

**SURVEI PENGGUNAAN TEKNOLOGI APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KAPANEWON SEWON
KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**IMRON SURYAWAN
NIM : 18604221053**

**PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

**SURVEI PENGGUNAAN TEKNOLOGI APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KAPANEWON SEWON
KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Imron Suryawan
NIM. 18604221053

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan instrumen penelitian berupa kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon yang berjumlah 40 orang. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 25,00% (10 guru), “cukup” sebesar 50,00% (20 guru), “tinggi” sebesar 20,00% (8 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 5,00% (2 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 49,70 berada pada kategori “cukup”.

Kata kunci: Penggunaan, Teknologi Aplikasi, Media Pembelajaran PJOK

***SURVEY ON THE USE OF TECHNOLOGY OF LEARNING MEDIA
APPLICATION FOR PHYSICAL EDUCATION LEARNING IN
ELEMENTARY SCHOOLS LOCATED IN SEWON DISTRICT, BANTUL
REGENCY***

Abstract

This research aims to determine how high the level of use of technology for the learning media applications for Physical Education course at the elementary schools located in Sewon District.

This research was a descriptive quantitative study. The research method was the survey method with the research instrument in the form of a questionnaire. The research subjects were the Physical Education teachers at elementary schools located in Sewon District, totaling 40 teachers. The data analysis technique used the descriptive analysis which was presented in the form of percentages.

The results of this study indicate that the level of use of technology for learning media applications for Physical Education course in the elementary schools located in Sewon District is as follows: in the "very low" level at 0.00% (0 teacher), in the "low" level at 25.00% (10 teachers), in the "medium" level at 50.00% (20 teachers), in the "high" level at 20.00% (8 teachers), and in the "very high" level at 5.00% (2 teachers). Based on the average value, which is at 49.70, it is in the "medium" level.

Keywords: *Use, Application Technology, Learning Media of Physical Education*

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**SURVEI PENGGUNAAN TEKNOLOGI APLIKASI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KAPANEWON SEWON
KABUPATEN BANTUL**

Disusun Oleh :

Imron Suryawan
NIM. 18604221053

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

Yogyakarta, 11 Mei 2022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP. 19890825 201404 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imron Suryawan

NIM : 18604221053

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Survei Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kapanewon Sewon Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, 11 Mei 2022

Yang menyatakan,



Imron Suryawan
NIM. 18604221053

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

SURVEI PENGGUNAAN TEKNOLOGI APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KAPANEWON SEWON KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Imron Suryawan
NIM. 18604221053

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

Pada tanggal: 3 Juni 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Ketua Penguji		8 Juni 2022
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris Penguji		7/6 2022
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Penguji		8/6 2022

Yogyakarta, Juni 2022
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

“Diri kita dibentuk dari apa yang kita lakukan berulang kali; sedangkan kesuksesan bukan merupakan usaha dan tindakan melainkan akibat dari suatu kebiasaan.”

(Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah peneliti memanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, peneliti ini saya komitkan untuk:

1. Bapak Ponidi dan Ibu Sudariyah sebagai orang tua peneliti yang selalu memeberikan doa, panduan etika dan materi, serta motivasi yang tidak pernah berhenti bagi peneliti.
2. Saudara-saudara saya Nurul Inayati dan Reza Rahmadi yang memberikan dorongan sebagai motivasi yang paling penting bagi peneliti untuk segera menyelesaikan studi ini.

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 penelitian “ Suvei Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kapanewon Sewon Kabupaten Bantul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. selaku penguji Tugas Akhir Skripsi dan Bapak Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. selaku sekretaris penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawa Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan TAS.
4. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan dorongannya selama ini.
5. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koord. Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan *staff* yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

6. Guru PJOK SD Kapanewon Bantul dan Kapanewon Sewon yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data uji coba dan data penelitian selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 11 Mei 2022
Penulis



Imron Suryawan
NIM. 18604221053

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori	6
1. Definisi Penggunaan.....	6
2. Hakikat Media Pembelajaran	6
3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)	8
4. Hakikat Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19.....	10
5. Pengklasifikasian Teknologi Aplikasi Media	14
Pembelajaran Daring.....	14
B. Penelitian Yang Relevan.....	21

C. Kerangka Berfikir	22
----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	24
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	26
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Validitas dan Reliabilitas	29
G. Teknik Analisis Data	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	33
1. Faktor Teknologi Pemberian Materi	35
2. Faktor Teknologi Evaluasi	37
3. Faktor Teknologi <i>Platform</i> Khusus.....	38
B. Pembahasan	40
C. Keterbatasan Penelitian.....	44

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	45
B. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA	46
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	50
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Pengklasifikasian Teknologi Aplikasi	16
Gambar 2. Diagram Batang Kerangka Berfikir	23
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon	34
Gambar 4. Diagram Faktor Teknologi Pemberian Materi	36
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Teknologi Evaluasi.....	38
Gambar 6. Diagram Batang Faktor Teknologi <i>Platform</i> Khusus	40
Gambar 7. Penyerahan Surat Ijin Penelitian	60
Gambar 8. Angket Penelitian <i>Online</i> (<i>Google</i> Formulir).....	60
Gambar 9. Pengambilan Data Secara <i>Offline</i>	61
Gambar 10. Pengambilan Data Secara <i>Offline</i>	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Aplikasi Berbasis Dalam Jaringan.....	15
Tabel 2. Data Jumlah Guru PJOK SD Kapanewon Sewon.....	25
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Uji Coba.....	27
Tabel 4. Kriteria Penskoran dan Penilaian.....	28
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen	29
Tabel 6. Kisi-kisi Anket Penelitian	30
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas.....	31
Tabel 8. Kriteria skor Penilaian Acuan Norma (PAN)	32
Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Penggunaan teknologi aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon	33
Tabel 10. Norma Penilaian Tingkat Penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon	34
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Teknologi Pemberian Materi.....	35
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Teknologi Pemberian Materi	36
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Teknologi Evaluasi.....	37
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Teknologi Evaluasi	37
Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Teknologi <i>Platform</i> Khusus	39
Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Teknologi <i>Platform</i> Khusus.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pembimbing Proposal TAS	51
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	52
Lampiran 3. Surat Validasi Ahli	53
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	54
Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian.....	55
Lampiran 6. Tabel r <i>Product Moment</i>	56
Lampiran 7. Data Deskriptif Statistik	57
Lampiran 8. Dokumentasi.....	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan dunia telah berubah seketika karena virus COVID-19, baik di bidang politik, sistem keuangan, dan khususnya pada dunia pendidikan. Semua kegiatan yang awalnya bisa diselesaikan secara langsung atau *head to head* dengan alasan pandemi COVID-19 perlu dilaksanakan dari jarak jauh. Menurut Supardi & Rahmad (2020: 3) COVID-19/*Coronavirus disease 2019* merupakan keluarga besar virus yang menular dan dapat menyebabkan penyakit ringan seperti pilek sampai penyakit serius seperti MERS dan SARS. Pihak berwenang juga telah mengeluarkan berbagai aturan untuk mencegah penularan COVID-19, seperti isolasi mandiri, *social and physical distancing*, Pembatasan Berskala Besar (PSBB), dan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) level 1-4. Situasi ini mengharuskan manusia untuk tinggal di rumah bekerja, beribadah, dan belajar di rumah. Selain itu, pemerintah juga telah mengeluarkan kebijakan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 di Lembaga Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 secara *online* belajar dan bekerja di rumah dalam rangka pencegahan penyakit virus COVID-19 (Kemendikbud RI, 2020: 3).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia juga mengeluarkan Surat Edaran No.4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 pada tanggal 24 Maret 2020, dalam surat tersebut kurang lebih dijelaskan bahwa proses pembelajaran berlangsung di rumah melalui

pembelajaran *online*/dalam jaringan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Kemendikbud RI, 2020: 4). Dengan cakupan ini, membuat pendidik untuk mempertimbangkan perangkat lunak yang tepat dalam menentukan model pembelajaran secara daring atau *online*.

Pembelajaran berbasis dalam jaringan (*online Learning*) diharapkan menjadi solusi pada masa pandemi COVID-19. Menurut Adhe (2018: 27) Pembelajaran daring merupakan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri. Pendapat lain menurut Handarini & Wulandari (2020: 498) Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh.

Platform teknologi aplikasi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran misalnya *whatsapp*, *zoom meeting*, *google meeting*, *web blog*, *Edmodo*, dan lain-lain. Pemerintah juga mengambil peran dalam menangani ketimpangan kegiatan pembelajaran selama masa pandemi COVID-19. Mengutip dari halaman resmi Kemendikbud RI (<https://pddikti.kemendikbud.go.id>) ada 12 *platform* atau aplikasi yang bisa diakses untuk pembelajaran selama di rumah (1) Rumah belajar; (2) Meja kita; (3) *Icando*; (4) *IndonesiAx*; (5) *Google for Education*; (6) Kelas Pintar; (7) *Microsoft office 365*; (8) *Quipper School*; (9) Ruang Guru; (10) Sekolahmu; (11) *Zenius*; (12) *Cisco Webex*.

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan dari pendidik ataupun peserta didik. Menurut Prasetyo et al

(2016: 170) sepantasnya seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik dapat berantusias dalam kegiatan pembelajaran dan memahami pembelajaran yang disampaikan. Khusus Guru PJOK juga harus mampu memanfaatkan media pembelajaran aplikasi saat masa pandemi COVID-19 yang memiliki banyak substansi realistik.

Peneliti telah melakukan observasi di beberapa sekolah dengan melakukan wawancara dengan guru PJOK SD yang ada di Kapanewon Sewon. Hasil wawancara didapatkan bahwasanya ada beberapa guru PJOK yang hanya menggunakan media aplikasi *Whatsapp* dalam menyampaikan materi PJOK serta ada beberapa guru yang hanya menyampaikan materi teorinya saja selama masa pembelajaran dalam jaringan, dikarenakan banyak guru yang sudah *senior* sehingga kurang memahami teknologi ataupun internet, serta fasilitas dan akses internet terkadang menjadi kendala dan permasalahan selama pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19.

Teknologi aplikasi media pembelajaran daring seharusnya bisa memberikan solusi bagi pembelajaran daring terkhusus pada pembelajaran PJOK, meskipun nantinya akan terdapat berbagai kendala yang akan ditemui. Dari permasalahan di atas untuk mengetahui lebih dalam tentang permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Survei Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Fasilitas dan akses internet yang ada kurang mendukung atau memadai dalam pembelajaran.
2. Banyak guru yang ditemui hanya memanfaatkan media aplikasi *Whatsapp* saja dalam menyampaikan materi PJOK.
3. Banyak guru-guru senior yang ada, sehingga kurang memahami aplikasi media pembelajaran.
4. Belum diketahuinya tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas maka perlu adanya batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini perlu dibatasi pada penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu “Seberapa Tinggi Tingkat Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas penggunaan aplikasi media pembelajaran daring.
 - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian lain sejenis untuk mengetahui tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran
 - c. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya mahasiswa PJSD FIK UNY.
2. Secara Praktis
 - a. Sebagai bahan untuk guru PJOK dalam mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19.
 - b. Agar guru lebih bisa memahami atau belajar lebih lanjut terhadap penggunaan media pembelajaran daring sehingga nantinya menciptakan dan juga berkreasi dalam penggunaan media pembelajaran daring, khususnya pembelajaran PJOK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Definisi Penggunaan

Menggunakan atau menggunakan sesuatu adalah bentuk penggunaan, terutama penggunaan dapat ditafsirkan sebagai cara, gerakan, cara penggunaan sesuatu, pendapat yang disampaikan oleh Kemendikbud (2018: 1236), selain itu Endarmoko (2016: 239) penggunaan dapat diartikan sebagai pemakaian, pemanfaatan, pendayagunaan, implementasi, dan aplikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan berarti pemanfaatan atau pemakaian yang dalam kaitannya dengan penelitian ini berarti pemanfaatan teknologi aplikasi media pembelajaran dalam jaringan dalam pembelajaran PJOK.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 2), media berasal dari bahasa Latin, yang berarti *medius*. *Medius* memiliki arti perantara atau diartikan sebagai perantara penyampaian informasi. Media adalah perantara atau pengiriman pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Wulandari (2018: 78) media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Pendapat lain Asyhar (2012: 8) pengertian media pembelajaran dalam jurnalnya bahwa:

Media pembelajarn merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah dan baik oleh peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Miftah (2013: 97) pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu memperoleh informasi dan pengetahuan, mendukung aktivitas pembelajaran, dan sarana persuasi dan motivasi. Media pembelajaran umumnya memuat informasi dan pengetahuan dpat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Menurut Miftah (2013: 98) pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaanya.

Tujuan untuk memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaanya, menurut Pribadi (2017: 23). Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Azizah (2016: 43) yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam penyampaian materi lebih jelas
- 2) Pusat pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan pusat perhatian siswa juga lebih fokus

- 3) Beban guru akan lebih ringan tanpa harus menjelaskan materi secara berulang-ulang dan terus-menerus
- 4) Dengan media siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari pernyataan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperoleh informasi, pengetahuan, dan keterampilan yang disampaikan melalui pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dalam tujuannya mencapai tujuan pembelajaran, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2019: 169) secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang berikut ini:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran memiliki beberapa hal positif seperti dapat memperoleh situasi atau keadaan objek, dapat mengganti atau memperbaharui suatu media sesuai dengan situasi dan kondisi, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan media pembelajaran memiliki fungsi yang sederhana namun dapat bermanfaat banyak.

3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016: 2) pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, berdasarkan konsep ini,

pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar. Pembelajaran menurut Festiawan & Aroyah (2020: 188) yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan siswa dan siswa sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan siswa bukan guru yang semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-siswa) menjadi dua arah (guru-siswa dan siswa-guru)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang terdapat siswa dan guru tanpa adanya kedua subjek tersebut pembelajaran tidak akan berjalan.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Pendidikan Jasmani pada hakikatnya adalah proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional menurut Widiastuti (2019: 141). Menurut Komarudin (2016: 14) Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui Pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitive*, dan aspek *afektif*.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan jasmani aktivitas fisik menjadi suatu hal yang banyak dilakukan, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik bukan hanya dari pengetahuan namun juga dari aspek keterampilannya

4. Hakikat Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru dan peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet menurut pendapat Kuntarto (2017: 100). Menurut Gikas & Grant (2013: 19) bahwa pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti *smarthphone* atau telepon *android*, laptop, *computer*, tablet, dan *iphone* yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Menurut Kuntarto (2017: 101), istilah model pembelajaran daring atau *Online Learning Models* (OLM) pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis computer (*computer-based learning/CBL*). Dalam perkembangannya, komputer telah digantikan oleh telepon seluler atau *smartphone*, orang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dalam situasi apa saja.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya pembelajaran daring dapat terlaksana apabila terdapat dukungan yang memadai seperti perangkat dan juga *platform-platform* yang dibuat khusus untuk proses pembelajaran dalam jaringan atau *online learning*.

b. Kebijakan Pembelajaran Daring

Pemerintah telah mengeluarkan berbagai macam kebijakan-kebijakan untuk mengatur pembelajaran daring pemerintah merumuskan dasar-dasar hukum pada

masa pandemi COVID-19. Adapun dasar hukum yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

- 1) Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang Penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat COVID-19.
- 2) Keppres No. 12 Tahun 2020, tentang Penetapan Bencana Non alam Penyebaran Corona Virus (COVID-19) sebagai bencana Nasional.
- 3) SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020, tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan.
- 4) SE Mendikbud No. 46962/MPK.A/HK/2020, tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 pada perguruan tinggi.
- 5) SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona.

Dari kebijakan-kebijakan pemerintah di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa pandemi COVID-19 pemerintah membatasi segala aktivitas sosial dan kontak fisik yang beresiko terjadi penyebaran virus yang semakin menyebar, sehingga dengan hal tersebut pelaksanaan pembelajaran, bekerja, dan aktivitas-aktivitas lain harus dilakukan secara dalam jaringan (daring) atau *online*.

c. Macam-macam Aplikasi Media Pembelajaran Daring.

Amiroh (2012: 1) yang merupakan salah satu seorang tokoh ahli mengatakan bahwa *Learning Management System* (LMS) atau juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment* (VLE) merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik baik universitas/ perguruan tinggi dan sekolah sebagai

media pembelajaran *online* berbasis internet (*e-learning*). Berikut ini aplikasi-aplikasi yang sering digunakan dalam pembelajaran daring:

1) *Google Classroom*

Google Classroom membantu guru untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu, dan meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa menurut Latif (2016:

8). Pendapat lain menurut Azhar & Iqbal (2018: 7) menyatakan bahwa *google classroom*:

Aplikasi tak berbayar, sehingga *Google Classroom* dianggap cocok untuk digunakan di negara-negara berkembang atau secara khusus digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran secara daring/*online* disamping gratis fitur-fitur yang ada dalam sangat memberikan kemudahan dalam proses pengaksesannya.

2) *Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment)*

Menurut pendapat Ariyanti (2013: 40) menyatakan bahwa salah satu *software open source* dari *e-learning* yang dapat dalam proses pembelajaran dan tidak diperlukan biaya atau gratis adalah *Moodle*. Rizal & Waliadin (2019: 179) menyatakan bahwa dengan aplikasi *Moodle* dapat dibuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik, dan lain-lain layaknya sebuah kelas.

3) *Schoology*

Schoology memiliki fitur yang sangat lengkap seperti absensi, tes, dan kuis, serta kotak untuk mengumpulkan tugas sehingga mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ulva et al, 2017: 97).

Menurut Aminoto & Pathoni (2014: 12) *Schoology* merupakan salah satu laman *web* yang berbentuk *web* sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara gratis dan mudah digunakan seperti *Facebook*.

4) *Edmodo*

Edmodo merupakan *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan menurut Gatot (2013: 3). Fitur yang dapat dimanfaatkan dalam *Edmodo* untuk pembelajaran yaitu *content sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, *polling* serta fitur diskusi pada kolom komentar.

5) *Kahoot*

Imiah & Sumbawati (2019: 46) menyatakan bahwa pada fitur *quiz kahoot*, akun peserta didik dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi internet sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran interaktif karena *kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti *pretest*, *post-test*, latihan soal, dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru menurut pendapat Liubana (2019: 1). Lebih lanjut Liubana (2019: 1) menyatakan bahwa terdapat empat fitur interaktif di dalam *kahoot* diantaranya *game*, kuis, diskusi, *survey*, *game* dan kuis dapat dimainkan secara kelompok ataupun individu. Permainan *Kahoot* juga menuntut peserta didik menjawab secara tepat dan teliti soal yang ditampilkan (Bunyamin et al, 2020: 44).

6) *Quizizz*

Quizizz menurut Tim *Quizizz* (2015: 1) merupakan aplikasi permainan Pendidikan yang naratif dan fleksibel, serta dapat digunakan untuk media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkannya, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz* sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran pendapat dari Salsabila et al (2020: 44).

7) *Video Conference*

Video Conference menurut Nurdiansyah et al (2013: 37) menyatakan bahwa aplikasi *multimedia* yang memungkinkan komunikasi data, suara, dan gambar secara *duplex* dan *real time* dan dapat diterapkan pada jaringan yang memiliki transfer data yang besar karena kapasitas *bandwidth* yang besar. Beberapa aplikasi *Video Conference* yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran dalam jaringan yaitu (1) *Google Meeting*; (2) *Zoom Meeting*; (3) *Cisco Webex*; (4) *Microsoft Teams*

5. Pengklasifikasian Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Daring

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa teknologi merupakan suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan praktis, dan merupakan salah satu ilmu pengetahuan terapan. Lebih lanjut juga dikatakan bahwa teknologi merupakan suatu keseluruhan sarana untuk menyediakan barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan juga kenyamanan hidup manusia.

Aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Dari pernyataan Kamus Besar Bahasa Indonesia tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi aplikasi merupakan suatu metode ilmiah untuk kepentingan memudahkan yang dapat bermanfaat bagi pengguna dan juga kenyamanan hidup manusia dimana dirancang secara khusus menggunakan aturan dan bahasa pemrograman tertentu.

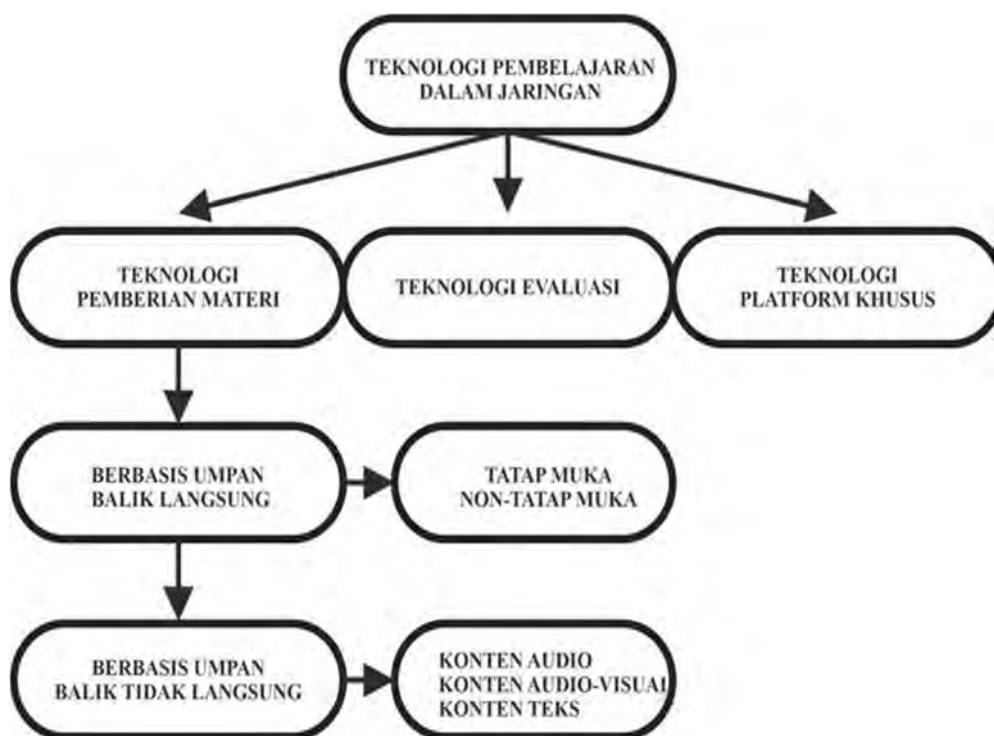
Menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 198) ada beberapa aplikasi berbasis jaringan yang digunakan sebagai media pembelajaran *online* atau dalam jaringan. Adapun aplikasi tersebut diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Aplikasi Berbasis Dalam Jaringan

No.	Nama Aplikasi	Kegunaan	Berjalan pada platform	Tarif penggunaan
1	<i>Zoom Meeting</i>	<i>Online Meeting</i>	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gratis 40 menit pertama
2	<i>Cisco Webex</i>	<i>Online Meeting</i>	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Berbayar
3	<i>Google Meeting</i>	<i>Online Meeting</i>	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
4	<i>Skype</i>	<i>Online Meeting</i>	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
5	<i>Whatsapp</i>	Berbagi pesan instan	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
6	<i>Telegram</i>	Berbagi pesan instan	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
7	<i>Line</i>	Berbagi pesan instan	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
8	<i>Apple Podcast</i>	Berbagi podcast	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
9	<i>Castbox</i>	Berbagi podcast	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
10	<i>Youtube</i>	Berbagi video	<i>Web, Android, Windows, MacOS</i>	Gartis
11	<i>Blogger Blogspot</i>	Berbagi tulisan dan multimedia	<i>Web</i>	Gartis
12	<i>Wordpress</i>	Berbagi tulisan dan multimedia	<i>Web</i>	Gartis
13	<i>Moodle</i>	Manajemen kelas, materi, dan ujian	<i>Web</i>	Berbayar

No.	Nama Aplikasi	Kegunaan	Berjalan pada platform	Tarif penggunaan
14	Google Classroom	Manajemen kelas, materi, dan ujian	Web, Android, Windows, MacOS	Gartis

Menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 199) aplikasi-aplikasi tersebut di atas dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristiknya. Adapun pengklasifikasiannya yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Pengklasifikasian Teknologi Aplikasi

a. Teknologi Pemberian Materi

Menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 199), teknologi pemberian materi adalah teknologi yang dimanfaatkan oleh penggunanya untuk memberikan informasi tentang sesuatu obyek yang akan dibahas. Dalam pembelajaran daring dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu berbasis umpan balik langsung dan tidak langsung. Berikut ini penjelasannya dari kedua tipe tersebut yaitu:

1) Berbasis Umpan Balik Langsung

Menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 199), teknologi berbasis umpan balik langsung merupakan teknologi yang memungkinkan pemateri atau guru dapat berkomunikasi langsung dengan penerima materi atau peserta didik. Umpan balik atau respon dapat diterima secara langsung karena teknologi ini yang sifatnya *realtime*.

Dari pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi pemberian materi dimana pendidik langsung mendapatkan umpan balik yaitu dapat langsung memperoleh respon dari peserta didik yang nantinya bisa melakukan diskusi meskipun dilakukan secara jarak jauh.

Menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 199) dari umpan balik langsung terdapat dua karakteristik yaitu:

a) Tatap Muka

Teknologi yang penggunaannya dapat berinteraksi secara langsung dengan menampilkan wajah dan dapat memberikan respon secara langsung pada saat interaksi (Widiastuti & Dharmadi, 2021: 199). Dengan tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik seakan-akan berada pada jarak yang sangat dekat. Menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 199) teknologi ini terdapat fitur *share screen* sehingga peserta didik dapat memperhatikan materi yang sedang disampaikan. Dengan tatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik seakan-akan berada pada jarak yang sangat dekat.

b) Non-Tatap Muka

Menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 200) teknologi berbasis umpan balik langsung dalam bentuk non-tatap muka adalah teknologi yang hanya berorientasi menampilkan teks atau *audio* untuk berinteraksi secara *realtime*. Dengan teknologi non-tatap muka, ekspresi dari pendidik dan peserta didik saat berinteraksi tidak dapat terlihat, namun mereka tetap bisa mengetahui kondisi orang lain dari status *online* atau tidak yang otomatis terpampang pada profil pengguna pendapat dari Widiastuti & Dharmaadi (2021: 200). Status *online* artinya pengguna sedang membuka aplikasi dan terhubung ke jaringan internet menurut Sutikno et al (2016: 24).

Dari kedua jenis umpan balik langsung dengan metode tatap muka dan non tatap muka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dalam jaringan seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi aplikasi sesuai kebutuhan yang diinginkan dengan melihat materi dan kondisi yang ada.

2) Berbasis Umpan Balik Tidak Langsung

Menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 200) teknologi berbasis umpan balik tidak langsung ini memungkinkan pemateri atau pendidik membagikan materi pembelajaran tanpa mengetahui kondisi peserta didik sehingga pemateri tidak mendapatkan umpan balik atau respon secara langsung. Berikut ini aplikasi atau konten-konten yang tergolong dalam teknologi ini yaitu:

a) Konten *Audio*

Konten *Audio* memiliki karakteristik yaitu materi atau bahan ajar yang disampaikan hanya berupa suara saja menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 200). Contoh aplikasi yang tergolong pada konten *audio* adalah aplikasi *Apple*

Podcast dan *Castbox*. Aplikasi ini mirip siaran radio secara digital yang bisa didengarkan melalui *smartphone*.

b) Konten *Audio-Visual (Multimedia)*

Pembelajaran dengan konten *multimedia* merupakan teknologi yang menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video menjadi satu kesatuan media interaktif yang utuh sehingga bisa dinikmati oleh peserta didik menurut Rusli et al (2017: 78). Aplikasi yang dapat digolongkan dalam konten ini adalah *Youtube*.

c) Konten Teks

Menurut Kurniawan (2018:1), konten teks memiliki karakteristik yaitu materi atau bahan ajar yang disampaikan sebagian besar berupa tulisan, serta memfokuskan layanan dalam bentuk dalam jaringan atau *online*. Untuk memperkaya isi bahasan, pendidik bisa mensisipkan konten-konten *multimedia* di sela-sela paragraph, seperti konten grafik, gambar, animasi, maupun video menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 201). Contoh aplikasi atau *web* yang termasuk dalam konten teks adalah *Blogger* dan *Wordpress*.

b. Teknologi Evaluasi

Teknologi Evaluasi adalah teknologi yang memungkinkan penyaji untuk memberikan soal-soal evaluasi yang dilengkapi dengan kunci jawaban, sehingga sistem dapat secara otomatis menilai jawaban peserta didik menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 202). Jika soal yang diujikan memiliki jawaban yang kompleks, seperti soal *essay*, maka sistem tetap membutuhkan peran pengguna (penyaji) dalam menilai benar-salah dari jawaban yang dimasukkan oleh peserta didik menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 202). Hasil evaluasi berupa nilai

akumulatif baik yang dinilai otomatis oleh sistem maupun dinilai oleh penyaji, disimpan pada *data base* sehingga seperti bisa melihat ranking nilai seluruh peserta (Widiastuti & Dharmadi, 2021: 202).

Dari pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi evaluasi merupakan teknologi aplikasi yang nantinya dapat memberikan suatu kemudahan seorang pendidik dalam melakukan evaluasi secara jarak jauh secara *online*, dan soal-soal dapat disusun sendiri oleh pendidik sesuai materi yang akan dievaluasi.

c. Teknologi *Platform* Khusus

Teknologi *platform* khusus umumnya dibangun secara khusus untuk memenuhi Pendidikan jarak jauh secara optimal (Widiastuti & Dharmadi, 2021: 202). Dalam teknologi *platform* khusus ini fitur-fitur yang ada telah dianalisa sesuai yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dalam jaringan sehingga sistem yang ada memiliki kemampuan lengkap dalam sebuah *platform* terintegrasi. Dapat dikatakan bahwa dalam teknologi *platform* khusus merupakan perpaduan teknologi pemberian materi dan teknologi evaluasi menurut Widiastuti & Dharmadi (2021: 202). Teknologi *platform* khusus yang dirancang secara khusus pula sehingga aplikasi ini perlu memerlukan biaya dalam pengaksesannya.

Dari pernyataan atau pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya teknologi *platform* khusus merupakan teknologi yang di dalamnya terdapat perpaduan antara teknologi pemberian materi dan evaluasi, karena teknologi ini tergolong istimewa sehingga dalam proses pengaksesannya memerlukan biaya.

B. Penelitian Yang Relevan

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

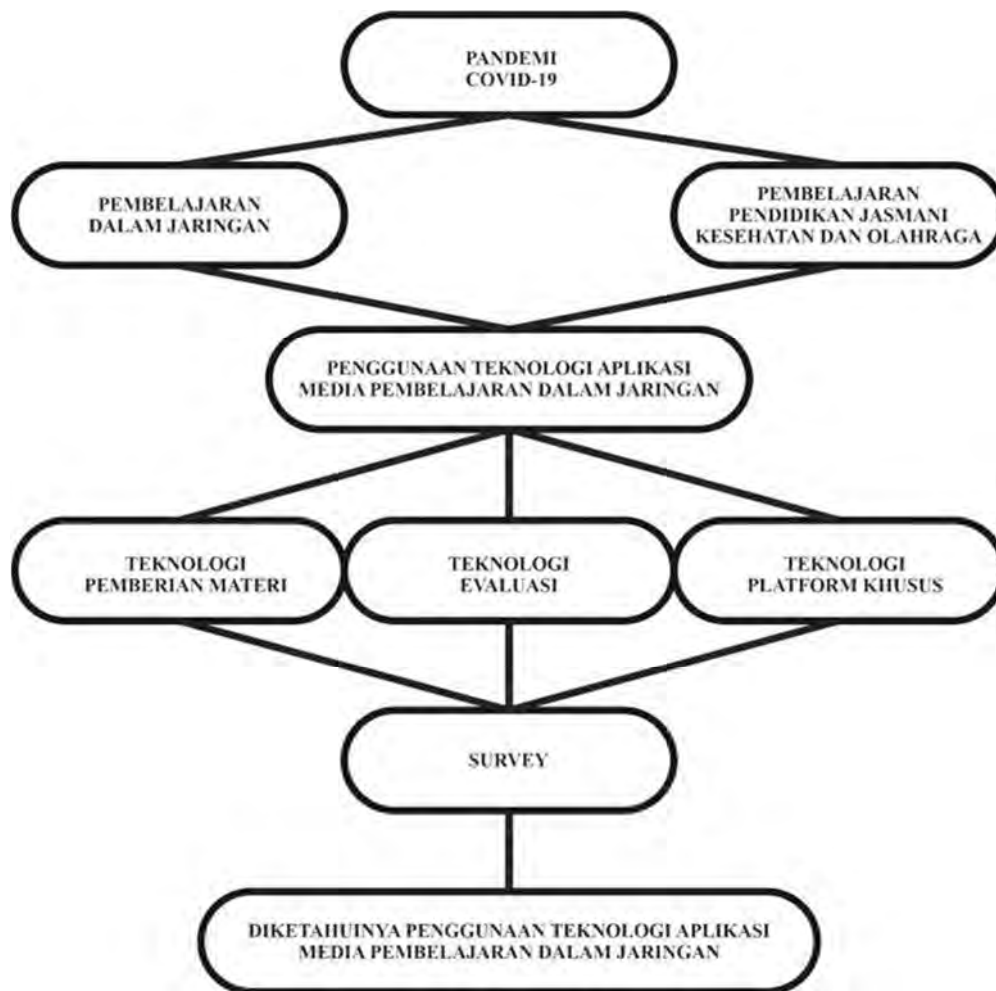
1. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Jatikumala (2021) dengan judul “penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi COVID-19 SMA Negeri se Kabupaten Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* selama pandemi COVID-19 di Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kecamatan Sleman. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 36 orang. Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu 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 15,69 berada pada kategori cukup.
2. Penelitian Difa Nuarsisapta (2018) dengan judul penggunaan media dalam pembelajaran PJOK di SMP se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru PJOK yang ada di SMP se-Kecamatan Mlati yang berjumlah 15 guru dari 10 sekolah. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknis analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kategori tinggi 0 guru

atau 0%, tinggi 5 guru atau 33,33%, sedang 6 guru atau 40,00%, rendah 2 guru atau 1,33%, dan rendah sekali 2 orang atau 13,33%.

C. Kerangka Berfikir

Situasi pandemi COVID-19 penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran dalam jaringan sangat dibutuhkan sebagai perantara berjalannya pembelajaran selama masa pandemi COVID-19 yang harus dilaksanakan secara jarak jauh. Pada mata pelajaran PJOK guru harus segera beradaptasi dengan situasi dan kondisi. Pembelajaran PJOK yang tidak hanya menuntut teori atau pengetahuan namun juga keterampilan harus dilakukan secara *online*. Salah satu solusinya dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada untuk proses pembelajaran dalam jaringan mata pelajaran PJOK.

Aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk proses pembelajaran dalam jaringan sangat banyak dan dapat diakses secara gratis dan berbayar. Aplikasi tersebut dapat di *download* pada *handphone* ataupun *pc/laptop*. Beberapa contoh aplikasi yang sering digunakan yaitu *Zoom Meeting*, *Google Meeting*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Microsoft Teams*, dan masih banyak aplikasi lainnya. Dari beberapa aplikasi tersebut dapat digolongkan ke dalam tiga jenis teknologi yaitu pemberian materi, evaluasi, dan *platform* khusus.



Gambar 2. Diagram Batang Kerangka Berfikir

Namun pada kenyataannya, masih banyak kendala yang dihadapi oleh seorang guru dalam mengenal media pembelajaran dalam jaringan. Sehingga pada penelitian ini menitikberatkan terhadap tingkat penggunaan aplikasi media pembelajaran dalam jaringan guru PJOK SD Kapanewon Sewon. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK agar lebih memanfaatkan media pembelajaran dalam jaringan yaitu aplikasi *online* sehingga dapat menyampaikan materi secara mudah dalam masa pandemi COVID-19.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Survei adalah suatu proses untuk mengumpulkan data (satu atau beberapa variable) dari anggota populasi. *Kuesioner* (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya menurut Sugiyono (2015: 142). Penelitian ini untuk menggambarkan apa adanya tentang tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua *opsi*. *Opsi* yang pertama menyebar angket secara *online* menggunakan *google formulir* yang disebar melalui *Whatsapp* dan opsi kedua secara *offline* dengan langsung mendatangi lokasi responden.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Hardani et al (2020: 361), menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber yang dimiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Arikunto (2016: 173) menyatakan

bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sesuai dari beberapa pendapat di atas yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Guru PJOK Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon dengan jumlah sekolah 26 Sekolah Dasar 40 guru PJOK.

2. Sampel

Winarno (2013: 81) menyatakan bahwa sampel adalah bagian populasi atau sejumlah anggota populasi yang mewakili karakteristik populasi. Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan Teknik pengambilan sampling (Hardani et al, 2020: 363). Teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling, artinya keseluruhan populasi diambil semua untuk menjadi sampel. Rincian populasi penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Data Jumlah Guru PJOK SD Kapanewon Sewon

No.	Nama SD	Jumlah Guru
1	SD Monggang	2
2	SD 1 Blunyan	2
3	SD 2 Blunyan	1
4	SD 1 Sewon	2
5	SD 2 Wojo	1
6	SD 3 Jarakan	1
7	SD Bakalan	2
8	SD Balong	1
9	SD Bangunharjo	2
10	SD Cepit	1
11	SD Gandok	1
12	SD Jageran	2
13	SD Jarakan	3
14	SD Jurug	2
15	SD Karanggondang	1
16	SD Kepuhan	2
17	SD Krapyak Wetan	2
18	SD Ngoto	2

No.	Nama SD	Jumlah Guru
19	SD Pacar	2
20	SD Sawit	1
21	SD Timbulharjo	2
22	SD Wojo	1
23	SD Al Amin Sinar Putih	1
24	SD Muh. Pandeyan	1
25	SD Muh. Karangkajen	1
26	MI Almuhsin 1	1
Jumlah Guru		40

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sugiyono (2015: 38) berpendapat bahwa, variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dari penelitian ini yaitu penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring PJOK. Secara operasional, penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring PJOK didefinisikan sebagai suatu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru PJOK dalam memberikan materi dengan menggunakan teknologi aplikasi media pembelajaran daring untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran PJOK pada masa pandemi COVID-19 yang diukur dengan angket.

Pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan penggunaan terhadap teknologi aplikasi media pembelajaran menjadi suatu faktor yang sangat penting. Faktor-faktor tersebut diantaranya faktor teknologi pemberian materi, faktor teknologi evaluasi, dan faktor teknologi *platform* khusus. Dari faktor-faktor tersebut ada program pembelajaran yang nantinya dapat digunakan sesuai dengan jenis dan karakteristik pelaksanaan pembelajaran.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015: 142), menjelaskan bahwa *kuesioner* yaitu Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket/kuesioner. Penelitian ini menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pernyataan dan pilihan jawaban, sehingga responden hanya bisa memberikan jawaban secara terbatas pada pilihan yang telah diberikan. Berikut ini merupakan kisi-kisi uji coba instrumen pengumpulan data berupa angket/kuesioner yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran PJOK Kapanewon Sewon	Teknologi Pemberian Materi	a. Berbasis umpan balik langsung 1) Tatap Muka	1,2,3,4,5*,6*
		2) Non-tatap muka	7,8,9,10,11,12,13*,14*
		b. Berbasis umpan balik tidak langsung 1) Konten <i>Audio</i>	15,16,17*
		2) Konten <i>Audio-Visual</i>	18,19,20*
		3) Konten Teks	21,22,23*
	Teknologi Evaluasi	Aplikasi yang memiliki fasilitas penyajian soal evaluasi	24,25,26*,27*
	Teknologi Platform Khusus	Perpaduan antara teknologi pemberian materi dan evaluasi	28,29,30*
	Jumlah		30

2. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2015: 134), menyatakan bahwa beberapa skala pengukuran yang digunakan untuk penelitian adalah skala *Likert*, skala *Guttman*, *Rating Scale*, dan *Sematic Deferential*. Dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, yang merupakan skala psikometrik yang sering digunakan dalam penelitian berupa *survey*. Lebih lanjut menurut Sugiyono (2015: 135) menyatakan bahwa, skala *Likert* dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi terhadap individu atau kelompok terkait dengan fenomena sosial yang sedang menjadi objek penelitian.

Angket dalam penelitian ini yang diberikan kepada guru PJOK terdapat butir positif dan negatif, serta mengklasifikasikan jawaban responden menjadi lima kriteria penilaian berdasarkan skala *Likert* berupa pernyataan-pernyataan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan: Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Pada setiap pernyataan yang dijawab oleh responden terdapat nilai atau skor yang tercantum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Penskoran dan Penilaian

Pilihan Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif	Negatif
Selalu (SL)	5	1
Sering (SR)	4	2
Kadang-kadang (KD)	3	3
Jarang (JR)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

Sumber: Widoyoko, E.P. (2012:126)

F. Validitas dan Reliabilitas

Kuisisioner/angket penelitian telah di lakukan *expert judgement*/validasi ahli oleh Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. setelah dilakukan validasi, selanjutnya dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument, hasilnya sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Anderson dalam Siyoto & Sodik (2015: 84), menyatakan bahwa “*A test is valid if it measures what it purpose to measure*” artinya: “sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur”. Data uji coba validitas dan reliabilitas diolah menggunakan bantuan *software* SPSS. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga product moment ($df=n-1$) pada taraf signifikansi 5% (Ananda & Fadli, 2018: 122). Apabila harga r_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid, begitupun sebaliknya. Hasil uji validitas instrumen pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r_{hitung}	$r_{tabel} (df=n-1)$	Keterangan
Butir 01	0.643	0.367	valid
Butir 02	0.612	0.367	valid
Butir 03	0.584	0.367	valid
Butir 04	0.468	0.367	valid
Butir 05	0.359	0.367	tidak valid
Butir 06	0.458	0.367	valid
Butir 07	0.191	0.367	tidak valid
Butir 08	0.136	0.367	tidak valid
Butir 09	0.242	0.367	tidak valid
Butir 10	0.111	0.367	tidak valid
Butir 11	0.548	0.367	valid

Butir	r_{hitung}	$r_{tabel} (df=n-1)$	Keterangan
Butir 12	0.515	0.367	valid
Butir 13	0.292	0.367	tidak valid
Butir 14	0.316	0.367	tidak valid
Butir 15	0.563	0.367	valid
Butir 16	0.508	0.367	valid
Butir 17	0.023	0.367	tidak valid
Butir 18	0.593	0.367	valid
Butir 19	0.710	0.367	valid
Butir 20	0.590	0.367	valid
Butir 21	0.696	0.367	valid
Butir 22	0.660	0.367	valid
Butir 23	0.368	0.367	valid
Butir 24	0.710	0.367	valid
Butir 25	0.789	0.367	tidak valid
Butir 26	0.556	0.367	valid
Butir 27	0.258	0.367	valid
Butir 28	0.531	0.367	tidak valid
Butir 29	0.520	0.367	valid
Butir 30	0.092	0.367	valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 30 butir menunjukkan bahwa ada 10 butir tidak valid, yaitu nomor 5, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 17, 27, dan 30. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga tersisa 20 butir valid. Kisi-kisi instrument setelah uji coba disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Anket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran PJOK Kapanewon Sewon	Teknologi Pemberian Materi	a. Berbasis umpan balik langsung 1) Tatap Muka	1,2,3,4,5*
		2) Non tatap muka	6,7
		b. Berbasis umpan balik tidak langsung 1) Konten <i>Audio</i>	8,9

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
		2) Konten <i>Audio Visual</i>	10,11,12*
		3) Konten Teks	13,14,15*
	Teknologi Evaluasi	Aplikasi yang memiliki fasilitas penyajian soal evaluasi	16,17,18*
	Teknologi <i>Platform</i> Khusus	Perpaduan antara teknologi pemberian materi dan soal evaluasi	19,20
Jumlah			20

2. Uji Reliabilitas

Arikunto (2016: 171) berpendapat bahwa, reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan bantuan *SPSS Statistics 24*. Berdasarkan analisis, hasil uji reliabilitas instrumen yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.910	20

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data diperoleh, langkah selanjutnya adalah meneliti fakta-fakta sehingga dari fakta-fakta ini dapat ditarik kesimpulan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase (Sugiyono, 2015: 112). Cara menghitung menurut Sudijono (2015:40-41) yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

P=Persentase

F=Frekuensi yang dicari

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

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

Berdasarkan pendapat Azwar (2016: 163) menyatakan pendapatnya untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria skor Penilaian Acuan Norma (PAN)

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

Sumber: Azwar (2016:163)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon, yang diungkapkan dengan angket berjumlah 20 butir dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) Faktor Teknologi Pemberian Materi; (2) Faktor Teknologi Evaluasi; (3) Faktor Teknologi *Platform* Khusus. Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maximum*) 90,00, rerata (*mean*) 49,70, nilai tengah (*median*) 49,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 51,00, *standar deviasi* (SD) 2,55. Hasil selengkapnya pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Tingkat Penggunaan teknologi aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon

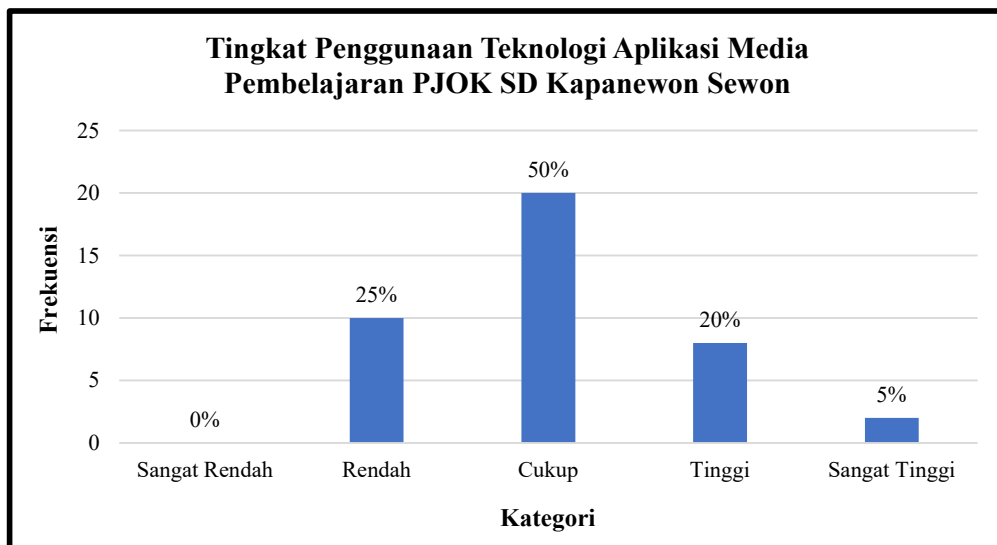
Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	49,70
<i>Median</i>	49,50
<i>Mode</i>	51,00
<i>Std. Deviation</i>	10,58
<i>Minimum</i>	34,00
<i>Maximum</i>	90,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Tingkat Penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$65,58 < X$	Sangat Tinggi	2	5%
2	$54,99 < X < 65,58$	Tinggi	8	20%
3	$44,41 < X < 54,99$	Cukup	20	50%
4	$33,82 < X < 44,41$	Rendah	10	25%
5	$X < 33,82$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 25,00% (10 guru), “cukup” sebesar 50,00% (10 guru), “tinggi” sebesar 20,00% (8 guru), “sangat tinggi” 5,00% (2 guru). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 49,70 berada pada kategori cukup.

1. Faktor Teknologi Pemberian Materi

Berdasarkan statistic data hasil penelitian tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon berdasrkan Faktor Teknologi Pemberian Materi didapat skor terendah (*minimum*) 22,00, skor tertinggi (*maximum*) 68,00, rerata (*mean*) 37,23, nilai tengah (*median*) 36,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 36,00, *standar deviasi* (SD) 8,46. Hasil selengkapnya pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Teknologi Pemberian Materi

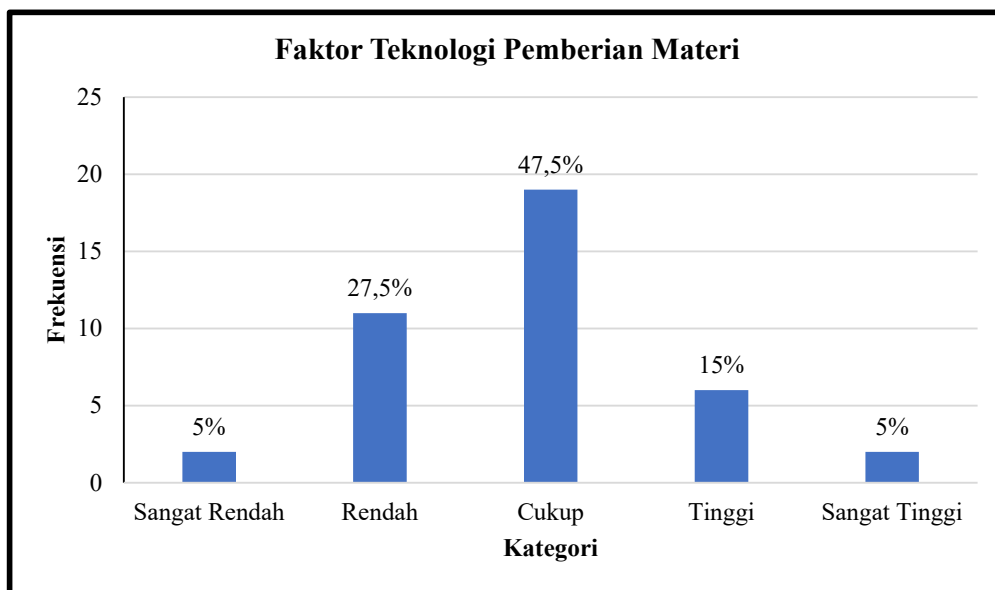
Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	37,23
<i>Median</i>	36,50
<i>Mode</i>	36,00
<i>Std. Deviation</i>	8,46
<i>Minimum</i>	22,00
<i>Maximum</i>	68,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan teknologi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan Faktor Teknologi Pemberian Materi disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Teknologi Pemberian Materi

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$49,92 < X$	Sangat Tinggi	2	5%
2	$41,46 < X < 49,92$	Tinggi	6	15%
3	$33,00 < X < 41,46$	Cukup	19	47,5%
4	$24,54 < X < 33,00$	Rendah	11	27,5%
5	$X < 24,54$	Sangat Rendah	2	5%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Faktor Teknologi Pemberian Materi

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon pada kategori “sangat rendah” sebesar 5,00% (2 guru), “rendah” sebesar 27,50% (11 guru), “cukup”

sebesar 47,50% (19 guru), “tinggi” sebesar 15,00% (6 guru), “sangat tinggi” 5,00% (2 guru). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 37,23 berada pada kategori cukup.

2. Faktor Teknologi Evaluasi

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi evaluasi didapat skor terendah (*minimum*) 4,00, skor tertinggi (*maximum*) 14,00, rerata (*mean*) 9,33, nilai tengah (*median*) 9,50, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 2,06. Hasil selengkapnya pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Teknologi Evaluasi

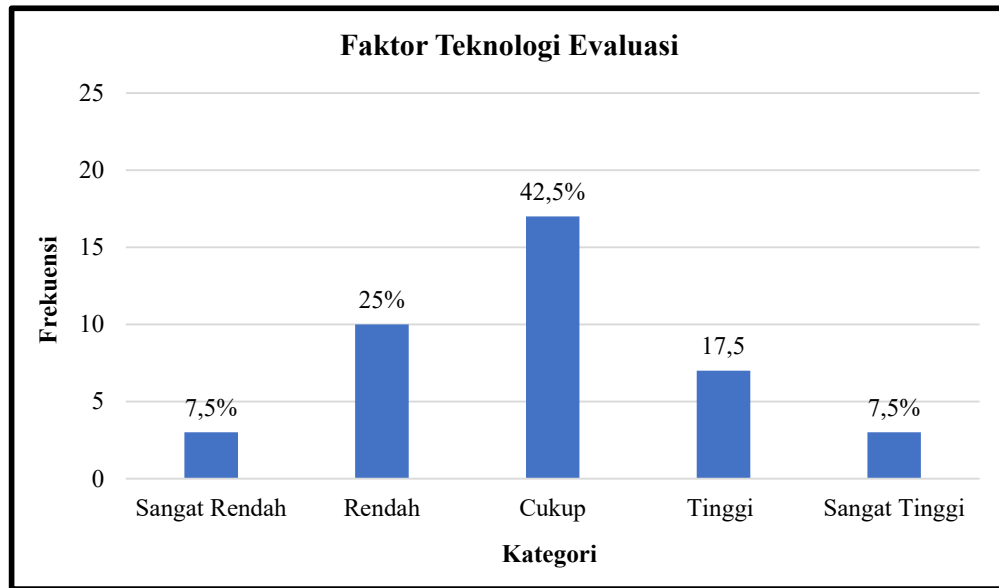
Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	9,33
<i>Median</i>	9,50
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	2,06
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	14,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi evaluasi disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Teknologi Evaluasi

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$12,62 < X$	Sangat Tinggi	3	7,5%
2	$10,56 < X < 12,62$	Tinggi	7	17,5%
3	$8,50 < X < 10,56$	Cukup	17	42,5%
4	$6,44 < X < 8,50$	Rendah	10	25%
5	$X < 6,44$	Sangat Rendah	3	7,5%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi evaluasi dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Faktor Teknologi Evaluasi

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi evaluasi pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (3 guru), “rendah” sebesar 25,00% (10 guru), “cukup” sebesar 42,50% (17 guru), “tinggi” sebesar 17,50% (7 guru), “sangat tinggi” 7,50% (3 guru). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 9,33 berada pada kategori cukup.

3. Faktor Teknologi Platform Khusus

Berdasarkan statistik data hasil penelitian survei teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar

Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi *platform* khusus didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maximum*) 8,00, rerata (*mean*) 3,15, nilai tengah (*median*) 2,50, nilai yang sering muncul (*mode*), *standar deviasi* (SD) 1,63. Hasil selengkapnya pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Teknologi *Platform* Khusus

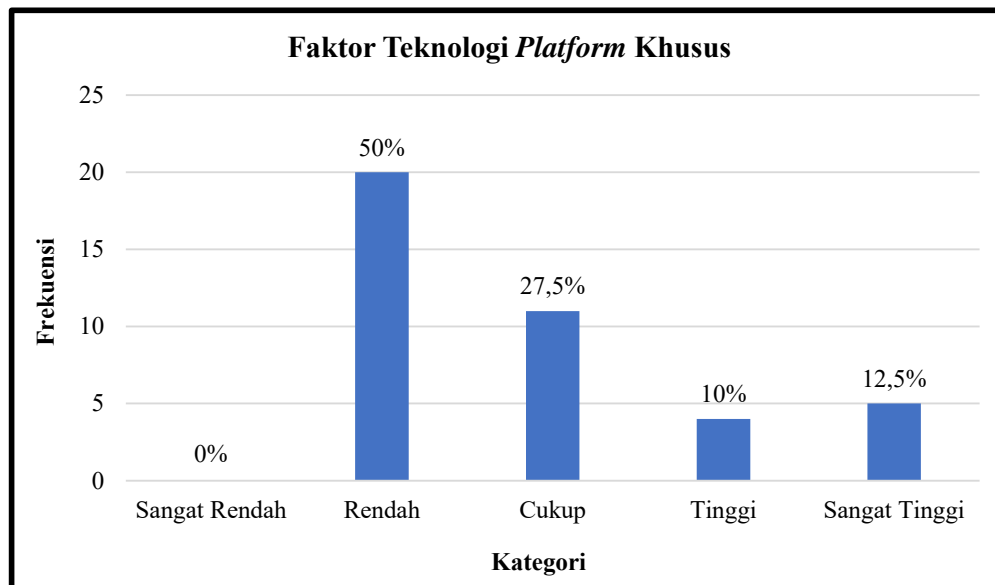
Statistik	
<i>N</i>	40
<i>Mean</i>	3,15
<i>Median</i>	2,50
<i>Mode</i>	2,00
<i>Std. Deviation</i>	1,63
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	8,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi *platform* khusus disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Teknologi *Platform* Khusus

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$5,60 < X$	Sangat Tinggi	5	12,5%
2	$3,97 < X < 5,60$	Tinggi	4	10%
3	$2,40 < X < 3,97$	Cukup	11	27,5%
4	$0,71 < X < 2,40$	Rendah	20	50%
5	$X < 0,71$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 16 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi *platform* khusus dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Faktor Teknologi Platform Khusus

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon berdasarkan faktor teknologi *platform* khusus pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 50,00% (20 guru), “cukup” sebesar 27,5% (11 guru), “tinggi” sebesar 10,00% (4 guru), “sangat tinggi” 12,5% (5 guru). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 3,15 berada pada kategori cukup.

B. Pembahasan

Pandemi COVID-19 menjadi suatu tantangan bagi seorang guru terkhusus guru PJOK. Pembelajaran PJOK yang merupakan pembelajaran yang terdiri dari teori dan praktik harus terus berjalan pada situasi pandemi COVID-19. Oleh karenanya penggunaan teknologi aplikasi menjadi solusi agar pembelajaran daring PJOK tetap terlaksana. Selayaknya guru harus sebisa mungkin memanfaatkan atau menggunakan aplikasi media pembelajaran daring sesuai dengan kondisi atau

proses pembelajaran yang diinginkan atau dikehendaki oleh pendidik. Atau dapat juga disesuaikan dengan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan sesuai dengan ketersediaan aplikasi yang ada. Alldila (2021: 1) menyatakan bahwa, dalam perkembangan teknologi dan komunikasi pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai *platform* seperti *e-learning*, *google classroom*, rumah belajar, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring PJOK SD Kapanewon Sewon berdasarkan nilai rata-rata pada kategori cukup. Dari 40 guru PJOK SD Kapanewon Sewon 20 guru memiliki tingkat penggunaan aplikasi cukup dengan persentase 50%, 10 guru pada kategori rendah dengan persentase 25%, 8 guru pada kategori tinggi dengan persentase 20%, 2 guru dengan kategori sangat tinggi dengan persentase 5%, dan tidak ada guru pada kategori sangat rendah.

1. Faktor Teknologi Pemberian Materi

Faktor teknologi pemberian materi merupakan jenis dalam teknologi aplikasi yang digunakan sebagai penyampaian materi pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diketahui hasil pada faktor teknologi pemberian materi berkategori cukup dengan persentase 47,5% (19 guru), berkategori rendah dengan persentase 27,5% (11 guru), berkategori tinggi dengan persentase 15% (6 guru), berkategori sangat tinggi dengan persentase 5% (2 guru), dan berkategori sangat rendah dengan persentase 5% (2 guru). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaan teknologi pada faktor pemberian materi tergolong cukup.

Widiastuti & Dharmaadi (2021: 199) menyatakan bahwa, ada dua macam aplikasi yang dapat digolongkan pada teknologi pemberian materi yaitu umpan balik langsung (tatap muka dan non tatap muka) dan umpan balik tidak langsung (konten *audio*, *audio visual*, teks). Menurut Aria (2020: 1) aplikasi *Zoom Meeting* dan *Cisco Webex* menjadi populer untuk melaksanakan Pendidikan jarak jauh. dari kedua aplikasi tersebut dapat digolongkan aplikasi pemberian materi umpan balik langsung tatap muka, selain itu juga seperti *Google Meeting* dan *Microsoft Teams* juga termasuk. Sedangkan untuk aplikasi yang tergolong non-tatap muka yaitu *Edmodo* dan *google classroom*. Menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 199) menyatakan bahwa, untuk aplikasi yang tergolong umpan balik tidak langsung yaitu *Wordpress* dan *Blogger* yang tergolong konten Teks, aplikasi *Youtube* (Konten *Audio-Visual*), dan *Apple Podcast* dan *Castbox* (Konten *Audio*).

2. Faktor Teknologi Evaluasi

Faktor Teknologi Evaluasi merupakan bagian dari teknologi aplikasi dimana teknologi ini terdapat soal-soal evaluasi yang nantinya digunakan sebagai bahan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil pada kategori cukup dengan persentase 42,5% (17 guru), pada kategori rendah dengan persentase 25% (10 guru), pada kategori tinggi dengan persentase 17,5% (7 guru), pada kategori sangat tinggi dengan persentase 7,5% (3 guru), dan pada kategori sangat rendah dengan persentase 7,5% (3 guru). Dari hasil tersebut sebagian besar tergolong pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum memanfaatkan secara maksimal aplikasi teknologi evaluasi yang tersedia.

Menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 202) menyatakan bahwa aplikasi yang dapat digolongkan ke dalam teknologi aplikasi yaitu *quizizz*. Selain itu, *google* formulir juga dapat digunakan sebagai teknologi aplikasi karena biasanya guru memanfaatkannya untuk memberikan soal-soal yang nantinya dibagikan kepada peserta didik secara *online*.

3. Faktor Teknologi Platform Khusus

Faktor Teknologi Platform Khusus merupakan bagian dari teknologi aplikasi media pembelajaran daring yang di dalamnya memuat perpaduan antara pemberian materi dan evaluasi. Karena dirancang secara khusus aplikasi yang tergolong teknologi *platform* khusus perlu biaya dalam proses pengaksesannya. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan pada kategori rendah dengan persentase 50% (20 guru), pada kategori cukup dengan persentase 27,5% (11 guru), pada kategori sangat tinggi dengan persentase 12,5% (5 guru), pada kategori tinggi dengan persentase 10% (4 guru), dan pada kategori rendah dengan persentase 0% (0 guru). Dari hasil tersebut menunjukkan sebagian besar masih tergolong rendah dalam penggunaan teknologi *platform* khusus. Kendala biaya mungkin saja menjadi kendala, yang menyebabkan rendahnya penggunaan teknologi *platform* khusus ini.

Menurut Widiastuti & Dharmaadi (2021: 202) menyatakan, ada dua jenis aplikasi yang dapat digolongkan pada teknologi *platform* khusus yaitu *ruang guru* dan *moodle*. Lebih lanjut dijelaskan oleh Rahmadani & Setiawati (2019: 244) aplikasi ruang guru dan *moodle* menyediakan tata kelola pembelajaran maya sehingga mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi dan latihan soal yang kedaunya saling berkesinambungan.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.
2. Peneliti tidak melakukan kroscek secara langsung kepada guru sehingga peneliti tidak mampu mengetahui kebenaran guru dalam mengisi angket.
3. Angket yang digunakan dilakukan expert judgement hanya dengan satu ahli saja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar (SD) Kapanewon Sewon pada kategori cukup, Dari 40 guru PJOK SD Kapanewon Sewon 20 guru memiliki tingkat penggunaan aplikasi cukup dengan persentase 50%, 10 guru pada kategori rendah dengan persentase 25%, 8 guru pada kategori tinggi dengan persentase 20%, 2 guru dengan kategori sangat tinggi dengan persentase 5%, dan tidak ada guru pada kategori sangat rendah.

B. Saran

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

1. Mengembangkan penelitian ini lebih dalam lagi tentang teknologi aplikasi media pembelajaran daring PJOK SD Kapanewon Sewon.
2. Melakukan metode penelitian tentang teknologi aplikasi media pembelajaran daring PJOK SD Kapanewon Sewon dengan metode yang lain.
3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan penggunaan teknologi aplikasi saat pembelajaran daring PJOK SD Kapanewon Sewon dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan validasi ulang terhadap instrument yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K.R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Mata Kuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 26. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.3>
- Alldila, N. (2021). *Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran*. Diakses melalui <https://kumparan.com/novita-alldila/pemanfaatan-teknologi>
- Aminoto & Pathoni, (2014). *Penerapan media e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar materi usaha dan energi di kelas XI SMAN 10 kota Jambi*. Jurnal Sainmatika. Jambi: Universitas Jambi
- Ananda, R. & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan teori dan praktik dalam Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Aria, P. (2020). *Zoom dan 4 aplikasi rapat online selama pandemi covid-19*. Diakses melalui <https://katadata.co.id>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ariyanti, F.E. (2013). *Pengembangan website berbasis moodle melalui blended learning untuk mengefektifkan ketrampilan proses dan hasil belajar kognitif siswa kelas X SMK Maospati*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.1, No.1, Hal 40.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar, K.A. & Iqbal, N. (2018). *Effectiveness of google classroom: teachers perceptions*. *Social Science Journal*, 2 (2), 1-16
- Azizah, N. (2016). *Pengembangan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi kelas III madrasah ibtidaiah darussalamah tajinang malang*. Skripsi, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Azwar, S. (2016). *Norma Penilaian Forhend drive and backhand drive Tennis Meja*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Bunjamin, A.C., Juita, D.R. & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran*. Gunahumas: Junal Kehumasan.
- Endarmoko, E. (2016). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

- Festiawan, R. & Aroyah, N.I. (2020). *Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk siswa SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga*. *Physical Activity Journal*, 1(2), 188-201.
- Gatot. (2013). *Southeast Asian ministers of education organization regional open learning center*. Diakses melalui <http://www.academia.edu/8232494/Southeast>
- Gikas, J. & Grant, M.M. (2013). *Mobile computing devices in higher education: student perspectives on learning with cellphones, smartphone & social media internet and higher education*. <https://doi.org/10.1016/j.jheduc.2013.06.002>
- Hardani, Auliya, N.H., Andriani, H., Fardani, R.A., Ustiwaty, J., Utami, E.F. Sukmana, D.J., & Istiqomah, R.R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Handarini, I.O. & Wulandari, S.S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/>
- Ilmiyah, H.N. & Sumbawati, M.S. (2019). *Pengaruh media kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*. *Journal Information and Educational Technology*.
- Komarudin. (2016). *Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui Pendidikan jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Kuntarto, E. (2017). *Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan Bahasa Indonesia di perguruan tinggi*. *Indonesian Language Education and Literature*, 2(1), 99-110.10.24235/ileal.v3il.1820
- Kurniawan, L.A. (2018). *Pembelajaran keterampilan menulis dengan blog: telaah pembelajaran berjarak*. Sasindo, vol.3,no.1.
- Latif, S. (2016). *Learning engagement ini virtual environment*. *International Journal of Computer Application*, 148(11), 7-13. Retrieved from <https://www.ijcaonline.org/archives/volume148/number11/257992016911289>
- Liubana, A. (2019). *Pengertian dan manfaat kahoot*. Diakses melalui <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/>
- Mendikbud, RI. (2020). *Pencegahan Covid-19 di Lembaga Pendidikan*. Surat Edaran no. 3, 2020.

- Mendikbud, RI. (2020). *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran coronavirus Disease (Covid-19)*. Surat Edaran no. 4, 2020
- Miftah, M. (2013). *Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol I No.2.
- Nurdiansyah, D.C., dkk. 2013. *Implementasi video conference pada jaringan HSUPA (High Speed Uplink Packet Access) dengan media Ipv6 menggunakan simulator Opnet Modeler V.14.5*. Skripsi: Teknik Elektro, Universitas Barwijaya, Malang.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Smarang: UNISSULA Press.
- Prasetyo, D., Yulianto, E., & Sunarti, S. (2016). Pengaruh iklan secara online terhadap keputusan pembelian. Jurnal Administrasi Bisnis: Universitas Brawijaya.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 23.
- Pusat Bahas, (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Quizizz, 2015. *Quizizz*. Diakses melalui <https://quizizz.com>
- Rahmadani, N.S. & Setiawati, M. (2019). *Aplikasi Pendidikan online ruang guru sebagai peningkatan minat belajar generasi milenial dalam menyikapi perkembangan revolusi industry 4.0*. Bahastra J. Pendidik: Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Rizal, S. & Walidain, B. (2019). *Pembuatan media pembelajaran e-learning berbasis moodle pada mata kuliah pengantar aplikasi komputer*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA: Universitas Serambi Mekkah.
- Rusli, M., Hermawan, N.D., Supuwiningsih, N., and Bali, S. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Salsabila, U.H., dkk. (2020). *Pemanfaatan aplikasi qizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan: Universitas Jambi.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siyoto, S. & Sodik, M.A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Supardi, A. & Rahmad, R. (2020). *Virus Corona Mewabah di Wuhan menyebar cepat ke penjuru dunia*. Diakses melalui <https://www.mongabay.co.id>
- Sutikno, T., & all., (2016). *Whatsapp Viber and Telegram: Which is the Best for Instant Messaging?* *Int. J. Electr. Comput Eng.*, vol. 6 no. 3.
- Ulva, dkk. (2017). *Penerapan e-learning dengan media schoology untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: KATA PENA
- Widiastuti. (2019). *Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani*. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah* Vol 15, No. 1.
- Widiastuti, N.M.D. & Dharmaadi, I.P.A (2021). *Klasifikasi Teknologi Dalam Jaringan Untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh di era merdeka belajar*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol 18.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, S.A. (2018). *Perilaku konsumtif peserta didik penggemar k-pop di SMA Negeri 4 Surakarta*. Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fik.uny.ac.id>, Surel : humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 35/PJSD /III/2022
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Ibu Nur Sita Utami, M.Or.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Imron Suryawan
NIM : 18604221053
Judul Skripsi : Survei Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 7 Maret 2022
Koord. Prodi PGSD Penjas.



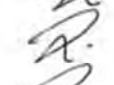







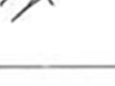
Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs


Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : Imron Suryawan
NIM : 18604221053
Program Studi : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Jurusan : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Pembimbing : Nur Sitq Utami, S.Pd, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	30 Agustus 2021	Konsultasi Judul, Revisi Judul	
2.	6 Januari 2022	Bimbingan + Revisi BAB I	
3.	15. Januari 2022	Bimbingan BAB II Kajian Teori	
4.	19. Januari 2022	Bimbingan BAB III Metode Penelitian	
5.	1 Februari 2022	Bimbingan kisi-kisi dan Instrumen Penelitian	
6.	22 Februari 2022	Bimbingan hasil Uji Coba Instrumen	
7.	1 Maret 2022	Bimbingan Hasil Penelitian	
8.	28 maret 2022	Bimbingan BAB IV dan V	
9.	11 mei 2022	Bimbingan BAB I - V dan tata tulis	
10.	12 Mei 2022	Revisi BAB IV dan V	
11.	13 Mei 2022	Pemohonan Ujian TAs	

Mengetahui
Koordinator Prodi PGSD-Penjas


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

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Sita Utami, S.Pd.,M.Or.

NIP. : 19890825 201404 2 003

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Imron Suryawan

NIM : 18604221053

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Survei Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran
Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sekolah
Dasar Kapanewon Sewon

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA dapat dinyatakan bahwa:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Maret 2022
Validator



Nur Sita Utami, S.Pd.,M.Or.
NIP. 19890825 201404 2 003

Catatan

☐ Beri tanda (✓)

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI**

**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 : 878/UN34.16/PT.01.04/2022

15 Maret 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Bapak/Ibu Guru PJOK SD
Kapanewon Sewon Bantul

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

Nama : Imron Suryawan
NIM : 18604221053
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Survei Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon
Waktu Penelitian : 16 - 26 Maret 2022

Untuk dapat teralaksananya 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.

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

Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
KORWIL KAPANEWON SEWON
KKG PJOK

Alamat: Jl. Parangtritis km 7, Sewon Bantul

Nomor : 19/KKG-PJOK-SWN/III/2022

Sewon, 17 Maret 2022

Lamp : -

Hal : Balasan Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 878/UN34.16/PT.01.04/2022 tanggal 15 Maret 2022 perihal Permohonan Ijin Penelitian Tugas Akhir Skripsi, maka dengan ini disampaikan bahwa kami memberikan ijin kepada:

Nama : Imron Suryawan

NIM : 18604221053

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani - S1

Judul Tugas Akhir : Survei Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Sewon

Untuk melaksanakan penelitian mulai tanggal 16 - 26 Maret 2022 terhadap Guru PJOK SD Se-Korwil Kapanewon Sewon, Kabupaten Bantul.

Demikian surat ini kami sampaikan agar sekiranya bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua
44
A'BANDI, S.Pd
28 200903 1 005
SEWON

Lampiran 6. Tabel r *Product Moment*

Tabel r <i>Product Moment</i>								
Pada Sig. 5% & 1%								
N	r		N	r		N	r	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	26	0.388	0.496	55	0.266	0.345
4	0.850	0.990	27	0.381	0.487	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	28	0.374	0.478	65	0.244	0.317
			29	0.367	0.470	70	0.235	0.306
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	75	0.227	0.296
7	0.754	0.874						
8	0.707	0.814	31	0.355	0.456	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	32	0.355	0.449	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	33	0.349	0.442	90	0.207	0.270
			34	0.344	0.436	95	0.202	0.263
11	0.602	0.735	35	0.339	0.430	100	0.195	0.256
12	0.576	0.708						
13	0.553	0.684	36	0.334	0.424	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	37	0.329	0.418	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	38	0.325	0.413	175	0.148	0.194
			39	0.320	0.408	200	0.138	0.181
16	0.497	0.623	40	0.316	0.403	300	0.113	0.148
17	0.482	0.606						
18	0.468	0.590	41	0.312	0.398	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	42	0.308	0.393	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	43	0.304	0.389	600	0.080	0.105
			44	0.301	0.384	700	0.074	0.097
21	0.433	0.549	45	0.297	0.380	800	0.070	0.091
22	0.423	0.537						
23	0.413	0.526	46	0.291	0.376	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	47	0.288	0.372	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	48	0.284	0.368			
			49	0.281	0.364			
			50	0.279	0.361			

Lampiran 7. Data Deskriptif Statistik

Statistics

		Penggunaan Teknologi Aplikasi	Teknologi Pemberian Materi	Teknologi Evaluasi	Teknologi Platform Khusus
N	Valid	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0
Mean		49.70	37.23	9.33	3.15
Median		49.50	36.50	9.50	2.50
Mode		51.00	36.00	10.00	2.00
Std. Deviation		10.588	8.456	2.055	1.626
Minimum		34.00	22.00	4.00	2.00
Maximum		90.00	68.00	14.00	8.00
Sum		1988	1489	373	126

Penggunaan Teknologi Aplikasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	34	3	7.5	7.5	7.5
	35	1	2.5	2.5	10.0
	36	1	2.5	2.5	12.5
	40	1	2.5	2.5	15.0
	41	3	7.5	7.5	22.5
	43	1	2.5	2.5	25.0
	44	1	2.5	2.5	27.5
	45	1	2.5	2.5	30.0
	46	3	7.5	7.5	37.5
	48	3	7.5	7.5	45.0
	49	2	5.0	5.0	50.0
	50	4	10.0	10.0	60.0
	51	5	12.5	12.5	72.5
	53	1	2.5	2.5	75.0
	55	1	2.5	2.5	77.5
	57	1	2.5	2.5	80.0
	58	1	2.5	2.5	82.5
	59	3	7.5	7.5	90.0
	64	1	2.5	2.5	92.5

Lampiran 7. Data Deskriptif Statistik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	65	1	2.5	2.5	95.0
	66	1	2.5	2.5	97.5
	90	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Teknologi Pemberian Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	1	2.5	2.5	2.5
	24	1	2.5	2.5	5.0
	26	1	2.5	2.5	7.5
	27	1	2.5	2.5	10.0
	29	2	5.0	5.0	15.0
	30	1	2.5	2.5	17.5
	31	3	7.5	7.5	25.0
	32	1	2.5	2.5	27.5
	33	2	5.0	5.0	32.5
	34	2	5.0	5.0	37.5
	35	1	2.5	2.5	40.0
	36	4	10.0	10.0	50.0
	37	2	5.0	5.0	55.0
	38	3	7.5	7.5	62.5
	39	3	7.5	7.5	70.0
	40	2	5.0	5.0	75.0
	41	1	2.5	2.5	77.5
	42	1	2.5	2.5	80.0
	44	4	10.0	10.0	90.0
	49	2	5.0	5.0	95.0
	54	1	2.5	2.5	97.5
	68	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Lampiran 7. Data Deskriptif Statistik

Teknologi Evaluasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	1	2.5	2.5	2.5
	5	1	2.5	2.5	5.0
	6	1	2.5	2.5	7.5
	7	3	7.5	7.5	15.0
	8	7	17.5	17.5	32.5
	9	7	17.5	17.5	50.0
	10	10	25.0	25.0	75.0
	11	6	15.0	15.0	90.0
	12	1	2.5	2.5	92.5
	13	2	5.0	5.0	97.5
	14	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Teknologi Platform Khusus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	20	50.0	50.0	50.0
	3	10	25.0	25.0	75.0
	4	2	5.0	5.0	80.0
	5	4	10.0	10.0	90.0
	6	1	2.5	2.5	92.5
	7	2	5.0	5.0	97.5
	8	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Lampiran 8. Dokumentasi



Gambar 7. Penyerahan Surat Ijin Penelitian

A screenshot of a Google Form titled "ANGKET PENGGUNAAN TEKNOLOGI APLIKASI GURU PJOK". The form is displayed on a mobile device screen. At the top, there is a header with the logo of Universitas Negeri Yogyakarta and the text "UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA". Below the header, the form is divided into sections. The first section is titled "Bagian 1 dari 3". The main content of the form is a survey about the use of technology in the application of Physical Education and Sports (PJOK) for teachers. The text in the form is as follows: "Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh! Salam sejahtera untuk kita semua. Penelitian yang saya lakukan merupakan Prodi PGSD Pendidikan Jasmani FK UY Yogyakarta 2018. Pada kesempatan kali ini saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu Guru pengampu Mata Pelajaran PJOK Kecamatan Sewon atas kesediaan waktunya. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir dengan judul 'Survei Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kabupaten Sewon', dan karena itu dengan kerendahan hati, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu Guru pengampu Mata Pelajaran PJOK Kecamatan Sewon untuk mengisi Instrumen Angket Penelitian ini. Data yang terkumpul nantinya akan dianalisa dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian, dijadi kerahasiaannya, dan digunakan semata-mata untuk kepentingan pendidikan. Terima kasih atas partisipasi dan kemurahan hati Bapak/Ibu Guru, semoga Tuhan membalas kebaikan Bapak/Ibu sekalian".

Gambar 8. Angket Penelitian *Online* (Google Formulir)



Gambar 9. Pengambilan Data Secara *Offline*



Gambar 10. Pengambilan Data Secara *Offline*