: 212-213), Kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain:

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

Sedangkan kelemahan komputer antara lain :

- 1) Perangkat lunaknya relative masih mahal
- 2) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
- 3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) tidak cocok antara satu dengan yang lain
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.

- 5) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Dalam Media berbasis komputer terdapat media presentasi Power Point dan media berbasis internet yang sering digunakan dalam proses pembelajaran (Soimah, 2018)

a. Media presentasi Power Point

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

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi , baik animasi teks, maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- 3) Pesan informasi serta visual mudah dipahami peserta didik
- 4) Tenaga pendidik tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.

- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic. (CD, Disket, Flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana

b. Media Berbasis Internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini , semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet (Adri, 2007).

5) Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun dalam penerapannya bukanlah suatu hal yang mudah, Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa Teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media pembelajaran tersebut.

Teknologi jaringan komputer/ internet memberi manfaat bagi penggunanya untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan pengguna lainnya. Jaringan computer/ internet memberikan beberapa kemungkinan bagi penggunanya untuk melakukan komunikasi tertulis dan saling bertukar pikiran pada saat pembelajaran berlangsung. Jaringan komputer dapat dirancang sedemikian rupa agar dosen dapat berkomunikasi dengan mahasiswa dan mahasiswa dapat melakukan interaksi belajar dengan mahasiswa yang lain. Interaksi pembelajaran dengan menggunakan jaringan komputer tidak saja dapat dilakukan secara individual, tetapi juga untuk menunjang kegiatan belajar kelompok. Pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh dikenal juga dengan istilah Computer Conferencing System (CCF). Biasanya sistem ini dilakukan melalui surat elektronik atau E-mail. Beberapa kelebihan pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh yaitu: dapat memperkaya model-model tutorial, dapat memecahkan masalah belajar yang dihadapi mahasiswa dalam

waktu yang lebih singkat dan dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam memperoleh informasi. CCF memberi kemungkinan bagi mahasiswa dan dosen untuk melakukan interaksi pembelajaran langsung antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Mason, 1994 dalam Benny A. Pribadi dan Tita Rosita, 2002:13-14)

Beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TI menurut I Ketut Gede Darma Putra (2009) adalah sebagai berikut :

a) Internet

Internet adalah media sesungguhnya dalam pendidikan berbasis TI, karena perkembangan internet kemudian muncul model-model *e-learning*, *distance learning*, *web base learning*, dan istilah Pendidikan berbasis TI lainnya. Internet merupakan jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi dan pengetahuan (materi pembelajaran) sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Sudah seharusnya dalam penerapan Pendidikan berbasis TI tersedia akses internet.

Saat ini wilayah Indonesia yang terjangkau jaringan internet semakin meluas hal ini sebagai dampak dari perkembangan yang pesat dari jaringan telekomunikasi. Mulai dari jaringan telepon rumah/ kantor, jaringan speedy Telkom, leased line ISP, sampai dengan komunikasi melalui GPRS, 3G, HSDPA, dengan memanfaatkan modem GSM dan CDMA dari provider seluler

adalah sederetan teknologi yang dapat digunakan untuk akses internet. Dengan kata lain, saat ini tersedia banyak pilihan teknologi untuk melakukan koneksi pada jaringan global.

b) Intranet

Apabila penyediaan infrastruktur internet mengalami suatu hambatan, maka intranet dapat dijadikan alternatif sebagai media Pendidikan berbasis TI. Karakteristik intranet hampir sama dengan internet, hanya saja untuk area lokal (dalam suatu kelas, sekolah, gedung, atau antar Gedung). Model-model pembelajaran sinkron dan tidak sinkron dapat dengan mudah dan lebih murah dijalankan pada intranet. Menurut penulis, pada kondisi-kondisi tertentu intranet justru dapat menjadi pilihan tepat dalam menerapkan pendidikan berbasis TI.

c) Mobile Phone

Pembelajaran berbasis TI juga dapat dilakukan dengan menggunakan media telepon seluler, hal ini dapat dilakukan karena kemajuan teknologi telepon seluler yang pesat. Seseorang bisa mengakses materi pembelajaran, mengikuti pembelajaran melalui telepon seluler. Begitu canggihnya perkembangan teknologi ini sampai memunculkan istilah baru dalam pembelajaran berbasis TI yang disebut *M-Learning (mobile learning)*.

d) CD-ROM/Flash Disk

Media CD-ROM atau flash disk dapat menjadi pilihan apabila koneksi jaringan internet/intranet tidak tersedia. Materi

pembelajaran disimpan dalam media tersebut, kemudian dibuka pada suatu computer. Pemanfaatan media CD-ROM/ flash disk merupakan bentuk pembelajaran berbasis TI yang paling sederhana dan paling murah.

Selain itu I Ketut Gede Darma Putraa (2009) Ada 2 komponen utama dalam pembelajaran berbasis TI, yaitu *Learning management system* (LMS), dan *Learning Content* (LC).

1. *Learning Management System*

Ada suatu ungkapan yang menyatakan “if learning content is king, then infrastructure (LMS) is god”. Ungkapan tersebut menunjukkan betapa pentingnya komponen LMS dalam pembelajaran berbasis TI. LMS merupakan suatu sistem komputer yang dapat diibaratkan sebagai staff administrasi yang akan mengatur penyelenggaraan proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa fungsi dari LMS:

a. Mengelola materi pembelajaran

Setiap mata pelajaran akan memiliki materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran akan dikelompokkan berdasarkan kelas (seperti kelas 1, 2, 3) dan juga semester. Pada setiap semester, materi pembelajaran akan dikelompokkan berdasarkan pertemuan pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Setiap materi pembelajaran kemudian dapat mengalami perubahan atas dasar pergantian kurikulum.

Kondisi di atas akan menjadi rumit ketika kita mencoba untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

- 1) Bagaimana kemudian kalau ada puluhan mata pelajaran dengan ratusan materi pembelajaran?
- 2) Bagaimana caranya agar peserta (siswa) tidak salah masuk kelas (tidak salah mengambil materi pembelajaran)?
- 3) Bagaimana kemudian kalau pengajar ingin menambah atau memperbaiki materi pembelajaran pada suatu semester tertentu?
- 4) Bagaimana caranya dalam proses belajar mengajar dapat membandingkan materi pembelajaran dari kurikulum yang berbeda atau dari materi tahun sebelumnya?
- 5) Dan banyak pertanyaan lainnya yang dapat membuat keadaan dalam proses belajar mengajar berbasis TI menjadi ruwet.

Pertanyaan-pertanyaan ruwet di atas akan menjadi begitu mudah bila proses pembelajaran memiliki LMS. Inilah peran pertama LMS yang mampu mengelola materi pembelajaran dan memandu pengajar dan peserta dalam proses belajar mengajar.

b. Registrasi dan Persetujuan

LMS dapat melakukan pendaftaran para peserta pembelajaran dan melakukan hal-hal yang bersifat persetujuan apabila ada kondisi yang membutuhkan persetujuan dalam pembelajaran. Fungsi ini juga bermanfaat dalam membatasi

mereka yang berhak mengikuti pelajaran dengan mereka yang tidak berhak.

c. Merekam Aktivitas belajar mengajar

Peran ketiga dari LMS adalah merekam aktifitas belajar mengajar. Peran ini akan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti: berapa lama, kapan mulai, kapan berakhir proses belajar mengajar (mengakses materi pembelajaran), siapa saja yang hadir, proses diskusi (tanya jawab) yang terjadi, dan memberikan peringatan kepada peserta.

d. Melakukan evaluasi

Fungsi keempat LMS adalah melakukan evaluasi terhadap proses belajar mengajar menyangkut: mengukur kemajuan peserta antara sebelum melakukan pembelajaran dengan sesudah pembelajaran, mengukur seberapa jauh pemahaman peserta terhadap materi, dan atas dasar hasil evaluasi kemudian memberikan saran ke peserta untuk mengulang kembali beberapa materi pembelajaran yang dianggap kurang. Aspek evaluasi lain yang bisa dilakukan adalah mengukur kepuasan atau persepsi peserta terhadap materi pembelajaran terutama dalam hal penyajian materi. Bagaimanapun ada korelasi yang tinggi antara kemampuan daya serap peserta dengan cara penyajian materi pembelajaran.

e. Media komunikasi

LMS dapat menjadi media komunikasi, menyampaikan pengumuman, meningkatkan interaktifitas antara pengajar, peserta, dan pihak administrator.

f. Pelaporan

Muara akhir dari fungsi-fungsi di atas adalah pembuatan pelaporan otomatis dan transparan menyangkut hasil dari proses belajar mengajar. Pembuatan laporan dapat dibuat berdasarkan hak-hak akses dari komponen sekolah. Sebagai contoh pelaporan untuk pimpinan (pihak atasan), pengajar, peserta bahkan mungkin orang tua dapat mengakses dengan fasilitas yang berbeda-beda.

2. *Learning Content*

Learning content adalah materi pembelajaran itu sendiri, yang akan disajikan kepada peserta pembelajaran. Isi materi harus dibuat oleh mereka yang punya kompetensi di bidangnya, tidak peduli apakah mereka memahami banyak tentang TI atau tidak. Setelah isi materi selesai dibuat baru kemudian dibuatkan versi elektroniknya oleh para pengembang *content* (*content developers*) sehingga bisa dimasukkan ke LMS.

Penyajian *content* harus mengandung daya tarik sehingga peserta memiliki minat untuk membaca (mempelajari), mengandung unsur-unsur animasi, suara, video, interaktif, dan simulasi, namun demikian harus tetap memperhatikan bandwidth dari internet atau intranet sehingga tidak terlalu lambat tampil saat dipelajari oleh

peserta. Dalam mempelajari materi, peserta harus memiliki kontrol terhadap penyajian materi, dapat melompat dari satu topik ke topik yang lainnya. Fasilitas *forum*, *chatting*, dan *video conference* dapat digunakan untuk menjaga interaktivitas.

3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijelaskan berdasarkan dua pendapat yaitu hakikat pembelajaran dan pendidikan jasmani. Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari itu dalam proses pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa (Rithaudin& Sari, 2019: 1). Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggap sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Husdarta , 2015 : 3).

Pendidikan jasmani berdasarkan penjelasan dari *WHO (World Health Organization)* adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan. Pendidikan adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohaniyah yang meliputi aspek mental, intelektual dan bahkan spritual. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, maka pendidikan

jasmani merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera rohani (melalui kegiatan jasmani), yang dalam lingkup WHO berarti sehat rohani. Pembelajaran pendidikan jasmani mencakup tiga hal yaitu pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara menyeluruh, mempunyai tujuan yang spesifik dan menggunakan media yang spesifik juga untuk mencapai tujuannya yaitu menggunakan aktivitas jasmani atau gerak manusia (Rithaudin& Sari, 2019: 3).

Pendidikan jasmani sangat penting bagi anak-anak, melalui pendidikan jasmani, fisik, mental, emosional anak ikut berkembang. Kebermanfaatan penjas bagi anak-anak demikian besar, namun demikian hal itu tidak akan tercapai apabila proses pembelajaran penjas tidak diselenggarakan berdasarkan kaidah keilmuan yang ilmiah.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosi, perilaku etis, gaya hidup sehat dan Perkenalkan lingkungan yang bersih melalui aktivitas tubuh, olahraga dan kesehatan.

4. COVID-19

Corona virus adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada dua jenis coronavirus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS).

Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi COVID-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 56 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. (Yurianto, Ahmad, 2020). Menurut WHO (2020) COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. COVID-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia.

Penyebaran virus corona ini berdampak pada berbagai aspek termasuk ekonomi dan pendidikan. Untuk menekan jumlah pasien yang terpapar COVID-19 pemerintah membatasi aktivitas yang menimbulkan perkumpulan massa dalam jumlah banyak termasuk bersekolah dan bekerja. Keadaan ini mengakibatkan pemerintah mengambil kebijakan untuk meliburkan seluruh aktivitas pendidikan dan menghadirkan alternatif proses pembelajaran lainnya. Melalui Surat Edaran nomor 3 tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19 maka pemerintah memberlakukan kegiatan belajar secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 (Menteri Pendidikan, 2020).

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

Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet. segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan pada semua sektor untuk sementara waktu ditunda sebagai upaya mengurangi penyebaran virus COVID-19. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Terdapat enam kebijakan yang dijelaskan secara detail, namun yang paling mendasar adalah pada perubahan cara belajar mengajar peserta didik dan pendidik yaitu kebijakan belajar dari rumah (*Work From Home*). Untuk menyikapi kebijakan tersebut terdapat salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang bisa digunakan selama pandemi COVID-19 yaitu pembelajaran secara *online*.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini sangat diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Jatikumala (2021) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran *online* dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru PJOK di Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 36 orang. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam PJOK Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,33% (3 guru), “rendah sebesar 19,44% (7 guru), “cukup” sebesar 22,22% (8 guru), “tinggi” sebesar 50,00% (18 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 15,69 berada pada kategori cukup
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Lisa Fitriana (2019) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, instrumen berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah semua Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek yang berjumlah 14 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul berada pada kategori “sangat rendah” 7,14 %, “rendah” 28,57 %, “cukup” 21,43 %, “tinggi” 42,86 % dan “sangat tinggi” 0 %.

C. Kerangka Berpikir

Media Pembelajaran tentunya sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK penggunaan media sangat diperlukan pada saat situasi pandemi COVID-19 untuk kelancaran proses kegiatan belajar mengajar secara daring. Akan tetapi masih ada beberapa sekolah yang belum optimal menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Upaya guru PJOK untuk memenuhi pembelajaran daring/online tentunya sangat bergantung pada media pembelajaran yang diberikan kepada siswa dan akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK. Kemampuan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar

materi dapat diterima baik oleh siswa. Penelitian ini mengangkat hal mengenai penggunaan media pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran saat masa pandemi COVID-19 pada Sekolah Menengah Pertama Negeri di beberapa sekolah di Kabupaten Sleman. Penelitian ini diharapkan dapat membantu Guru PJOK khususnya Guru PJOK SMP Negeri untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran yang disampaikan agar bisa dapat diterima dengan baik oleh siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data , selanjutnya hasil tersebut dideskripsikan. Menurut Arikunto (2013 : 3) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau memaparkan sesuatu hal misalnya keadaan , situasi, peristiwa, dan lainnya. Menurut Sugiyono (2014: 14), penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi yang dinyatakan dalam bentuk. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey , dan untuk pengumpulan datanya menggunakan kuesioner. Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:312), metode survei merupakan penelitian yang biasanya dilakukan dengan subjek yang cukup banyak dan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument kuisisioner secara online, melalui google formulir. Menurut Arikunto (2002:128), Kuisisioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden berupa laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui oleh responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri di Zonasi Sleman Utara. Penelitian ini dilakukan pada guru PJOK SMP Negeri zonasi Sleman Utara yang terdiri atas 11 Sekolah. Waktu Penelitian Pada bulan Mei – Juni 2021

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara yang berjumlah 11 Guru. Sugiyono (2007:810) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *total sampling* dengan jumlah 11 orang guru.

Rincian Subjek penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

No.	Nama Sekolah	Σ Guru
1	SMP Negeri 1 Turi	1
2	SMP Negeri 2 Turi	1
3	SMP Negeri 3 Turi	1
4	SMP Negeri 1 Pakem	1
5	SMP Negeri 2 Pakem	1
6	SMP Negeri 3 Pakem	1
7	SMP Negeri 4 Pakem	1
8	SMP Negeri 1 Cangkringan	1
9	SMP Negeri 2 Cangkringan	1
10	SMP Negeri 1 Ngemplak	1
11	SMP Negeri 2 Ngemplak	1
Jumlah		11

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:118), “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel dalam penelitian ini yaitu Penggunaan Media pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah menengah pertama Negeri zonasi Sleman Utara.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah Penggunaan merupakan sebuah aktifitas untuk memakai suatu media yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran secara daring tanpa harus bertatap muka secara langsung pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di masa pandemi COVID-19 berdasarkan media yang digunakan guru di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian, pengumpulan data perlu dilakukan supaya masalah yang terdapat dalam penelitian dapat terjawab melalui proses pengumpulan data . Pada proses pengumpulan data tersebut tentu membutuhkan suatu alat atau instrument yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan jenis, masalah, dan tujuan penelitian. Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 121), Instrumen merupakan alat pada saat peneliti menggunakan suatu metode. Instrumen yang digunakan pada penelitian yang dimaksud supaya dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Arikunto (2002: 101) menyatakan bahwa ,” Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti pada

kegiatannya mengumpulkan data supaya kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.”

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuisisioner. Angket atau kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang dipakai untuk mendapatkan informasi sampel dalam arti laporan pribadi atau hal-hal yang diketahuinya, Arikunto (2013: 194).

Untuk keperluan penelitian, peneliti melakukan adaptasi dan modifikasi terhadap alat ukur/ instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Adaptasi dan modifikasi yang dilakukan peneliti adalah menambahkan beberapa pertanyaan / pernyataan ke dalam instrumen penelitian.

Penelitian ini berisikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk mendapatkan jawaban sebagai data yang di adaptasi dari angket Instrumen penelitian Linda Jatikumala, tahun 2021. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016: 142), kuisisioner yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pertanyaan atau pernyataan dan pilihan jawaban sehingga responden hanya bisa memberikan jawaban secara terbatas pada pilihan yang telah diberikan.

Penggunaan kuisisioner sebagai metode pengumpulan data pada penelitian ini dianggap metode yang tepat untuk memudahkan kan peneliti mendapatkan data penelitian. Arikunto (2013: 195) berpendapat, terdapat keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan kuisisioner yaitu:

a. Keuntungan

- 1) Tidak memerlukan kehadiran peneliti
- 2) Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden
- 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing ,dan menurut waktu senggang responden
- 4) Dapat dibuat anonym, sehingga responden bebas jujur dan tidak malu untuk menjawab
- 5) Pertanyaan dibuat sama untuk masing-masing responden

b. Kelemahan

- 1) Responden dalam menjawab sering tidak teliti sehingga ada yang terlewatkan
- 2) Seringkali sukar dicari validitasnya
- 3) Walaupun anonym kadang responden sengaja memberikan jawaban yang tidak jujur
- 4) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos
- 5) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan

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

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak yaitu memberi Batasan-batasan mengenai variable yang akan diukur di dalam penelitian. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah media pembelajaran PJOK pada saat pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman utara. Kebutuhan media pembelajaran seperti apa yang di perlukan untuk menerapkan atau melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa

pandemic COVID-19.

b. Menyidik Faktor

Menyelidiki factor adalah menyusun konstruk dari variable yang mana akan dijabarkan menjadi beberapa factor-faktor yang dapat diukur. Adapun factor-faktor yang terdapat dalam penelitian ini yaitu (1). Media Berbasis Visual, (2). Media Berbasis Audio, (3). Media Berbasis Audiovisual, (4). Media berbasis Komputer, (5). Media Berbasis Teknologi Informasi

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

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

Tabel 2. Butir-Butir Pertanyaan

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Media pembelajaran PJOK pada masa pandemi Covid-19 di Sekolah menengah pertama negeri zonasi Sleman Utara	Media berbasis Visual	Media Gambar	1,2,3,4,5
	Media Berbasis Audio	Media rekaman suara	6,7,8,9,10
	Media berbasis audio visual	Media Video	11,12,13,14,15
	Media berbasis Jaringan Komputer	Media Presentasi	16,17,18,19,20,21
		Media berbasis Internet	22,23,24,25,26
	Media Berbasis TI	Media Augmented Reality dan Virtul Reality	27,28,29,30,31,32,33

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket secara online menggunakan Google form kepada Guru PJOK yang menjadi subjek penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

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

F. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan valid dan reliabel. Untuk itu penyusun melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui keabsahan instrumen yang digunakan peneliti.

1. Uji Validitas

Validitas Instrumen adalah ketepatan dari suatu instrument atau alat pengukur terhadap konsep yang akan diukur, sehingga suatu instrumen akan dikatakan memiliki taraf validitas yang baik jika betul-betul mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji Validitas angket, digunakan rumus koefisien Reprodusibilitas dan koefisien untuk mengukur ketepatan alat ukur yang telah dibuat dalam skala Guttman, sedangkan koefisien skalabilitas digunakan untuk menghitung tingkat penyimpangan (Nasir & Efendi, 1999). Adapun koefisien reprodusibilitas dapat dihitung menggunakan rumus :

$$K_r = 1 - \frac{e}{n}$$

Keterangan :

Kr = koefisien reprodusibilitas

n = total kemungkinan jawaban , yaitu jumlah pertanyaan x jumlah responden

e = jumlah error

(Usman Rianse dan Abdi, 2008: 157)

Sedangkan ,koefisien skalabilitas, dengan rumus sebagai berikut :

$$K_s = 1 - \frac{e}{c(n - Tn)}$$

Ks = koefisien skalabilitas

e = jumlah kesalahan

k = jumlah kesalahan yang diharapkan = $c(n - Tn)$ dimana c adalah kemungkinan mendapatkan jawaban yang benar. Karena Jawaban adalah “Ya” dan “Tidak” maka $c = 0,5$.

n = jumlah total pilihan jawaban = jumlah pertanyaan x jumlah responden

Tn = jumlah pilihan jawaban

(Usman Rianse dan Abdi, 2008: 157)

Adapun kriteria keputusan adalah jika koefisien reproduibilitas :

Tabel 3. Kriteria Validitas

Koefisien	Skor	Keputusan
Reproduibilitas	≥ 0.90	Validitas Tinggi
Skalabilitas	≥ 0.60	Validitas Tinggi

Setelah penyusun membagikan kuesioner , didapatkanlah hasil dari jumlah responden sebanyak 11 orang dengan jumlah potensi jawaban sebesar 363 dan jumlah error sebesar 29, dengan koefisien Reproduibilitas sebesar 0,92 dan koefisien skalabilitas sebesar 0,81. Adapun perhitungan secara manualnya adalah sebagai berikut :

Koefisien Reprodusibilitas (Kr)

$$\begin{aligned}K_r &= 1 - \frac{e}{n} \\&= 1 - \frac{29}{363} \\&= 1 - 0,08 \\&= 0,92.\end{aligned}$$

Skala yang memiliki nilai $K_r > 0,90$ dianggap baik, karena nilai dari hasil perhitungan ini 0,92 maka Koefisien Reprodusibilitas untuk hasil uji instrument ini dianggap sudah memenuhi.

Koefisien Skalabilitas (Ks)

$$\begin{aligned}K_s &= 1 - \frac{e}{c(n-Tn)} \\K_s &= 1 - \frac{29}{0,5(363-334)} \\K_s &= 1 - \frac{29}{152,5} \\K_s &= 1 - 0,19 \\K_s &= 0,81.\end{aligned}$$

Dalam perhitungan koefisien Skalabilitas, jika nilai $K_s > 0,60$ maka dianggap baik untuk digunakan dalam penelitian. Karena dalam perhitungan ini menghasilkan sejumlah 0,81 maka hasil koefisien skalabilitas ini baik digunakan dalam penelitian.

2. Uji Realibilitas

Realibilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat

pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 2016:171). Pengujian Realibilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan bantuan SPSS 25. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji realibilitas instrument pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,423	33

G. Teknik Analisis Data

Selanjutnya yaitu menganalisis data sehingga dari data-data tersebut dapat diambil kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Arikunto (2006:239) berpendapat bahwa, data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat di proses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan, sehingga memperoleh presentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relative persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2008:40) :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

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

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

Tabel 5. Norma Penilaian

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

(Sumber: Sudijono, 2008 :175)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data terkait penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, yang diungkapkan dengan menggunakan angket yang berjumlah 33 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audiovisual, (4) Media berbasis jaringan komputer, (5) Media berbasis Teknologi Informasi. Hasil analisis disajikan sebagai berikut :

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi sleman utara didapat skor terendah (*minimum*) 25.00, skor tertinggi (*maksimum*) 32.00, rata-rata (*mean*) 28.91, nilai tengah (*median*) 30.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 30.00, SD (*standar Deviasi*) 2.34. Hasil selengkapnya pada tabel 6 sebagai berikut

Tabel 6. Deskriptif Statistik Penggunaan Media pembelajaran Penjas Pada masa Pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

Statistik	
<i>N</i>	11
<i>Mean</i>	28.91
<i>Median</i>	30.00
<i>Mode</i>	30.00
<i>Std, Deviation</i>	2.34
<i>Minimum</i>	25.00
<i>Maximum</i>	32.00

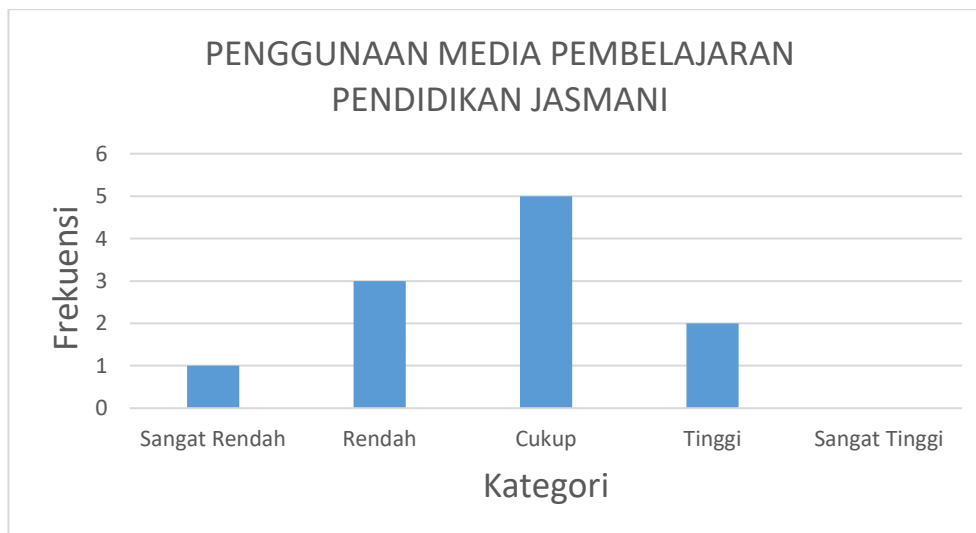
Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian , Penggunaan media

pembelajaran penjas pada masa COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara disajikan pada tabel 7 Sebagai berikut :

Tabel 7. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$32.42 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$30.08 < X \leq 32.42$	Tinggi	2	18.18%
3	$27.74 < X \leq 30.08$	Cukup	5	45.45%
4	$25.39 < X \leq 27.74$	Rendah	3	27.27%
5	$X \leq 27.74$	Sangat Rendah	1	9.09%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 di atas, penggunaan media pembelajaran pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara dapat disajikan pada gambar 1 Sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Penggunaan media pembelajaran Penjas pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa Guru PJOK yang mengajar di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara sudah menggunakan Media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dan tingkat penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9,09% (1 guru) , “rendah” sebesar 27,27% (3 guru), “cukup” sebesar 45,45% (5 guru), “Tinggi” sebesar 18,18% (2 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 28.91 berada pada kategori “Cukup”.

1. Faktor Media Berbasis Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi sleman utara berdasarkan faktor media berbasis visual didapat skor terendah (*minimum*) 3.00, skor tertinggi (maksimum) 5.00, rata-rata (*mean*) 4.55, nilai tengah (*median*) 5.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5.00, SD (*standar Deviasi*) 0.69. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Table 8. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Visual

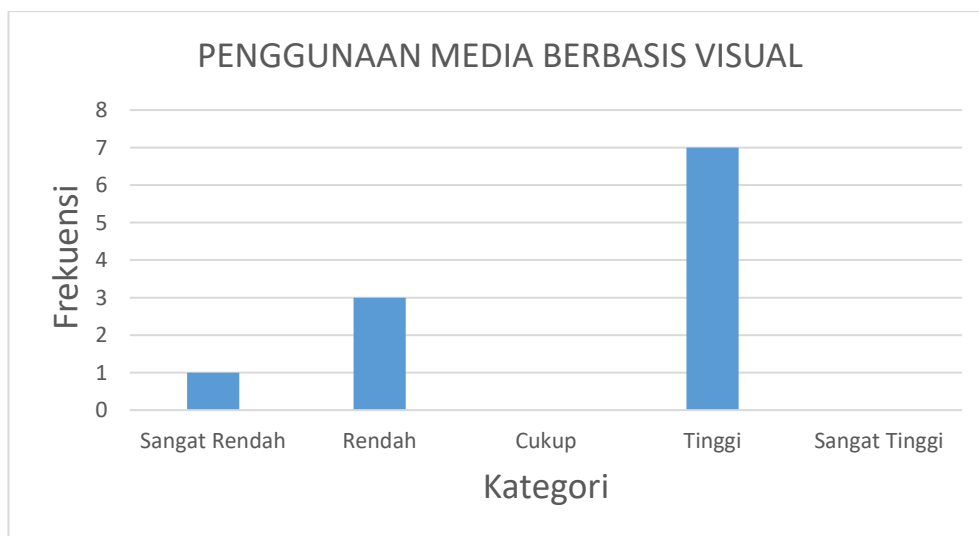
Media Berbasis Visual	
<i>N</i>	11
<i>Mean</i>	4.55
<i>Median</i>	5.00
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std, Deviation</i>	0.69
<i>Minimum</i>	3.00
<i>Maximum</i>	5.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian , penggunaan media pembelajaran pada masa pandemic Covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor Media Berbasis Visual disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Media Berbasis Visual

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$5.58 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$4.89 < X \leq 5.58$	Tinggi	7	63.64%
3	$4.20 < X \leq 4.89$	Cukup	0	0.00%
4	$3.51 < X \leq 4.20$	Rendah	3	27.27%
5	$X \leq 3.51$	Sangat Rendah	1	9.09%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 di atas, penggunaan media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara dapat disajikan pada gambar 2 Sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Visual

Berdasarkan tabel 9 dan gambar di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor

Penggunaan Media Berbasis Visual berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 9.09 % (1 guru), “rendah” sebesar 27.27% (3 guru), “cukup” sebesar 0,00% (0 guru), “Tinggi” sebesar 63,64% (7 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,55 penggunaan media pembelajaran pendidikam jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “cukup”.

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

Tabel 10. Persentase Media Berbasis Visual

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media Gambar	1	100.00%
	2	100.00%
	3	63.64%
	4	100.00%
	5	90.91%

Berdasarkan tabel 10 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 1 ada 100,00% (11 guru) menggunakan media gambar pada saat pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19, butir nomor 2 ada 100,00% (11 guru) dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media gambar dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, butir nomor 3 ada 63,64% (7 guru) dapat membuat sendiri media Gambar Sebagai media pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, butir nomor 4 ada 100,00% (11 guru) beranggapan bahwa media gambar mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pelajaran, dan butir nomor 5 ada 90,91% (10 guru) yang menggunakan media gambar untuk membantu memudahkan

siswa dalam meniru Gerakan yang akan di pelajari.

2. Faktor Media Berbasis Audio

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi sleman utara berdasarkan faktor media berbasis Audio didapat skor terendah (*minimum*) 3.00, skor tertinggi (*maksimum*) 5.00, rata-rata (*mean*) 4.64, nilai tengah (*median*) 5.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5.00, SD (*standar Deviasi*) 0.81. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio

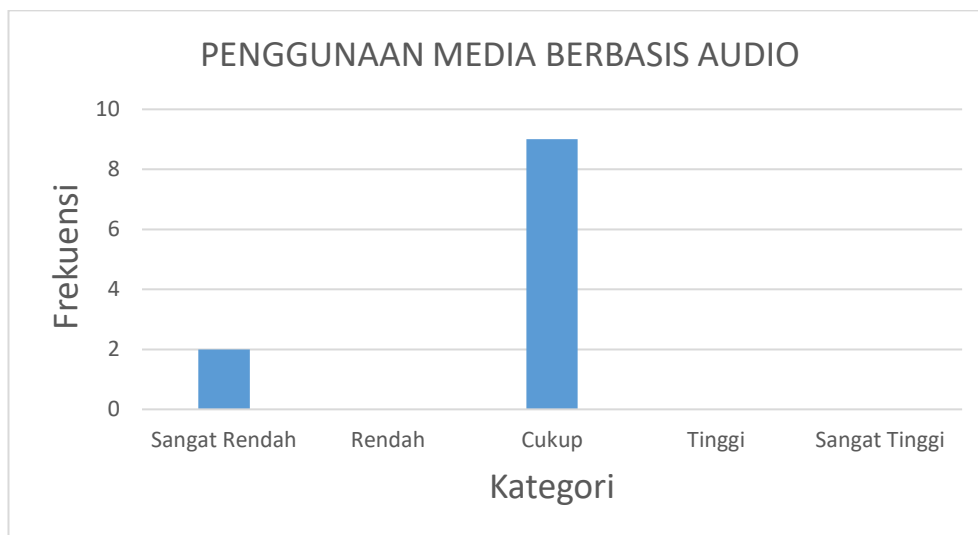
Media Berbasis Audio	
<i>N</i>	11
<i>Mean</i>	4.64
<i>Median</i>	5.00
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std, Deviation</i>	0.81
<i>Minimum</i>	3.00
<i>Maximum</i>	5.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian , Penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis Audio disajikan pada tabel 12 Sebagai berikut:

Table 12. Norma Penilaian Media Berbasis Audio

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$5.85 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$5.04 < X \leq 5.85$	Tinggi	0	0.00%
3	$4.23 < X \leq 5.04$	Cukup	9	81.82%
4	$3.42 < X \leq 4.23$	Rendah	0	0.00%
5	$X \leq 3.42$	Sangat Rendah	2	18.18%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 di atas, penggunaan media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan media berbasis audio dapat disajikan pada gambar 3 Sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Audio

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 18,18% (2 guru), “rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “cukup” sebesar 81,82% (9 guru), “Tinggi” sebesar 0,00% (0 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,64. Penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori “cukup”.

Analisis Tiap butir pertanyaan berdasarkan faktor media berbasis visual disajikan pada tabel berikut:

Tabel 13. Persentase Faktor Media Berbasis Audio

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media Rekaman suara	6	90.91%
	7	100.00%
	8	81.82%
	9	90.91%
	10	100.00%

Berdasarkan tabel 13 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 6 ada 90,91% (10 guru) menggunakan media rekaman suara pada saat pembelajaran penjas pada masa pandemic COVID-19, butir nomor 7 ada 100,00% (11 guru) dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media rekaman suara dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, butir nomor 8 ada 81,82% (9 guru) dapat menggunakan media rekaman suara untuk membantu peserta didik dalam melakukan dan menghafal Gerakan senam, butir nomor 9 ada 90.91% (10 guru) menggunakan media rekaman suara agar dapat memutar ulang rekaman sehingga siswa mampu memahami mater, dan butir nomor 10 ada 100,00% (11 guru) dapat membuat sendiri media rekaman suara sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19.

3. Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi sleman utara berdasarkan fakto media berbasis audio visual didapat skor terendah (*minimum*) 3.00, skor tertinggi (maksimum) 5.00, rata-rata (*mean*) 4.64, nilai tengah (*median*) 5.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5.00, SD (*standar Deviasi*) 0.50. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Audio visual

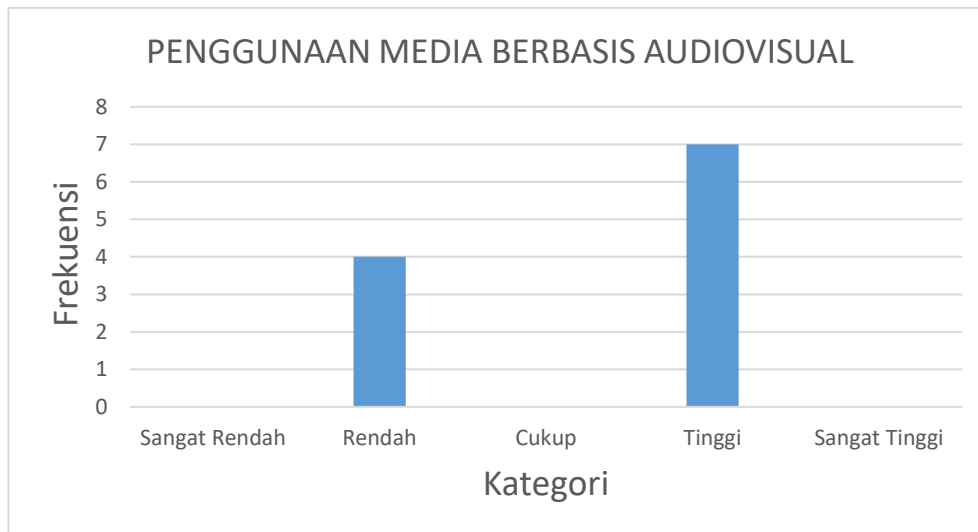
Media Berbasis Audiovisual	
<i>N</i>	11
<i>Mean</i>	4.64
<i>Median</i>	5.00
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std, Deviation</i>	0.50
<i>Minimum</i>	4.00
<i>Maximum</i>	5.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian , Penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis Audio visual disajikan pada tabel 15 Sebagai berikut :

Tabel 15. Norma Penilaian Media Berbasis Audio Visual

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$5.39 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$4.89 < X \leq 5.39$	Tinggi	7	63.64%
3	$4.38 < X \leq 4.89$	Cukup	0	0.00%
4	$3.88 < X \leq 4.38$	Rendah	4	36.36%
5	$X \leq 3.88$	Sangat Rendah	0	0.00%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 15 di atas, penggunaan media pembelajaran pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan penggunaan media berbasis audio visual dapat disajikan pada gambar 4 Sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor Media Berbasis Audio Visual berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00 % (0 guru), “rendah” sebesar 36,36% (4 guru), “cukup” sebesar 0,00% (0 guru), “Tinggi” sebesar 63,64% (7 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,64 penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis Audio visual berada pada kategori “cukup”.

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

Tabel 16. Persentase Media Berbasis Audio Visual

Indikator	Nomor Butir	Persentase
Media Video	11	100.00%
	12	72.73%
	13	90.91%
	14	100.00%
	15	100.00%

Berdasarkan tabel 16 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 11 ada 100,00% (11 guru) menggunakan media video pada saat pembelajaran penjas pada masa pandemic COVID-19, butir nomor 12 ada 72,73% (8 guru) dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media video dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, butir nomor 13 ada 90,91% (10 guru) dapat membuat sendiri media Video Sebagai media pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, butir nomor 14 ada 100.00% (11 guru) menggunakan link video pembelajaran penjas dari Internet untuk menyampaikan materi Pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, dan butir nomor 5 ada 100,00% (11 guru) dapat mengunduh materi Pembelajaran penjas berupa video dari internet.

4. Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi sleman utara berdasarkan faktor media berbasis Jaringan Komputer didapat skor terendah (*minimum*) 8.00, skor tertinggi (maksimum) 11.00, rata-rata (*mean*) 9.73, nilai tengah (*median*) 10.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 11.00, SD (*standar Deviasi*) 1.19. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut :

Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

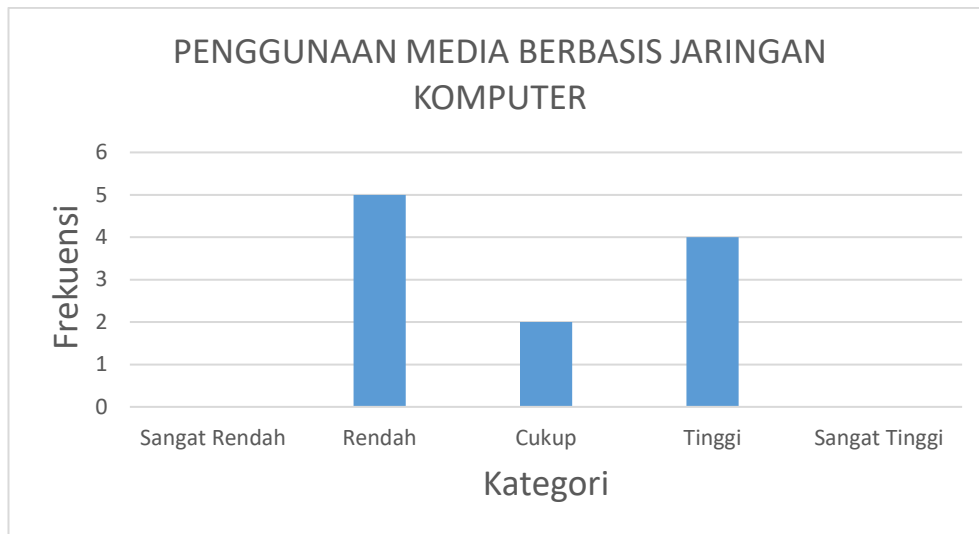
Media Berbasis Jaringan Komputer	
<i>N</i>	11
<i>Mean</i>	9.73
<i>Median</i>	10.00
<i>Mode</i>	11.00
<i>Std, Deviation</i>	1.19
<i>Minimum</i>	8.00
<i>Maximum</i>	11.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian , Penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer disajikan pada tabel 18 Sebagai berikut :

Tabel 18. Norma Penilaian Media Berbasis Jaringan Komputer

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$11.81 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$10.32 < X \leq 11.81$	Tinggi	4	36.36%
3	$9.13 < X \leq 10.32$	Cukup	2	18.18%
4	$7.94 < X \leq 9.13$	Rendah	5	45.45%
5	$X \leq 7.94$	Sangat Rendah	0	0.00%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 18 di atas, penggunaan media pembelajaran pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan media berbasis jaringan komputer dapat disajikan pada gambar 5 Sebagai berikut



Gambar 5. Diagram Batang Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor Media Berbasis Jaringan Komputer berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0.00 % (0 guru), “rendah” sebesar 45,45% (5 guru), “cukup” sebesar 18,18% (2 guru), “Tinggi” sebesar 36,36% (4 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 9,73 penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis Jaringan Komputer berada pada kategori “cukup”.

Analisis tiap butir pertanyaan berdasarkan faktor media berbasis jaringan Komputer disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Persentase Media Pembelajaran Berbasis Jaringan Komputer

Indikator	Butir	Persentase
Media Presentasi	16	90.91%
	17	100.00%
	18	72.73%
	19	72.73%
	20	100.00%
	21	81.82%
Media Internet	22	100.00%
	23	100.00%
	24	90.91%
	25	81.82%
	26	81.82%

Berdasarkan tabel 19 di atas, dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 16 ada 90,91% (10 guru) menggunakan media presentasi pada saat pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19, butir nomor 17 ada 100,00% (11 guru) dapat menggunakan media presentasi *power point* pada saat menyampaikan materi pembelajaran penjas di masa COVID-19, butir nomor 18 ada 72,73% (8 guru) dapat mengirim dan Mengunduh Materi berupa Media Media presentasi *power point* dalam pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19, butir nomor 19 ada 72,73% (8 guru) dapat membuat sendiri media Presentasi *power point* sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19, butir nomor 20 ada 100,00% (11 guru) hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa Media presentasi *power point* di Internet , butir nomor 21 ada 81,82% (9 guru) dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun *power point*, butir nomor 22 ada 100,00% (11 guru) dapat mengunggah atau mengupload setiap materi yang disampaikan di Internet, butir nomor 23 ada 100,00% (11 guru) menggunakan media Internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran yang akan di sampaikan dan butir nomor 24 ada 90,91% (10 guru)

yang menggunakan media Internet untuk menambah wawasan pelajaran siswa pada saat pembelajaran daring/online.

Analisis berdasarkan Indikator penggunaan media berbasis Internet sebagai berikut :

a. Butir 25 (Aplikasi Virtual)

Analisis butir nomor 25 terkait aplikasi *Virtual* dalam melaksanakan pembelajaran Penjas pada masa pandemi COVID-19 disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 20. Persentase Penggunaan Aplikasi Virtual

No	Butir25	Persentase
1	Google Classroom	82.00%
2	Edmodo	0.00%
3	Moodle	0.00%
4	Schoology	0.00%
5	Kahoot	0.00%

Berdasarkan tabel 20 di atas , dapat dijelaskan bahwa pada butir nomor 25 aplikasi yang paling banyak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 yaitu *Google Classroom* dengan persentase sebesar 82,00% (9 guru) , sedangkan aplikasi lainnya masih belum di gunakan pada saat pembelajaran.

b. Butir 26 (Video Conference)

Analisis butir nomor 26 terkait *Video Conference* dalam melaksanakan pembelajaran Penjas pada masa pandemi COVID-19 disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 21. Persentase Penggunaan Aplikasi Video Conference

No	Butir26	Persentase
1	Google Meet	81.82%
2	Zoom Meeting	36.36%
3	Cisco Webs	0.00%
4	Microsoft Teams	0.00%
5	Facetime	0.00%
6	Whatsapp	72.73%

Pada butir nomor 26 aplikasi video Conference dalam melaksanakan pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 paling banyak digunakan yaitu Google meet dengan persentase 81,82% (9 guru) , Zoom meeting dengan persentase 36,36% (4 guru) dan whatsapp dengan persentase 72,73% (8 guru).

5. Faktor Media Berbasis Teknologi Informasi

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi sleman utara berdasarkan faktor media berbasis Teknologi dan Informas didapat skor terendah (minimum) 5,00, skor tertinggi (maksimum) 6,00, rata-rata (mean) 5,36, nilai tengah (median) 5,00, nilai yang sering muncul (mode) 5,00, SD (standar Deviasi) 0,50. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 22 sebagai berikut:

Tabel 22. Deskriptif Statistik Faktor Media Berbasis Teknologi Informasi

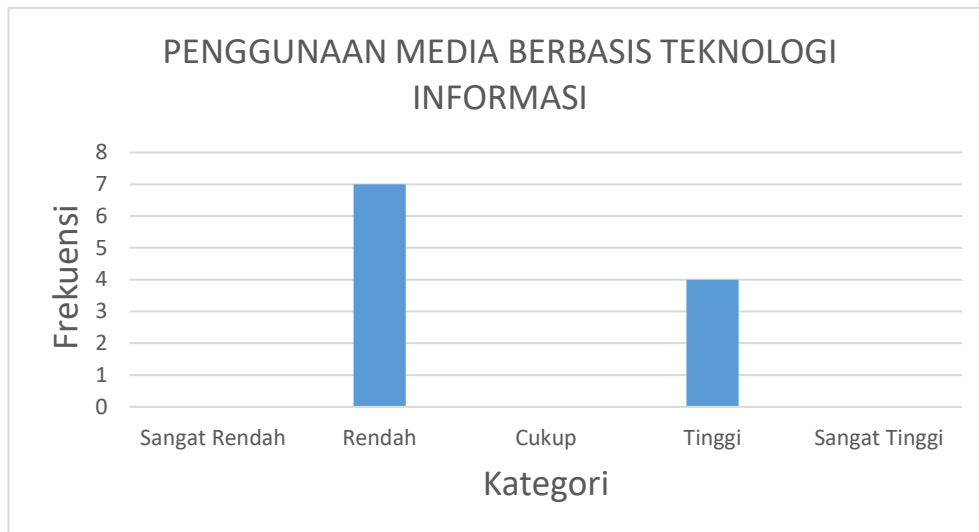
Media Berbasis Teknologi Informasi	
N	11
Mean	5.36
Median	5.00
Mode	5.00
Std, Deviation	0.50
Minimum	5.00
Maximum	6.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian , Penggunaan media pembelajaran penjas pada masa COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan Media berbasis teknologi informasi disajikan pada tabel 23 Sebagai berikut :

Tabel 23. Norma Penilaian Media Berbasis Teknologi Informasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$6.12 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
2	$5.62 < X \leq 6.12$	Tinggi	4	36.36%
3	$5.11 < X \leq 5.62$	Cukup	0	0.00%
4	$4.61 < X \leq 5.11$	Rendah	7	63.64%
5	$X \leq 4.61$	Sangat Rendah	0	0.00%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 23 di atas, penggunaan media pembelajaran pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan media berbasis teknologi informasi dapat disajikan pada gambar 6 Sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram batang Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi

Berdasarkan tabel 23 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemic covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdsarkan faktor media berbasis teknologi informasi berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 63,64% (7 guru), “cukup” sebesar 0,00% (0 guru), “Tinggi” sebesar 36,36% (4 guru) , dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 5,36. penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori “cukup”.

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

Tabel 24. Persentase Penggunaan Augmented Reality dan Virtual Reality

No	Butir 27	Persentase
1	Augmented reality	27.27%
2	Virtual Reality	72.73%

Pada butir nomor 27 penggunaan media Augmented Reality dan Virtual Reality dalam melaksanakan pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 paling banyak digunakan yaitu Augmented reality dengan persentase 27,27% (3 guru) , dan Virtual Reality dengan persentase 72,73% (8 guru).

Tabel 25. Persentase Faktor Media Berbasis Teknologi Informasi

Indikator	Butir	Persentase
Media Augmented Reality dan Virtual Reality	28	36.36%
	29	100.00%
	30	100.00%
	31	100.00%
	32	100.00%
	33	100.00%

Berdasarkan tabel 25 di atas, butir nomor 28 ada 36,36% (4 guru) dapat dapat membuat sendiri media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19, butir nomor 29 ada 100,00% (11 guru) menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) untuk mempermudah siswa saat pembelajaran daring, butir nomor 30 ada 100,00% (11 guru) menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) saat pembelajaran daring untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, butir nomor 31 ada 100,00% (11 guru) yang Ibu menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa Media Pembelajaran berbasis Teknologi (TI), butir nomor 32 ada 100,00% (11 guru) beranggapan bahwa penting menarik

perhatian siswa dengan media kekinian/Augmented Reality dan Virtual Reality, butir nomor 33 ada 100,00% (11 guru) beranggapan bahwa penting untuk mengembangkan multimedia berbasis augmented reality dan Virtual reality untuk materi pembelajaran Pendidikan jasmani.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang digunakan Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi COVID-19. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara dalam kategori cukup. Dalam hal ini , Semua guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara sudah menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar secara daring/*online*. Hanya saja penggunaan media pembelajaran penjas yang digunakan belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan kemampuan guru PJOK dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Guru terkendala karena terbiasa menggunakan media yang sudah dikuasai dan masih belum membuat variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani.

Media pembelajaran adalah suatu alat komunikasi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Akan tetapi munculnya virus covid19 menyebabkan kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah kini dilaksanakan di Rumah atau Work From Home. Melalui Surat

Edaran nomor 3 tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat COVID-19 maka pemerintah memberlakukan kegiatan belajar secara daring dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 (Menteri Pendidikan, 2020). Berdasarkan surat tersebut, pembelajaran di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara melaksanakan pembelajaran daring dan melalui bimbingan orang tua pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung di rumah.

Pembelajaran daring tentunya memanfaatkan jaringan internet dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dengan pembelajaran daring peserta didik memiliki waktu belajar yang cukup leluasa, dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat berintraksi dengan guru menggunakan aplikasi-aplikasi yang telah tersedia di internet seperti *Google classroom*, *video conference*, *telepon*, *zoom*, dan *whatsapp group*. Beberapa kelebihan pemanfaatan jaringan internet dalam sistem pendidikan jarak jauh/ daring yaitu dapat memperkaya model-model tutorial, dapat memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik dalam waktu yang lebih singkat.

1. Media Berbasis Visual

Media pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor penggunaan media berbasis visual berada pada kategori cukup. Berdasarkan analisis butir pertanyaan Penggunaan media berbasis visual yang digunakan guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, 11 Guru menggunakan media gambar pada saat pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19, 11

guru dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media gambar dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, 7 guru dapat membuat sendiri media Gambar Sebagai media pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, 11 guru beranggapan bahwa media gambar mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pelajaran, dan 10 guru yang menggunakan media gambar untuk membantu memudahkan siswa dalam meniru Gerakan yang akan di pelajari.

Media visual ini merupakan media yang membutuhkan indera pengelihatan dalam menerimanya. Bahan atau materi yang disampaikan dapat berupa gambar-gambar, garis, serta simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran yang biasa digunakan diantaranya yaitu: buku, jurnal, gambar, dan lain sebagainya. Penggunaan media visual akan memberi kemudahan dalam menyampaikan materi atau pesan dari guru pada peserta didik (Jatmika, 2005).

Media berbasis visual termasuk media yang sangat penting untuk digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Media visual dapat membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran,, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, sebab lebih menarik dan mengatasi gaya belajar peserta didik yang cenderung belajar dengan cara indera penglihatan. Agar peserta didik tidak merakan kejenuhan pada saat pembelajaran dan pembelajaran menjadi menarik , seorang guru harus pandai menggunakan media di dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

2. Media Berbasis Audio

Media pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 di SMP

Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor Penggunaan media berbasis audio berada pada kategori cukup. Berdasarkan analisis butir pertanyaan penggunaan faktor media berbasis audio yang digunakan guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, 10 guru menggunakan media rekaman suara pada saat pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19, 11 guru dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media rekaman suara dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, 9 guru dapat menggunakan media rekaman suara untuk membantu peserta didik dalam melakukan dan menghafal Gerakan senam, 10 guru menggunakan media rekaman suara agar dapat memutar ulang rekaman sehingga siswa mampu memahami materi, 11 guru dapat membuat sendiri media rekaman suara sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19.

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

Media Berbasis audio diperlukan bagi peserta didik untuk menerima materi pelajaran dari guru, dengan keuntungan peserta didik bisa mengulang atau memutar kembali materi yang disampaikan melalui media audio. Adapun media audio yang sering digunakan terbagi menjadi 4, yaitu *compact disc*, radio, laboratorium Bahasa, dan WAV. Dengan menggunakan alat perekam, program audio digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/pemakai.

Misalnya, pemakaian audio untuk pembelajaran senam ritmik yang pemakaiannya dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja. Media audio juga dapat melatih untuk mengembangkan daya imajinasi peserta didik, dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar.

3. Media Berbasis Audio visual

Media pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis audio visual berada pada kategori cukup. Berdasarkan analisis butir pertanyaan penggunaan faktor media berbasis audio visual yang digunakan guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, 11 guru menggunakan media video pada saat pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19, 8 guru dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media video dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, 10 guru dapat membuat sendiri media Video Sebagai media pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, 11 guru menggunakan link video pembelajaran penjas dari Internet untuk menyampaikan materi Pembelajaran Penjas di masa Pandemi COVID-19, dan 11 guru dapat mengunduh materi Pembelajaran penjas berupa video dari internet.

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi (Wati, 2016). Media pembelajaran menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi secara

jelas.

Media pembelajaran berbasis audiovisual seringkali digunakan pada saat pembelajaran ,media yang sering dipakai seperti media video tentunya membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran pada saat pembelajaran daring. Media video dapat menarik perhatian dalam menumbuhkan motivasi belajar dan menjadi metode alternative dalam belajar. Menurut Anderson (Asmara, 2015: 158), Media Video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (audio) serta unsur gambar (visual) yang dituangkan dalam pita video (video tape). Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu *video cassette recorder* atau *video player*.

4. Media Berbasis Jaringan Komputer

Media pembelajaran penjas pada masa pandemic COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer berada pada kategori cukup. Berdasarkan analisis butir pertanyaan penggunaan faktor media berbasis Jaringan Komputer yang digunakan guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, 10 guru menggunakan media presentasi pada saat pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19, 11 guru dapat menggunakan media presentasi *power point* pada saat menyampaikan materi pembelajaran penjas di masa COVID-19, 8 guru dapat mengirim dan Mengunduh Materi berupa Media Media presentasi *power point* dalam pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19, 8 guru dapat membuat sendiri media Presentasi *power point* sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19, 11 guru hanya menggunakan hasil

unduhan materi pembelajaran berupa Media presentasi *power point* di Internet , 9 guru dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun *power point*, 11 guru dapat mengunggah atau mengupload setiap materi yang disampaikan di Internet, 11 guru menggunakan media Internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran yang akan di sampaikan , 10 guru yang menggunakan media Internet untuk menambah wawasan pelajaran siswa pada saat pembelajaran daring/online, 9 guru menggunakan aplikasi virtual yaitu *Google classroom* untuk melaksanakan pembelajaran pada masa pandemi COVID-19, dan untuk penggunaan aplikasi video conference pada saat pembelajaran daring/online ada 9 guru menggunakan aplikasi *Google meet*, 4 guru menggunakan aplikasi *Zoom meeting*, dan 8 guru menggunakan *Whatsapp*.

Berdasarkan pendapat Sujatmiko (2012: 156) komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Keberadaan komputer dan aplikasi merupakan bagian dari teknologi informasi dan komunikasi, yang dapat mengubah paradigma pembelajaran yang semula berbasis pendekatan tatap muka tradisional menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Media berbasis jaringan komputer berperan penting pada saat pembelajaran dilakukan secara online, untuk mendukung peserta didik memperoleh pengetahuan diperlukan adanya penggunaan internet agar pembelajaran berlangsung secara maksimal. Guru juga dapat memberikan materi-materi berupa media presentasi *power point* kepada peserta didik agar peserta didik dapat mengulang kembali materi yang telah diajarkan, dan guru

dapat menyampaikan materi menggunakan powerpoint pada saat pembelajaran daring melalui aplikasi virtual seperti *google meet*, *zoom meeting* dan lainnya.

5. Media Berbasis Teknologi Informasi

Media pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri zonasi Sleman Utara berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer berada pada kategori cukup. Berdasarkan analisis butir pertanyaan penggunaan faktor media berbasis Teknologi Informasi yang digunakan guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara, 3 Guru menggunakan media Augmented Reality dan 8 Guru menggunakan media Virtual Reality, 4 guru dapat membuat sendiri media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi COVID-19, butir 11 guru menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) untuk mempermudah siswa saat pembelajaran daring, 11 guru menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) saat pembelajaran daring untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 11 guru menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa Media Pembelajaran berbasis Teknologi (TI), 11 guru beranggapan bahwa penting menarik perhatian siswa dengan media kekinian/Augmented Reality dan Virtual Reality, 11 guru beranggapan bahwa penting untuk mengembangkan multimedia berbasis augmented reality dan Virtual reality untuk materi pembelajaran Pendidikan jasmani.

Berdasarkan pendapat William & Sawyer (Abdul Kadir & Terra CH, 2003) mendefinisikan bahwa teknologi informasi merupakan teknologi yang

menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data , suara, dan video. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu Sebagai alat dalam penyampaian materi belajar, sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar dengan menggunakan fasilitas internet baik dalam bentuk webpage ataupun aplikasi lainnya, memberikan kemudahan antara guru dan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan, namun dalam penerapannya bukanlah suatu hal yang mudah, Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa Teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media pembelajaran tersebut. Media jenis ini sangat relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini. Hampir semua informasi dalam segala bidang sudah dapat diubah dan ditampilkan dalam bentuk digital termasuk bahan pembelajaran. Keadaan seperti ini memungkinkan peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri dengan perangkat TIK yang dimilikinya tanpa batasan ruang dan waktu.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan dengan sebaik baiknya, namun penelitian ini tetap tidak terlepas dari keterbatasan dan kekurangan dari peneliti diantaranya yaitu:

1. Peneliti tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan responden sehingga tidak bisa menggali informasi lebih dalam mengenai

penggunaan media pembelajaran penjas pada masa pandemi covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara.

2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil kuesioner melalui google formulir, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian. Selain itu dalam pengisian kuesioner melalui google formulir diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya. Usaha yang dilakukan untuk meminimalisir kelemahan/keterbatasan yaitu peneliti menerangkan bahwa hasil dari pengisian kuesioner berpengaruh terhadap hal apapun

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat penggunaan Media Pembelajaran pendidikan jasmani pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara berada pada kategori Cukup tinggi, Guru PJOK SMP Negeri zonasi Sleman Utara sudah menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran secara daring/ *online*

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas maka implikasi dalam penelitian media pembelajaran penjas pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara yaitu semua guru sudah menggunakan media untuk menyampaikan materi pembelajaran penjas secara daring. Akan tetapi masih ada beberapa guru yang belum bisa membuat media pembelajaran yang berinovasi atau penggunaan media yang kurang variatif.

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian ini lebih dalam lagi tentang penggunaan media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran dengan memperbaiki

faktor-faktor yang kurang dan lebih berinovasi dalam membuat media pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang di hasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Jatmika, H. M., Hariono, A., Purwanto, J., & Setiawan, C. (2017). Analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pasca program guru pembelajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(1), 1-11.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan media pembelajaran online-offline dan komunikasi interpersonal terhadap hasil belajar bahasa inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Fitriana, E.L (2019). Penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul. Yogyakarta : FIK UNY.
- Hadiana, Ana, Sistem Pendukung e-Learning di Web, Pusat Penelitian Informatika LIPI.
- Herlina, H., & Suherman, M. Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1-7.
- Jatmika, Herka Maya. (2005). Pemanfaatan Media Visual dalam menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 3, No. 2.
- Kemendikbud, “Surat Edaran Pencegahan COVID-19 Pada Satuan Pendidikan.” Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 10 Maret 2020, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/surat-edaran-pencegahan-covid19-pada-satuan-pendidikan>. 19 Januari 2021.
- Sugiyono. (2007). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- World Health Organization. (01 Juni 2020). (<https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>)
- WHO. (2020, March 11). Retrieved from WHO Director-General’s opening remarks at media briefing on Covid-19-11 March 2020: <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-covid-19---11march2020>.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15(2), 156-178.

- Firman dan Rahman, S.R (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid- 19 Indonesian. Journal of Educational Science. Volume 02 (2) Maret 2020.
- Mislan dan Santoso, D.A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah.Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga. Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas PGRI Banyuwangi.
- Destya, S. Pengukuran Tingkat Kesadaran Keamanan Informasi Berdasarkan Behavior Dan Offence Scale. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 236-240.
- Rosdiani, D. (2014). Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad A. (2014). Manfaat Media Pembelajaran. Media Pembelajaran. Retrieved from jakarta: Rajawali Press
- Muktiani, Nur Rohmah . (2014). Identifikasi Kesulitan Belajar Dasar Gerak Pencak Silat Pada Mahasiswa PJKR Bersubsidi Di FIK UNY. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol.10 nomor 1(Halaman 3), Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 618/UN34.16/PT.01.04/2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

2 Juni 2021

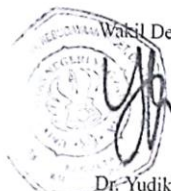
Yth. Yth. Kepala Sekolah
Di Sleman Yogyakarta

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

Nama : Berma Swastra
NIM : 16601244017
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : MEDIA PEMBELAJARAN PENJAS PADA MASA PANDEMI COVID-19
DI SMP NEGERI ZONASI SLEMAN UTARA
Waktu Penelitian : 2 - 8 Juni 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,

Tembusan :

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

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

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru

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

Nama Guru :
Usia :
Sekolah Tempat Mengajar :
Lama Mengajar :
Latar Belakang Pendidikan /Lulusan :
Prodi/Jurusan/ Tahun :
Universitas :

B. Petunjuk pengisian

1. Baca dengan baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternatif jawaban
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Terdapat dua pilihan Jawaban “Ya” dan “Tidak”, Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada

C. Pertanyaan

1. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media gambar pada saat pembelajaran Penjas di masa Pandemi *Covid-19* ?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim dan mengunduh materi berupa media gambar dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi *Covid-19*?

- a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah Bapak/ Ibu dapat membuat sendiri Media Gambar Sebagai Media pembelajaran Penjas di masa Pandemi *Covid-19*?
- a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah Media Gambar mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pelajaran ?
- a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media gambar untuk membantu memudahkan siswa dalam meniru Gerakan yang akan di pelajari ?
- a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan Media rekaman Suara pada saat Pembelajaran Penjas di masa Pandemi *Covid-19*?
- a. Ya
 - b. Tidak
7. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim dan Mengunduh Materi berupa Media rekaman Suara dalam pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak

8. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media rekaman suara untuk membantu peserta didik dalam melakukan dan menghafal Gerakan senam ?
- a. Ya
 - b. Tidak
9. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media rekaman suara agar dapat memutar ulang rekaman sehingga siswa mampu memahami materi ?
- a. Ya
 - b. Tidak
10. Apakah Bapak ibu dapat membuat sendiri media rekaman suara sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak
11. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan Media Video pada saat Pembelajaran Penjas di masa Pandemi *Covid-19*?
- a. Ya
 - b. Tidak
12. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim dan Mengunduh Materi berupa Media Video dalam pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak

13. Apakah Bapak ibu dapat membuat sendiri media Video sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak
14. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan link video pembelajaran penjas dari Internet untuk menyampaikan materi Pembelajaran Penjas di masa Pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak
15. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengunduh materi Pembelajaran penjas berupa video dari internet ?
- a. Ya
 - b. Tidak
16. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media presentasi *Power point* pada saat Pembelajaran penjas di masa pandemic *Covid-19*?
- a. Ya
 - b. Tidak
17. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media presentasi *power point* pada saat menyampaikan materi pembelajaran penjas di masa *Covid-19*?
- a. Ya
 - b. Tidak

18. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengirim dan Mengunduh Materi berupa Media Media presentasi *power point* dalam pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak
19. Apakah Bapak ibu dapat membuat sendiri media Presentasi *power point* sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?
- a. Ya
 - b. Tidak
20. Apakah Bapak/ Ibu hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa Media presentasi *power point* di Internet?
- a. Ya
 - b. Tidak
21. Apakah Bapak/ Ibu dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun *power point*?
- a. Ya
 - b. Tidak
22. Apakah Bapak/ Ibu mengunggah atau mengupload setiap materi yang disampaikan di Internet ?
- a. Ya
 - b. Tidak
23. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media Internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran yang akan di sampaikan ?

- a. Ya
- b. Tidak

24. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan media Internet untuk menambah wawasan pelajaran siswa pada saat pembelajaran daring ?

- a. Ya
- b. Tidak

25. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi virtual dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi *Covid-19*? (Jika Ya pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan)

- a. Ya
 - 1) *Google classroom*
 - 2) *Edmodo*
 - 3) *Moodle*
 - 4) *Schoology*
 - 5) *Kahoot*
 - 6) Lainnya, Sebutkan :
- b. Tidak

26. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan aplikasi video *conference* dalam melaksanakan pembelajaran secara *online* ?

- a. Ya
 - 1) *Google meet*

- 2) *Zoom meeting*
- 3) *Cisco Webex*
- 4) *Microsoft Teams*
- 5) *Facetime*
- 6) *Whatsapp*
- 7) Lainnya, Sebutkan :

b. Tidak

27. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi informasi (TI) di masa pandemi ?

a. Ya

- 1) *Augmented Reality*
- 2) *Virtual Reality*
- 3) Lainnya, Sebutkan :

b. Tidak

28. Apakah Bapak ibu dapat membuat sendiri media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran penjas di masa pandemi *Covid-19* ?

a. Ya

b. Tidak

29. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) untuk mempermudah siswa saat pembelajaran daring ?

a. Ya

b. Tidak

30. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) saat pembelajaran daring untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu?

a. Ya

b. Tidak

31. Apakah Bapak/ Ibu menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa Media Pembelajaran berbasis Teknologi (TI) ?

a. Ya

b. Tidak

32. Menurut bapak ibu apakah penting menarik perhatian siswa dengan media kekinian/augmented reality ?

a. Ya

b. Tidak

33. Bapak ibu membutuhkan media yang menarik dan terkini sehingga penting dikembangkan multimedia berbasis augmented reality untuk materi penjas.?

a. Ya

b. Tidak

Lampiran 3. Tabulasi Data

Tabulasi Data																																		
Res	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	Skor
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	30
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	29
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
5	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	31
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	31
11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29
																												Total benar		334				
																												Total salah/error		29				
																												Total		363				

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas

1. Koefisien Reprodusibilitas

Koefisien Reprodusibilitas	
K_r	$= 1 - \frac{e}{n}$
	$= 1 - \frac{29}{363}$
	$= 1 - 0,07$
	$= 0,92.$

Keterangan :

Kr = koefisien reprodusibilitas

n = total kemungkinan jawaban , yaitu jumlah pertanyaan x
jumlah responden

e = jumlah error

(Usman Rianse dan Abdi, 2008: 157)

2. Koefisien Skalabilitas

Koefisien Skalabilitas	
Ks	$= 1 - \frac{e}{c(n-1)}$
Ks	$= 1 - \frac{29}{0,5(363-334)}$
Ks	$= 1 - \frac{29}{152,5}$
Ks	$= 1 - 0,19$
Ks	$= 0,81.$

- Ks = koefisien skalabilitas
- e = jumlah kesalahan
- k = jumlah kesalahan yang diharapkan = $c(n-Tn)$ dimana c adalah kemungkinan mendapatkan jawaban yang benar.
Karena Jawaban adalah “Ya” dan “Tidak” maka $c = 0,5$.
- n = jumlah total pilihan jawaban = jumlah pertanyaan x jumlah responden
- Tn = jumlah pilihan jawaban

Kriteria Validitas :

Koefisien	Skor	Keputusan
Reprodusibilitas	≥ 0.90	Validitas Tinggi
Skalabilitas	≥ 0.60	Validitas Tinggi

Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.423	33

Reliabilitas sebesar 0,423 (reliabel)

Lampiran 5. Data Penelitian

No Resp	L/P	Usia	Lama Mengajar	Prodi/Jurusan/Tahun	Universitas
1	Perempuan	28 tahun	7 Tahun	POR/PJKR/2010	UNY
2	Laki-Laki	59 Th	38 th	ORKES 1980	IKIP N YOGYA /UNY
3	Laki-Laki	25 th	2,5 th	PJKR/POR/2014	UNY
4	Perempuan	30th	5th	FIK PJKR 2010	UNY
5	Laki-Laki	50 Tahun	23 Thn	PKL/Kepelatihan bola Voli/1989	IKIP N Yogyakarta
6	Perempuan	50 tahun	23 tahun	POR/1995	IKIP Yogyakarta
7	Laki-Laki	60 tahun	37 tahun	PJKR/ Orkes/2007	UNY
8	Perempuan	50 tahun	21 Tahun	S1 / Pend. Or / 1996	Unesa
9	Laki-Laki	53 th	29 th	Pjkr	Uny
10	Perempuan	23 Tahun	4 bulan	PJKR/2020	UNY
11	Laki-Laki	59 Tahun	37 Tahun	PJKR 2007	UNY

Media Pembelajaran Penjas Pada Masa Pandemi Covid19 di SMP Negeri Zonasi Sleman Utara

	Media berbasis visual					Media berbasis Audio					Media berbasis Audiovisual					Media Berbasis Jaringan Komputer												Media Berbasis Teknologi Informatika										Skor
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33					
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	30				
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28				
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	29				
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32				
5	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27				
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31				
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33				
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	31				
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33				
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	31				
11	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29				

Lampiran 6. Lampiran Deskriptif Statistik

Statistik	
N	11
Mean	28,91
Median	30,00
Mode	30,00
Std, Deviation	2,34
Minimum	25,00
Maximum	32,00

Media Berbasis Visual	
N	11
Mean	4,55
Median	5,00
Mode	5,00
Std, Deviation	0,69
Minimum	3,00
Maximum	5,00

Media Berbasis Audio	
N	11
Mean	4,64
Median	5,00
Mode	5,00
Std, Deviation	0,81
Minimum	3,00
Maximum	5,00

Media Berbasis Audiovisual	
N	11
Mean	4,64
Median	5,00
Mode	5,00
Std, Deviation	0,50
Minimum	4,00
Maximum	5,00

Media Berbasis Jaringan Komputer	
N	11
Mean	9,73
Median	10,00
Mode	11,00
Std, Deviation	1,19
Minimum	8,00
Maximum	11,00

Media Berbasis TI	
N	11
Mean	5,36
Median	5,00
Mode	5,00
Std, Deviation	0,50
Minimum	5,00
Maximum	6,00