

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SAAT
PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR
SE-KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Artika Novitasari
NIM 16604221072

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

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SAAT
PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR
SE-KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:

Artika Novitasari
NIM 16604221072

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 pada jenjang Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 98 orang yang diambil dengan convenience sampling. Instrumen yang digunakan yaitu angket dengan jumlah 27 butir. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 7,14% (7 guru), “cukup” sebesar 92,86% (91 guru), “tinggi” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

Kata kunci: penggunaan, media pembelajaran, PJOK

USE OF MEDIA IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC IN ELEMENTARY SCHOOLS LOCATED IN SLEMAN REGENCY

ABSTRACT

This research aims to determine how much media is used in Physical Education learning during the Covid-19 pandemic in the elementary schools located in Sleman Regency.

The type of this research was a descriptive quantitative study with survey method. The research subjects were Physical Education teachers in elementary schools located in Sleman Regency, with the total of 98 teachers who were taken by convenience sampling. The research instrument was a questionnaire with a total of 27 items. The data analysis technique used the descriptive analysis elaborated in the form of percentages.

The results show that the use of media in Physical Education learning during the Covid-19 pandemic in elementary schools located in Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta is as follows: in the "very low" level at 0.00% (0 teacher), in the "low" level at 7.14% (7 teachers), in the "medium" level at 92.86% (91 teachers), in the "high" level at 0.00% (0 teacher), and in the "very high" level at 0.00% (0 teacher).

Keywords: *use, learning media, Physical Education*

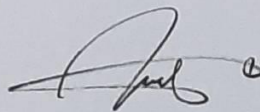
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Artika Novitasari
NIM : 16604221072
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan
Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) saat Pandemi
Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta, Juni 2022
Yang Menyatakan,



Artika Novitasari
NIM 16604221072

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SAAT
PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR
SE-KABUPATEN SLEMAN**

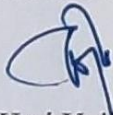
Disusun Oleh:

Artika Novitasari
NIM 16604221072

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

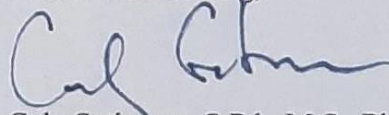
Yogyakarta, Juni 2022

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D.
NIP. 197504142001121001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SAAT
PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR
SE-KABUPATEN SLEMAN**

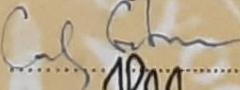
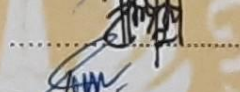
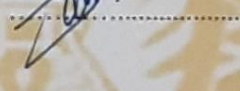
Disusun Oleh:

Artika Novitasari
NIM 16604221072

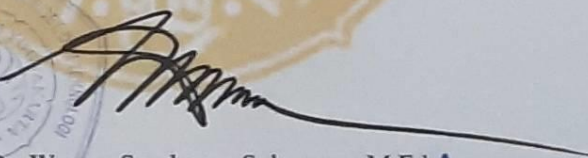
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 23 Juni 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D. Ketua Penguji		
Heri Yogo Prayadi, M.Or. Sekretaris Penguji		5/8/2022
Prof. Soni Nopembri, M.Pd. Ph.D. Penguji Utama		

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


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

MOTTO

Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimanya, jika tidak ikhlas, beranilah mengubahnya.

Kesempatan memang tidak datang dua kali, tapi kesempatan akan selalu datang bagi mereka yang selalu berusaha.

Sulit bukan berarti tidak bisa!!!

Kamu Bisa, Kamu Percaya, Kamu Mampu.

.

PERSEMBAHAN

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

1. Orang tuaku tercinta terkasih tersayang Bapak Kadi dan Ibu Sri Rahayu DP terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya selama ini. Kerja keras kalian yang membawaku putri kecilmu sampai di titik ini, segala usaha dan upaya yang kalian berikan untuk kehidupanku selama ini semoga Allah selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberikan.
2. Adikku tersayang Bagus Diwantara yang selalu memberi dukungan semangat dan tempat berbagi cerita.
3. Kekasihku yang bersedia menemaniku berproses hingga nanti.
4. Seluruh keluarga besar yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam suka maupun duka.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi (TAS) dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing TAS, Validator instrumen penelitian TAS saya dan juga sebagai Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. dan Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or. selaku Validator instrumen penelitian pada TAS saya yang telah memberikan saran dan bersedia memvalidasi instrumen penelitian saya.
3. Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or., dan Bapak Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. selaku Sekretaris dan Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan serta saran komprehensif terhadap TAS ini.999
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

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 Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala sekolah Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru PJOK Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
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.

Yogyakarta, Juni 2022
Penulis,



Artika Novitasari
NIM 16604221072

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	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	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	40
D. Jenis Penelitian	43
E. Tempat dan Waktu Penelitian	43
F. Subjek Penelitian	43

G.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	44
H.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
I.		47J.
Teknik	50BAB	IV
		51
	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A.	Hasil Penelitian	51
B.	Pembahasan	61
C.	Keterbatasan Hasil Penelitian	71
	BAB V	72
	KESIMPULAN DAN SARAN	72
A.	Kesimpulan	72
B.	Implikasi	73
C.	Saran	74
	DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah SD di Tiap Kecamatan se-Kabupaten Sleman	44
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket	45
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen	46
21	46
Tabel 4. Dosen Validasi Instrumen	48
21	49
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen	50
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	50
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas	
21	52
Tabel 8. Norma Kategori Penilaian	
Tabel 9. Deskriptif Statistik Penggunaan Media dalam Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta	52
	54
21	54
Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media dalam Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta	55
	55
21	57
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Pemahaman	57
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Pemahaman	58
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Penerapan	58
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Penerapan	60
21	60

Tabel 15.	Deskriptif Statistik Faktor Pendayagunaan	
Tabel 16.	Norma Penilaian Faktor Pendayagunaan	
	21	
Tabel 17.	Deskriptif Statistik Faktor Pelaksanaan	
Tabel 18.	Norma Penilaian Faktor Pelaksanaan	
	21	
Tabel 19.	Deskriptif Statistik Faktor Pemakaian	
Tabel 20.	Norma Penilaian Faktor Pemakaian	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Proses Fundamental Pembelajaran	18
20	42
Gambar 2. Kerangka Berpikir	53
Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media dalam Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta	54
	56
Gambar 4. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Pemahaman	57
	59
Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Penerapan	60
21	
Gambar 6. Diagram Batang Faktor Pendayagunaan	
22	
Gambar 7. Diagram Batang Faktor Pelaksanaan	
Gambar 8. Diagram Batang Faktor Pemakaian	
21	

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Uji Coba	82
Lampiran 2. Data Uji Coba	86
Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas	88
Lampiran 4. Tabel r	89
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	90
Lampiran 6. Data Penelitian	93
Lampiran 7. Deskriptif Statistik	97
Lampiran 8. Menghitung Norma Penilaian (PAP)	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, sedang merebak virus corona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV-2) yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit dari infeksi virus ini disebut Covid-19 (*Coronavirus Disease 2019*). Covid-19 telah memberikan berbagai dampak yang sangat berpengaruh terhadap sendi-sendi kehidupan di masyarakat baik dalam bidang kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan berbagai tatanan sosial. Dampak yang ditimbulkan oleh virus ini menyebabkan krisis kesehatan yang telah memelopori pembelajaran *online* secara serempak. Dalam Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan Kemendikbud RI pada 18 Maret 2020 segala kegiatan di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran virus terutama pada bidang pendidikan. Ribuan sekolah di negara lain, termasuk Indonesia, menutup sekolah sebagai upaya untuk menghentikan penyebaran Covid-19 (Hafni, 2021: 601).

Saat ini sudah memasuki era *new normal*, oleh sebab itu pemerintah mulai menerapkan kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) mulai diberlakukan secara bertahap mulai pada bulan September 2021. Sekolah di daerah berzona hijau dan kuning mulai melaksanakan PTMT dengan memenuhi berbagai syarat. Surat Keputusan Bersama (SKB) Empat Menteri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 menjelaskan PTMT dilakukan setelah pendidik dan tenaga kependidikan divaksinasi secara lengkap. PTMT mewajibkan tetap menerapkan protokol

kesehatan dan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) agar kesehatan dan keselamatan dapat terus menjadi prioritas.

Proses pembelajaran sudah mengalami banyak perkembangan yang sebelumnya hanya dilaksanakan di kelas tetapi pada perkembangan terakhir sudah menggunakan model pembelajaran bauran (*blended learning*) yang menggabungkan semua jenis model pembelajaran. Pembelajaran sinkron dan asinkron digabungkan dengan proporsi seimbang. Model seperti itu bukan hal baru dan sudah banyak diterapkan di perguruan tinggi. Untuk para pengajar yang belum menerapkan itu, disediakan banyak pelatihan penerapan pembelajaran bauran (Mamahit, 2021: 68). Pembelajaran bauran (*blended learning*) adalah model pembelajaran yang dikembangkan dari keterbatasan pembelajaran kelas konvensional. Pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*) dan kurang efektifnya pembelajaran di ruang kelas menyebabkan dikembangkannya suatu model pembelajaran gabungan yang istilahnya bisa disebut sebagai model pembelajaran bauran (*blended learning*) (Zhang, et al., 2020: 2).

Pembelajaran bauran tidak hanya berupa gabungan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan daring, tapi juga penggabungan semua modalitas dan gaya belajar, serta penggabungan metode instruksional (Rahmani, 2022: 21). Pembelajaran bauran juga adalah penggabungan antara pembelajaran sinkron dan asinkron yang bisa berupa daring atau luring juga bisa keduanya. Pembelajaran sinkron dan asinkron bisa diterapkan pada model pembelajaran bauran. Pembelajaran sinkron adalah pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang bersamaan antara pengajar dan yang diajar atau waktu nyata (*real time*) (Moorhouse

& Wong, 2022: 52). Pembelajaran asinkron adalah pembelajaran yang dilakukan tidak dalam waktu yang bersamaan antara pengajar dan yang diajar (Firman, dkk., 2021: 131).

Pendekatan *blended learning* menjawab perbedaan karakteristik pembelajar dengan keberagaman media yang terintegrasi dengan teknologi, untuk memenuhi kemampuan dari pembelajar dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan minat belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran (Suartama, et al., 2019: 1). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menarik minat siswa dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Puspitarini & Hanif, 2019: 53). Penerapannya, pembelajaran sinkron banyak ditemukan pada pembelajaran luring di ruang kelas, sedangkan pembelajaran asinkron sering diterapkan pada pembelajaran elektronik (*e-learning*) pada perkembangan awal *e-learning*.

Pembelajaran *online* dilakukan agar proses pendidikan dapat dilaksanakan oleh peserta didik dimanapun berada. Namun belum diketahui apakah peserta didik mampu mengikuti dengan baik proses pembelajaran *online* tersebut. Saat pandemi guru dan peserta didik harus beradaptasi dengan media pembelajaran *online* dalam memenuhi kebutuhan pendidikan. Berbagai aplikasi sosial media dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran antara guru dan peserta didik seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, dan *YouTube* (Istiqomah, dkk., 2022: 31).

Berdasarkan arahan dari Presiden, Kemendikbud terus mengembangkan dukungan melalui kerjasama dengan 12 mitra swasta memberikan layanan media

pembelajaran gratis untuk dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia). Adapun 12 media pembelajaran daring tersebut yaitu *Google For Education*, *Microsoft office 365*, *Quipper School*, *Ruangguru*, *Rumah Belajar*, *Icando*, *IndonesiaX*, *Meja Kita*, *Kelas Pintar*, *Zenius*, *Cisco Webex*, dan *Sekolahmu* (Aisyah & Kurniawan, 2021: 49). Di luar itu media pembelajaran yang juga bisa digunakan secara gratis ada seperti *Zoom*, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meeting*, *Edmodo*, dan lainnya. Dari berbagai media pembelajaran yang ditawarkan tentunya tidak semua akan digunakan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu guru harus memilih media yang cocok dan sesuai dengan situasi dan kondisi siswa.

Salah satu mata pelajaran yang terdampak akibat pandemi yaitu Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Rithaudin & Sari, 2019: 34). Melalui PJOK peserta didik mampu memperoleh pengalaman dalam sikap, pemikiran sportif, jujur, saling berbagi, disiplin, dan tanggung jawab. Mata pelajaran PJOK adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di masa sekarang ini, karena dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan praktek olahraga, peserta didik dapat membentengi diri salah satunya dengan meningkatkan daya tahan tubuh (imunitas)

untuk mencegah tertularnya Covid-19. Dengan olahraga teratur menjadi salah satu cara untuk menjaga kesehatan.

PJOK di Indonesia saat ini belum mencapai apa yang diharapkan dalam kurikulum. Walaupun ada sebagian sekolah yang sudah memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan yang tertera dalam kurikulum melalui PJOK. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu memahami dan menerapkan sistematika pembelajaran yang baik dan mudah dipahami guna mencapai tujuan hasil belajar yang optimal. Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada murid untuk melaksanakan dan kembali meningkatkan motivasi belajar khususnya PJOK untuk mengurangi permasalahan psikologi atau bahkan melawan virus dengan meningkatkan imunitas tubuh melalui pembelajaran PJOK di sekolah (Marheni dkk., 2020: 8).

Sleman adalah salah satu kabupaten yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kabupaten Sleman memiliki 17 kapanewon (kecamatan) dan 86 kalurahan (desa). Dinas pendidikan Kabupaten Sleman mengambil kebijakan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman telah mengupayakan pembelajaran daring secara efektif, salah satunya dengan program “Sembada Belajar”, dalam program ini dinas pendidikan memfasilitasi para pendidik untuk membuat video pembelajaran dan mengunggahnya di *youtube*. Walaupun sudah banyak yang direalisasikan, namun pembelajaran daring masih kurang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru PJOK di 20 Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang monoton. Sejauh ini, guru PJOK juga kesulitan memilih dan

memanfaatkan *platform* teknologi atau *online learning* yang dapat memenuhi pengajaran PJOK dengan baik. Guru PJOK menyatakan bahwa akibat pembelajaran dilakukan secara *online*, tidak semua materi yang ada pada silabus dapat dilaksanakan dengan baik. Materi yang tidak bisa terlaksana ini karena beberapa alasan seperti kurangnya sarana dan prasarana, sehingga guru hanya dapat menyampaikan materi secara teori saja.

Guru menemukan berbagai permasalahan dan kendala selama melaksanakan pembelajaran daring dan faktor-faktor ini dapat meningkatkan stress yang berdampak pada penurunan komitmen profesional guru. Beban kerja guru bertambah dan juga dihadapkan dengan keterbatasan sarana dan prasarana untuk mengajar secara daring. Sarana dan prasarana yang kurang memadai, kondisi ekonomi dan kesejahteraan masyarakat yang berbeda-beda dan adanya kondisi ekonomi yang mengkhawatirkan pada guru dan mengakibatkan terbatasnya akses untuk menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat dibutuhkan dalam masa pandemi *Covid-19*. Proses pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang keberhasilannya akan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Data studi *literature* tentang penyampaian materi secara *e-learning* menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik akan sukses dalam pembelajaran *online*. Data hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa hambatan yang akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran secara daring meliputi kurangnya guru dalam berinteraksi, penyampaian materi yang kurang dapat dipahami oleh peserta didik, ketidaksiapan orang tua membimbing anaknya belajar serta kemampuan

orang tua untuk membiayai pengeluaran yang lebih banyak untuk internet sebagai sarana belajar daring (Handayani dkk., 2020: 107). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Assidiqi & Sumarni (2020: 298) yang menyebutkan bahwa guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik

Tanggung jawab dan peran guru PJOK benar-benar diuji di masa pandemi ini, apakah guru PJOK sebagai tenaga profesional dapat menjawab tantangan ini. Dalam PJOK, guru harus mampu menghasilkan suasana yang menyenangkan buat mendorong anak didik mengikuti proses pembelajaran serta mempermudah memahami materi. Oleh sebab itu, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting di era saat ini. Berdasarkan uraian tersebut di atas untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK dalam kelas *online* oleh guru di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran yang monoton.
2. Guru PJOK juga kesulitan memilih dan memanfaatkan *platform* teknologi atau *online learning* yang dapat memenuhi pengajaran PJOK dengan baik.

3. Guru PJOK menyatakan bahwa akibat pembelajaran dilakukan secara *online*, tidak semua materi yang ada pada silabus dapat dilaksanakan dengan baik.
4. Belum diketahui penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut agar tidak terjadi perluasan masalah dan salah interpretasi pada penelitian ini maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Seberapa besar penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 pada jenjang Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 pada jenjang Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menjawab rumusan masalah tentang bagaimana penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 pada jenjang Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman.
 - b. Hasil penelitian untuk mengembangkan ilmu olahraga pada jenjang sekolah dasar.
2. Manfaat secara praktis
- a. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan keefektifitasan proses pembelajaran *online* dalam pembelajaran PJOK.
 - b. Menjadi bahan evaluasi bagi guru untuk memilih metode dan model pembelajaran dalam penggunaan teknologi di era digital.
 - c. Sebagai bahan acuan proses pembelajaran PJOK pada jenjang sekolah dasar.
 - d. Guru dan peserta didik mengikuti kemajuan teknologi dengan tetap produktif, kreatif, dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

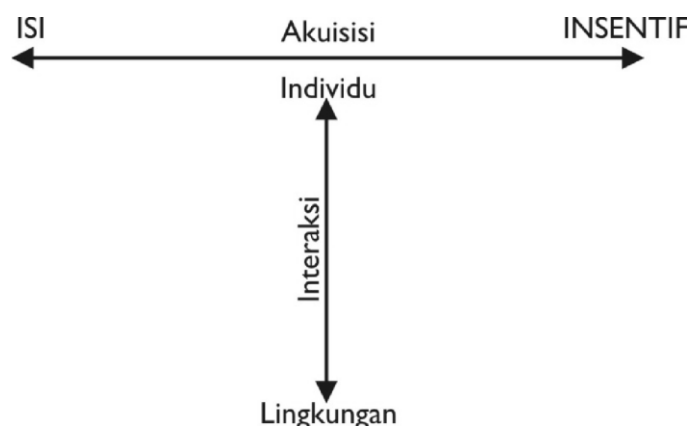
A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Haryanto (2020: 18) menyatakan bahwa pembelajaran secara luas didefinisikan sebagai sembarang proses dalam diri organisme hidup yang mengarah pada perubahan kapasitas secara permanen, yang bukan semata disebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis. Dengan demikian, konsep pembelajaran ini bisa diterapkan kepada semua makhluk yang bisa berkembang dan mengembangkan dirinya melalui sebuah proses adaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Proses adaptasi inilah yang sebenarnya mengandung proses pembelajaran.

Lebih lanjut diungkapkan Haryanto (2020: 20) fundamental pembelajaran dalam bagan berikut ini.



Gambar 1. Proses Fundamental Pembelajaran
(Sumber: Haryanto, 2020: 20)

Dalam gambar di atas, Illeris (Haryanto, 2020: 21) menggambarkan proses interaksi internal sebagai panah ganda vertikal antara lingkungan, sebagai landasan

atau basis umum dan karenanya bertempat di dasar, dan individu sebagai pembelajar spesifik dan karenanya bertempat di puncak. Selanjutnya, Illeris menambahkan proses akuisisi psikologis sebagai panah ganda lainnya. Ia adalah proses internal dalam diri pembelajar dan dengan begitu harus bertempat di puncak proses interaksi. Lebih jauh, proses tersebut dijalankan oleh saling pengaruh mempengaruhi yang terintegrasi antara dua fungsi psikologis yang sepadan dalam setiap pembelajaran, yakni fungsi pengelolaan isi pembelajaran dan fungsi insentif berupa pengerahan dan pengarahannya energi mental yang diperlukan. Dengan begitu, panah ganda proses akuisisi ditempatkan secara horizontal di puncak proses interaksi dan di antara tiang isi dan insentif. Dalam hal ini, harus ditekankan bahwa panah ganda menandakan bahwa kedua fungsi ini selalu terlibat dan biasanya dengan cara saling terintegrasi.

Dari bagan di atas, berarti proses pembelajaran itu merupakan interaksi antara lingkungan dengan diri pribadi pembelajar. Interaksi inilah yang akan menghasilkan sebuah pemahaman dalam diri pembelajar tentang hakikat dirinya dengan lingkungan. Tanpa ada pembelajaran, tidak akan terbentuk pemahaman akan kesadaran dirinya terhadap lingkungan. Dengan adanya pembelajaran dalam rangka interaksi individu dengan lingkungan akan terbentuk suatu perilaku tertentu. Karena itulah, belajar merupakan suatu proses yang memperantarai perilaku. Belajar adalah sesuatu yang terjadi sebagai hasil atau akibat dari pengalaman dan mendahului perubahan perilaku. Dengan demikian, dalam hal ini belajar ditempatkan sebagai variabel pengintervensi atau variabel perantara. Variabel perantara ini adalah proses teoretis yang diasumsikan terjadi di antara stimuli dan

respons yang diamati. Variabel independen (variabel bebas) menyebabkan perubahan dalam variabel perantara (proses belajar), yang pada gilirannya akan menimbulkan perubahan dalam variabel dependen (variabel terikat). Variabel terikat inilah yang dinamakan dengan terwujudnya sebuah perilaku (Haryanto, 2020: 21).

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian yang diperoleh melalui tahapan latihan dan pengalaman dalam suatu lingkungan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar, sehingga diperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keahlian serta pembentukan sikap positif peserta didik. Pembelajaran adalah proses yang terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam setiap pembelajaran terdapat tujuan yang hendak dicapai. Apabila tujuan tersebut sudah dapat dicapai maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajarannya berhasil, dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur dari keberhasilan pembelajaran tersebut (Hidayat, dkk., 2020: 93).

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu: (1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif. Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya. (2) Pembelajaran dalam pengertian

institusional. Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual. (3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif. Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru (Wicaksono, dkk., 2020: 42), namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan peserta didik bukan guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-peserta didik) menjadi dua arah (guru-peserta didik dan peserta didik-guru) (Festiawan & Arovah, 2020: 23). Djamaludin dan Wardana (2019: 14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar

dengan baik. Akhiruddin, dkk., (2020: 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka pendidikan nasional (Walton-Fisette & Wuest, 2018: 12). Mata pelajaran PJOK disampaikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) (Sridadi, dkk., 2020: 192).

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66). PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk meningkatkan prestasi akademik atau latihan latihan fisik. Dengan adanya PJOK, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11).

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani banyak permasalahan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu seperti anak didik timbul sifat bermalas-malasan

untuk melakukan aktivitas jasmani. Saat kegiatan belajar mengajar anak didik pura-pura sakit, ijin, dan tidak mengikuti pelajaran dengan berbagai macam alasan (Kustiawan, dkk., 2020: 29).

Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional. Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitive*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 14).

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan PJOK di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam penjasorkes mempunyai beberapa aspek diantaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik, aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharyana, 2018: 51).

Pendidikan Jasmani mengandung makna pendidikan menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik. Kata aktivitas jasmani mengandung makna pembelajaran adalah berbasis aktivitas fisik. Kata olahraga mengandung makna aktivitas jasmani yang dilakukan dengan tujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Sementara kualitas fisik, mental dan emosional disini bermakna, pembelajaran PJOK membuat peserta didik memiliki kesehatan yang baik, kemampuan fisik, memiliki pemahaman yang benar, memiliki sikap yang baik tentang aktivitas fisik, sehingga sepanjang hidupnya mereka akan memiliki gaya hidup sehat dan aktif (Mustafa & Dwiyo, 2020: 423).

Mata pelajaran PJOK pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Iswanto, 2017: 79). PJOK adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020: 35).

Pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimodifikasi dalam pembelajaran (Knudson & Brusseau, 2021: 5). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistic* dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan di Indonesia, sehingga terintegrasi dengan sistem pendidikan secara umum. Pendidikan Jasmani mewujudkan tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani atau fisik, sehingga bukan hanya mengembangkan aspek jasmani saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis dan penalaran serta aspek afektif yang meliputi keterampilan sosial, karakter diri seperti kepedulian dan kemampuan kerjasama. Ini berarti bahwa pendidikan jasmani tidak hanya membentuk insan Indonesia sehat namun juga cerdas dan berkepribadian atau berkarakter dengan harapan akan lahir generasi bangsa yang tumbuh dan berkembang dengan karakter yang memiliki moral berdasarkan nilai-nilai luhur bangsa dan agama (Triansyah, dkk., 2020: 146).

Pembelajaran PJOK di sekolah memiliki peranan yang sangat penting, di mana peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Keterampilan anak dalam bermain juga merupakan gerak dasar dalam pembinaan olahraga, maka pembelajaran PJOK penting untuk diajarkan kepada peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tersebut. Tujuan dari PJOK merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Sumarsono, dkk., 2019: 2).

Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk peserta didik, baik fisik, mental maupun sosial sehingga di kemudian hari diharapkan peserta didik memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, dkk., 2018: 63).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Kuncahyono, 2017: 774). Wulandari (2018: 78) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Pendapat lain menurut Haryono (2015: 47) media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk membantu dan mencapai materi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran 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.

Arsyhar (2020: 8) menjelaskan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa dalam belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan dan terselesaikan (Haryono, 2015: 48). Lebih lanjut menurut Haryono (2015: 48) media dapat diartikan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi,

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong kemauan siswa untuk belajar.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Haryono (2015: 49-50) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh siswa,
- 2) memperoleh gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati langsung,
- 3) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya,
- 4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan realistis,
- 5) menumbuhkan keinginan dan minat baru siswa,
- 6) menumbuhkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar,
- 7) siswa diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang nyata sampai abstrak,
- 8) memudahkan siswa dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda.

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017: 73-77) dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi siswa karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Memberikan pengalaman langsung pada siswa bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini karena tidak semua pengalaman langsung dapat dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi nyata. Secara umum, media memiliki beberapa manfaat Haryono, (2015: 49), diantaranya:

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, karena pengalaman setiap siswa berbeda-beda dan tergantung faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak;
- 2) Memperoleh gambaran dengan jelas tentang benda-benda yang sulit diamati secara langsung, karena: objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus, objek yang letaknya terlalu jauh, objek berbahaya;
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan guru serta lingkungannya;
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan;
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis;
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru;
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar;
- 8) Memberi pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak;
- 9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati dan mendeskripsikan suatu benda;

Adapun menurut Sumanto (2020: 50) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk hal sebagai berikut: 1) Membangkitkan perhatian siswa; 2) Memperjelas informasi yang disampaikan; 3) Menstimulasi ingatan tentang konsep; 4) Memotivasi siswa untuk mengikuti materi pelajaran; 5) Menyajikan bimbingan belajar; 6) Membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi; 7) Memberikan masukan performansi siswa yang benar; 8) Mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan sikap yang sedang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan mudah diterima oleh siswa. Menjadikan siswa tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar.

c. Media Pembelajaran Online

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yaitu *Learning Management System* (LMS). Beberapa LMS yang berlisensi *open source* dan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran pada saat pandemi covid-19 sebagai berikut.

1) *Google classroom*

Google sebagai *platform web tool* yang sangat menarik dan memiliki banyak fungsi, memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Pada tahun 2014, *Google* memperkenalkan *platform* khusus yang digunakan sebagai alat untuk

membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* (GC) membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada peserta didik langsung secara efisien, dan berkomunikasi bersama peserta didik tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. GC dianggap sebagai platform terbaik yang mampu meningkatkan kinerja guru. GC menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. GC membantu guru untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu dan meningkatkan kualitas komunikasi dengan peserta didik (Syakur, 2020: 475).

GC merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga GC dianggap sangat cocok untuk digunakan di negara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya. GC juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur sistem pembelajaran di tingkat sekolah sampai perguruan tinggi. Dengan GC guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (Al-Marroof & Al-Emran, 2018: 7).

2) *Moodle*

Media pembelajaran berbasis komputer dan internet ini disebut dengan *e-learning*. Salah satu *software open source* dari *e-learning* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah *Moodle*, pemanfaatan *software open source Moodle* ini tidak diperlukan biaya atau gratis (Kim, dkk., 2019: 68). *Moodle* merupakan salah satu aplikasi LMS yang gratis dan dapat di-*download*, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (*General Public License*). *Moodle* merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic*

Learning Environment. Moodle adalah sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk masuk kedalam “ruang kelas” virtual untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan Moodle, dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain layaknya sebuah kelas (Yildiz, dkk., 2018: 179).

3) *Schoology*

Salah satu media yang sesuai untuk digunakan adalah media *Schoology* yang disajikan dalam bentuk pembelajaran berbasis internet atau yang sering disebut dengan *e-learning*. Garcia, dkk., (2018: 7514) menyatakan bahwa *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*. Media *Schoology* memungkinkan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan peserta didik di luar kelas seperti mengadakan dan memantau jalannya diskusi melalui media *Schoology* dan peserta didik dapat berperan secara langsung di dalamnya. Kelebihan media *Schoology* adalah didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio, dan gambar yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. *Schoology* juga memiliki fitur yang sangat lengkap dengan berbagai alat pembelajaran sama seperti di kelas seperti absensi, tes dan kuis, dan kotak untuk mengumpulkan tugas atau pekerjaan rumah. *Schoology* mengarahkan peserta didik mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ulva, dkk., 2017: 97).

4) *Edmodo*

Al-Naibi dkk., (2018: 131) menyatakan bahwa *edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media Menurut Goda (2019: 281) *Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. *Edmodo* merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Seorang guru dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media *Edmodo* yakni *content sharing* atau berbagi materi pelajaran, penugasan, kuis, *polling* serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

5) *Kahoot*

Wang & Tahir (2020: 102) menyatakan bahwa *Kahoot* merupakan sebuah platform permainan *online* yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar dalam kelas. *Kahoot* memiliki beberapa fitur diantaranya adalah *quiz*. Pada fitur *quiz kahoot*, akun peserta/peserta didik dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (*smartphone/ laptop/tablet*) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga merupakan media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan

mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam peserta didik dan guru, untuk memasuki *Kahoot* diharuskan memiliki akun *Gmail*. Media interaktif *Kahoot* yang berbasis internet secara *online* memiliki empat fitur, yaitu *Game*, kuis, Diskusi, *survey*. *Game* dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan *Kahoot* juga menuntut peserta didik menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan (Jones, dkk., 2019: 832).

6) *Quizizz*

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi peserta didik, sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan (Salsabila, dkk., 2020: 44).

7) *Video Conference*

Suryawan, dkk., (2021: 2) menyatakan bahwa *video conference* merupakan aplikasi multimedia yang memungkinkan komunikasi data, suara, dan gambar yang bersifat *duplex* dan *real time* dan dapat diterapkan pada jaringan yang memiliki kecepatan transfer data yang besar karena kapasitas *bandwidth*-nya yang besar.

Beberapa aplikasi *video conference* yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran yaitu:

a) *Google Meet*

Aplikasi *Google Meeting* (GM) adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *Google*. *Google Meet* sendiri pengembangan dari aplikasi *Hangouts*, namun pandemi telah memberikan performa yang luar biasa, di samping *free* tetapi juga sangat membantu dunia pendidikan dan perkantoran untuk *meeting* dan belajar jarak jauh. Dengan banyaknya orang yang juga berselancar dan melakukan pekerjaan secara *online* turut mengganggu kelancaran konferensi *online*. Maka dari itu banyak yang mencari alternatif dengan menggunakan berbagai macam aplikasi agar tetap dapat berhubungan dan menyampaikan rapat tanpa terputus-putus, salah satunya adalah menggunakan *Google Meet*. selain itu *Google Meet* memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya (Al-Marroof, dkk., 2020: 2).

b) *Zoom Meeting*

Zoom Meeting sendiri merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan video. Pendiri aplikasi *Zoom Meeting* yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 yang kantor pusatnya berada di San Jose, California. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. *Platform* ini gratis jadi dapat digunakan oleh siapapun dengan batas waktu empat puluh menit dan tidak ada batasan waktu jika akun berbayar. Dalam aplikasi *Zoom Meeting* ini kita bisa

berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video. Oleh karena itu, memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran (Haqien & Rahman, 2020: 51).

c) *Cisco Webex*

Webex adalah *tools* untuk melakukan pertemuan/meeting secara *online*. *Tools* ini merupakan *tools* yang dikeluarkan oleh CISCO, dimana *Webex* saat ini menjadi media yang paling populer dan banyak digunakan oleh orang-orang mulai dari perusahaan kecil, menengah sampai dengan perusahaan besar untuk melakukan rapat rutin antar pegawainya secara *online*. *Cisco* adalah peralatan utama yang banyak digunakan pada *Wide Area Network* (WAN) atau jaringan area luas. Dengan *cisco router* informasi dapat diteruskan ke alamat-alamat yang berjauhan dan berada di jaringan komputer yang lain. Harie, dkk., (2020: 21) mengatakan *webex* adalah sebuah aplikasi online yang dikembangkan oleh *cisco* yang membuat para penggunanya bisa saling berkolaborasi lewat gambar, video, dan suara dari manapun secara lebih mudah. Jadi *cisco webex* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi yang berfungsi sebagai penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara *online*. Selain itu *cisco webex* juga menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional.

d) *Microsoft Teams*

Microsoft Teams for Education merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dirancang di dalam *microsoft 365*. *Microsoft Teams* adalah hub digital yang menyatukan percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat, memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. *Microsoft*

bertujuan untuk menawarkan pengalaman belajar jarak jauh sebagai pribadi, menarik dan terhubung secara sosial seperti belajar di kelas. *Microsoft Telas* memungkinkan peserta didik dan guru dapat tetap berkomunikasi dan saling membantu menggunakan percakapan, dan dapat merasa seperti mereka bertemu langsung menggunakan pertemuan langsung. Guru dapat melacak kemajuan peserta didik dalam pekerjaan sehari-hari mereka menggunakan Tugas. Seperti di ruang kelas, guru dapat menggunakan aplikasi dan fungsi Tim untuk mendukung cara mereka bekerja terbaik (Situmorang, 2020: 31).

e) *Whatsapp*

Whatsapp adalah media sosial berbentuk aplikasi *chatting* yang dapat digunakan di *smartphone* dan hampir mirip *BlackBerry Messenger*. Media sosial *Whatsapp* adalah aplikasi pesan *instant* yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan, tanpa dikenakan biaya pulsa seperti SMS dan Telepon seluler. Hal ini dikarena *whatsapp* menggunakan paket data internet yang sama dengan aplikasi lainnya. Jaringan data internet yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi *whatsapp* ialah koneksi 3G atau WiFi. Fitur-fitur yang dapat digunakan pada *whatsapp* yaitu, melakukan personal /*group chat (online)*, mengirim dokumen, mengirim foto, video, audio, lokasi (Anjani dkk., 2018: 23).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *online* di antaranya adalah *Google Classroom*, *Moodle*, *Schoology*, *Edmodo*, *Kahoot*, *Quizizz*, *video conference*, *Google Meeting*, *Zoom Meeting*, *Webex*, *Microsoft Teams*, *Whatsapp*.

3. Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat terdampak dengan adanya wabah Covid-19 ini. Di mana pada masa pandemi Covid-19 ini, dalam bidang pendidikan dituntut untuk tidak melaksanakan pembelajaran secara tatap muka, melainkan pembelajaran secara *online* atau daring (Hidayat, dkk., 2020: 92). Pembelajaran yang dilakukan secara daring ini merupakan satu-satunya solusi untuk menekan penyebaran Covid-19. Covid-19 merupakan penyakit yang sangat mudah terjadinya penyebaran, dimana virus ini secara khusus menyerang sistem pernafasan manusia (Handarini & Wulandari, 2020: 496).

Hidayat, dkk., (2020: 92) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat dilakukan secara inovatif pada masa pandemi Covid-19 yaitu menggunakan program yang berimprovisasi dengan teknologi baru yaitu *zoom* ataupun menggunakan aplikasi *smartphone* yaitu *WhatsApp*. Pembelajaran *online* adalah pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks, dan perangkat lunak yang didukung oleh jaringan internet. Faktor penting dalam *online* pembelajaran adalah kesiapan pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi secara *online*.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang

belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Salsabila, dkk., 2020: 188). Dalam pembelajaran daring, pengajar membangun kelas *online* dan menggunakan semua teknologi internet yang cocok bagi pembelajaran peserta didik.

Sumber dan media pendukung PJJ dilihat sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan PJJ. Sumber dan media yang mendukung PJJ secara daring, Kemendikbud (2020: 2) yang menyatakan bahwa dapat menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring. Media pembelajaran daring yang direkomendasikan oleh Kemendikbud antara lain yaitu, rumah belajar oleh pusdatin Kemendikbud, TV edukasi Kemendikbud, tatap muka daring program sapa duta rumah belajar Pusdatin Kemendikbud, LMS SIAJAR oleh SEAMOLEC Kemendikbud, aplikasi daring untuk paket A, B, C, guru berbagi, membaca digital, video pembelajaran, suara edukasi Kemendikbud, radio edukasi Kemendikbud, buku sekolah elektronik, mobile edukasi bahan ajar multimedia, modul pendidikan kesetaraan, sumber bahan ajar peserta didik SD, SMP, SMA, dan SMK.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet.

b. Kelebihan Pembelajaran Daring

Proses pembelajaran daring memiliki suatu kelebihan ataupun kekurangan, karena tidak semua strategi pembelajaran akan berjalan dengan mulus tanpa adanya hambatan. Salah satu kelebihannya yaitu dengan pembelajaran daring maka dapat menjadikan pembelajaran tidak monoton hanya dalam kelas saja, serta ada efisiensi waktu dan materi yang sangat mudah untuk diakses (Agarwal & Kaushik, 2020: 554). Hewi dan Asnawati (2020: 159) menyatakan kelebihan pembelajaran daring yaitu guru juga bisa melihat perkembangan dari proses belajar peserta didik melalui orang tua ataupun wali peserta didik, dan guru bisa membantu orangtua untuk menemukan alternatif pembelajaran yang terbaik yang cocok untuk peserta didik.

Sebelumnya penelitian Steele et al., (2019: 411) menunjukkan bahwa aplikasi virtual terintegrasi ke dalam kurikulum dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan kreatif peserta didik melalui lingkungan yang berpusat pada peserta didik. Pemindahan pengajaran terhadap pembelajaran *online* memungkinkan penyampaian yang fleksibel kapan saja dan di mana saja, pemindahan sementara pengajaran dan pembelajaran ke mode penyampaian alternatif karena krisis (*Emergency Remote Teaching-ERT*) bertujuan untuk menyiapkan lingkungan belajar yang cepat dan andal di tempat. dari pengajaran tatap muka yang normal.

Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore, atau malam. Dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya tidak harus

pergi ke sekolah dahulu untuk belajar. Tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas (Masahere, 2020: 84).

Berdasarkan pendapat di atas, kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran daring yakni pembelajaran dapat dilaksanakan secara jarak jauh, bersifat fleksibel, orang tua dapat melihat langsung perkembangan anak, guru dapat memantau kegiatan belajar peserta didik meskipun tidak bertatap muka, fitur-fitur aplikasinya lengkap dapat mengirim gambar, video, ataupun *voicenote*, mudah diakses oleh orang tua/wali peserta didik.

c. Kelemahan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring mempunyai beberapa kelemahan, seperti yang terjadi di Bangladesh dan negara-negara yang berpenghasilan rendah dan menengah yang tidak memiliki akses teknologi dan materi sekolah *online*, serta sulitnya keuangan dalam keluarga untuk mendapatkan akses internet (Mamun, et al., 2020: 2). Ada beberapa kendala yang dirasakan oleh peserta didik maupun pengajar, yaitu: pertama, adanya kendala teknis yang sering terjadi seperti jaringan internet ataupun *server error*, serta kurangnya rasa tanggung jawab pengajar pada pembelajaran jarak jauh, hal ini dibuktikan pada survei yang menyatakan bahwa para guru menganggap bahwa tanggung jawab dalam pengajaran tatap muka tradisional umumnya lebih tinggi daripada dalam pendidikan jarak jauh (Toharudin, dkk., 2021: 6).

Kekurangan pembelajaran daring mengakibatkan interaksi yang buruk dengan guru adalah salah satu masalah utama yang dikemukakan oleh peserta didik, gangguan perhatian, kurang konsentrasi dan motivasi, serta tantangan yang

dihadapi dalam belajar *online* semuanya telah dipengaruhi oleh perubahan dalam kehidupan peserta didik dan telah memicu keduanya gejala kecemasan dan stres yang dilaporkan (Qurrotaini, et al., 2020: 2).

Baharin et al., (2020: 140) menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh dan guru dalam pembelajaran daring, sebagai berikut: (1) Keterbatasan penguasaan teknologi informasi oleh guru dan, kondisi yang ada di Indonesia tidak seluruhnya paham penggunaan teknologi, begitu juga dengan yang memiliki kondisi yang sama, sehingga terjadinya keterbatasan dan terhambatnya penggunaan teknologi. (2) Sarana dan prasarana yang kurang memadai, kondisi ekonomi dan kesejahteraan masyarakat yang berbeda-beda dan adanya kondisi ekonomi yang mengkhawatirkan pada guru dan mengakibatkan terbatasnya akses untuk menikmati sarana dan prasarana teknologi informasi yang sangat dibutuhkan dalam masa pandemi Covid-19. (3) Akses internet yang terbatas, jaringan internet masih belum merata di setiap daerah di Indonesia, khususnya di pelosok negeri. Kondisi jaringan yang sangat memprihatinkan membuat kendala akses internet ini sebagai penghalang dan guru untuk melakukan pembelajaran daring. (4) Kurang siapnya penyediaan anggaran, dalam penggunaan kuota internet untuk memenuhi kebutuhan dalam daring dimana kesejahteraan perekonomian yang masih jauh dari harapan sehingga tidak sanggup untuk pembelian kuota.

Berdasarkan pendapat di atas, kelemahan dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sinyal internet, banyak peserta didik yang tinggal di daerah yang cukup sulit jangkauan sinyal, sehingga ini menyulitkan mereka untuk melakukan daring.

Kendala lainnya adalah banyak peserta didik yang tidak memiliki gawai, komputer, dan laptop, sehingga ini cukup menyulitkan dalam pelaksanaan daring.

B. Kajian 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 Mustofa (2020) berjudul “Analisis Penggunaan media Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Industri 4.0”. Tujuan penelitian ini untuk memaparkan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Arab serta prinsip pemilihan media pengajaran di era 4.0. Di era digital atau biasa dikenal dengan era industri 4.0, pembelajaran yang berjalan harus disertai dengan penggunaan teknologi yang mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar mengajar, begitu juga dengan pembelajaran bahasa Arab. Whatsapp sebagai salah satu media yang banyak digunakan saat ini bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Arab. Penelitian ini berbasis pustaka, sehingga data yang diperoleh melalui pendalaman terhadap teks-teks buku maupun artikel sesuai data yang dibutuhkan. Kemudian data dianalisis dan dideskripsikan. Artikel ini memberikan jawaban dengan memaparkan bahwa prinsip pemilihan media pengajaran di era 4.0 yaitu kejelasan maksud dan tujuan media, familiar, serta adanya panduan yang jelas dalam pemanfaatannya. Penggunaan media untuk pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan grup Whatsapp serta layanan pesan tulis, suara, video dan file yang disesuaikan dengan keterampilan bahasa yang akan diajarkan.

2. Penelitian yang dilakukan Bensulong dkk., (2021) berjudul “Penggunaan media dan *Google Form* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMK N 2 Sewon Bantul”. Tujuan penelitian ini yaitu penggunaan media sosial whatsapp dan aplikasi google form dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK. Penelitian ini merupakan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Adapun subjek penelitian ini merupakan peserta didik di SMK SMK Negeri 2 Sewon, Bantul dan SMK Negeri Bangunjiwo, Bantul. Teknik pengumpulan data observasi dan angket. Instrumen penelitian berkaitan dengan angket yaitu berkaitan dengan persepsi responden mengenai *whatsapp* dan *google form* serta kendalanya. Teknik analisis data dengan cara mengelompokkan jawaban peserta didik, dan menginterpretasikan jawaban peserta didik. Pembelajaran daring menggunakan *whatsapp* dan *google form* merupakan media paling efektif untuk proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada faktor situasi kondisi peserta didik yang memiliki kesulitan jaringan internet. Selain itu, penggunaan *google form* pada pemberian evaluasi *google form*. Penggunaan *google form* sangat mudah dan efektif dengan keterbatasan kondisi peserta didik. Peserta didik masih dapat mengumpulkan tugas peserta didik walaupun koneksi internet terkendala.
3. Penelitian yang dilakukan Bhagaskara, dkk., (2021) berjudul “Pembelajaran dalam jaringan (daring) berbasis *whatsapp* di SD Yapita”. Proses pembelajaran pada masa Covid-19 harus dilaksanakan secara daring. Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Aplikasi whatsapp dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran daring ini. Penelitian ini bertujuan

mendapatkan informasi mengenai penerapan aplikasi *whatsapp* dalam pembelajaran daring dan untuk menemukan apa saja kekurangan dan kelebihan dari penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam pembelajaran daring. Subjek penelitian disini adalah Guru dan peserta didik SD Yapita Surabaya dan objek yang diteliti adalah penggunaan aplikasi *whatsapp* dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, survei dan juga wawancara. Hasil penelitian yang didapat ialah bahwa aplikasi *whatsapp* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara daring dan juga ditemukan kekurangan dalam penerapannya yaitu adanya kendala mengenai pelaksanaan tatap muka melalui fitur yang ada pada aplikasi *whatsapp* serta kendala dalam tidak adanya fitur untuk membatasi waktu pengerjaan tugas peserta didik dan untuk kelebihannya aplikasi *whatsapp* mampu mengakomodasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan baik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Pebriyandi, dkk., (2021) berjudul “Efektivitas pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *Whatsapp* pada masa pandemi Covid-19”. Kedatangan pandemi virus covid-19 yang melanda Indonesia yang membuat seluruh aspek kehidupan sehari-hari benar-benar berubah hingga dunia pendidikan turut merasakan dampaknya sehingga pembelajaran yang awalnya turun ke sekolah secara langsung, kini menjadi sekolah dari rumah dengan sistem *online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitasan pembelajaran PJOK dengan aplikasi *whatsapp* selama pandemi covid-19 kelas x di SMA Negeri 1 Banjarbaru. Cara yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *True Experiment* dan desain penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* yaitu dengan memberikan perlakuan (pembelajaran PJOK menggunakan aplikasi *whatsapp*) pada kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh sebelum pemberian perlakuan atau (*pretest*) adalah 61,9428 dan hasil rata-rata kelas eksperimen setelah pemberian perlakuan atau (*posttest*) adalah 80,3230. Tes statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan ($p < 0,05$).

5. Penelitian yang dilakukan Aisyah & Kurniawan (2021) berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19”. Pandemi covid-19 telah mengubah tatanan hidup manusia dalam segala aspek kehidupan. Pemerintah melakukan pembatasan aktivitas masyarakat untuk mencegah kerumunan guna menghindari penyebaran covid-19. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, pemerintah mengalihkan kegiatan belajar mengajar di kelas atau konvensional menjadi kelas daring atau virtual. Fenomena ini tentunya menjadi hal baru yang dialami pendidik dan peserta didik karena harus menggunakan media pembelajaran daring untuk menghubungkan satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran daring selama pandemi covid-19 bisa menjadi alternatif pilihan untuk memberikan rasa aman dalam belajar mengajar. Banyak sekali media pembelajaran daring yang tersedia seperti *Zoom*, *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meeting*, *Edmodo* dan lainnya. Namun guru harus pintar dalam memilih media

pembelajaran yang tepat sesuai peruntukannya dengan menimbang kesiapan dan kondisi siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan guru dan disukai oleh siswa yaitu *WhatsApp Group* dikarenakan mudah untuk diakses dan tidak membutuhkan banyak kuota untuk mengaksesnya. Namun kendala yang sering dialami siswa saat pembelajaran daring pada masa pandemi yaitu sulit memahami materi pelajaran, belum lagi tugas yang diberikan guru relatif banyak. Oleh karena itu pembelajaran daring ini membuat siswa tidak senang menjalaninya.

C. Kerangka Berpikir

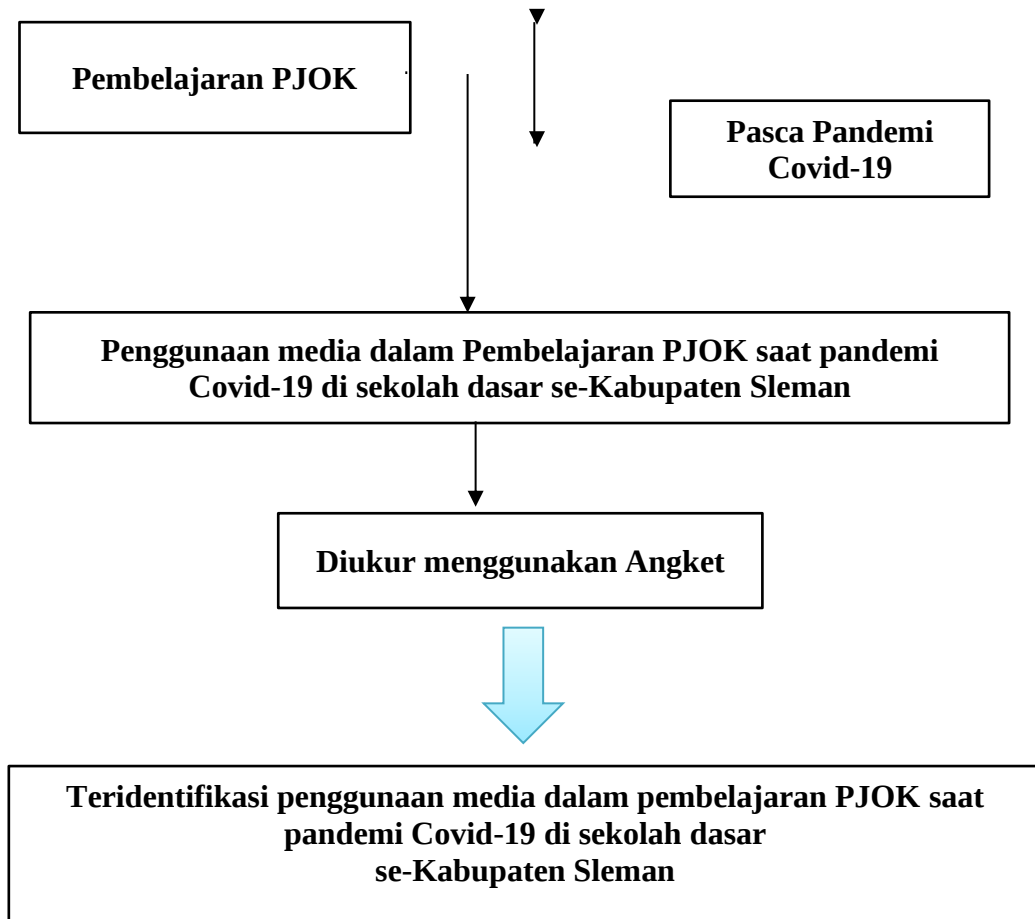
Dampak wabah Covid-19 ini sangat dirasakan oleh lapisan penduduk dunia termasuk masyarakat Indonesia. Awalnya dampak ini hanya dirasakan pada aspek ekonomi yang semakin melemah, ternyata dampak wabah Covid-19 ini juga dirasakan oleh semua lapisan aspek kehidupan. Termasuk aspek pendidikan, dalam menghadapi situasi ini kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang mengatur pelaksanaan pendidikan dalam darurat penyebaran Covid-19. Pembelajaran daring menjadi tantangan baru bagi pendidik. dampak yang dirasakan oleh pendidik saat ini adalah kesulitan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan dengan tatap muka harus diganti menjadi pembelajaran daring. Adanya peraturan tentang keharusan untuk tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka akhirnya memunculkan beberapa opsi-opsi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Pemanfaatan teknologi dalam kondisi pandemi Covid-19 ini sangat penting

dilakukan. Teknologi merupakan penyampaian pesan yang dapat digunakan untuk membantu pelaksanaan sebuah proses pembelajaran. Permasalahan seperti ini yang menuntut pembelajaran dilakukan secara daring atau tidak melakukan tatap muka dengan peserta didik, dapat mendorong seorang guru untuk lebih berfikir kreatif dalam menyikapi keadaan yang terjadi serta lebih pandai dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi untuk menunjang keberhasilan pembelajaran secara daring.

Melaksanakan pembelajaran secara daring diperlukan adanya media pendukung selain alat penunjang seperti internet, *smartphone*, atau juga komputer. Media salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. penggunaan media pembelajaran tentunya akan berdampak pada pemahaman siswa dalam menerima materi ajar yang disampaikan oleh guru.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tetap, tentunya kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu penelitian kali ini akan membahas tentang penggunaan media pembelajaran daring selama pandemi. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 pada jenjang sekolah dasar se-Kabupaten Sleman yang diukur menggunakan angket.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

D. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2017: 147) menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Arikunto (2019: 152) menyatakan bahwa survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 512 Sekolah Dasar dan terdiri atas 17 Kecamatan. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Mei 2022.

F. Subjek Penelitian

Arikunto (2016: 173) menyatakan “subjek penelitian adalah batasan penelitian dimana peneliti bisa menentukannya dengan benda, hal atau orang untuk melekatnya variabel penelitian” Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi subjek dalam penelitian adalah guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 609 guru.

Tabel 1. Jumlah Sekolah Dasar di Tiap Kecamatan se-Kabupaten Sleman

No	Kecamatan	Jumlah Sekolah Dasar	Jumlah Guru
1	Berbah	24	36
2	Cangkringan	20	32
3	Depok	50	76
4	Gamping	37	63
5	Godean	32	52
6	Kalasan	34	51
7	Minggir	24	30
8	Mlati	39	22
9	Moyudan	21	15
10	Ngaglik	40	24
11	Ngemplak	26	31
12	Pakem	24	28
13	Prambanan	29	37
14	Seyegan	26	34
15	Sleman	34	25
16	Tempel	30	23
17	Turi	22	30
Jumlah		512	609

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah secara non probabilitas yaitu *convenience sampling*. *Convenience sampling* merupakan teknik *sampling* dengan biaya yang relatif murah dan paling tidak menghabiskan waktu dari semua teknik pengambilan sampel. Unit pengambilan sampel dapat diakses, mudah diukur, dan kooperatif (Sutopo & Slamet, 2017: 48). Sampel diambil dengan cara menyampaikan angket di *group* WA guru PJOK SD se Kabupaten Sleman. *Convenience* ini artinya sampel diambil dari mereka yang dapat dijangkau peneliti secara cepat dan mudah. Otomatis yang tidak tergabung dalam *group* tidak akan tersampel.

G. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten

Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Definisi operasionalnya yaitu suatu bentuk usaha yang dilakukan oleh guru PJOK dalam memberikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta diukur menggunakan angket.

H. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017: 102) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2019: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu:

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Anggono (2021). Instrumen tersebut telah divalidasi oleh Bapak Saryono, S.Pd. Jas., M. Or dengan koefisien validitas sebesar 0,492-0,937 dan reliabilitas sebesar 0,962. Kisi-kisi instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			+	-
Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta	Pemahaman	Pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran, presentasi	2, 3	1, 4
	Penerapan	Membuat bahan/ media ajar dalam pembelajaran	5, 6	7, 8
	Pendayagunaan	Mengirim, mengunduh materi pembelajaran	9, 10, 12, 15	11, 13, 14
	Pelaksanaan	Pembelajaran <i>online</i>	16, 17	18, 19, 20
	Pemakaian	Pemakaian/ penggunaan aplikasi, media	22, 23, 24, 26	21, 25, 27, 28
Jumlah			28	

Instrumen selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Selanjutnya mengadakan perbaikan instrumen sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*Expert Judgment*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2017: 79). *Expert Judgment* ini dilakukan oleh para ahli atau dosen pembimbing untuk melihat kekuatan aitem butir. Pada penelitian ini, *expert judgement* oleh para ahli yang dimaksud yaitu:

Tabel 4. Dosen Validasi Instrumen

No	Nama Ahli	Bidang Keahlian
1	Saryono, M.Or.	Teknologi Pembelajaran Penjas
2	Danang Pujo Broto, M.Or.	Media Pembelajaran Penjas
3	Caly Setiawan, S.Pd., MS, Ph.D.	Media Pembelajaran Penjas

Dosen validasi di atas ahli dalam bidang teknologi dan media pembelajaran Penjas, sehingga layak untuk melakukan validasi instrumen. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan (angket penelitian), maka instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: (1) Mencari data guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. (2) Menyebarkan angket kepada responden. (3) Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket. (4) Setelah memperoleh data penelitian, data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

I. Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan untuk penelitian, langkah selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman di luar sampel penelitian berjumlah 30 orang. Hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen disajikan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Azwar (2019: 69) menyatakan validitas berasal dari kata validiti yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi

yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment*. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* ($df = n-1$) pada pada taraf signifikansi 0,05 (Ananda & Fadli, 2018: 122). Jika $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil analisis uji validitas instrumen disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 29)	Keterangan
Butir 01	0,469	0,355	Valid
Butir 02	0,628	0,355	Valid
Butir 03	0,628	0,355	Valid
Butir 04	0,848	0,355	Valid
Butir 05	0,713	0,355	Valid
Butir 06	0,604	0,355	Valid
Butir 07	0,848	0,355	Valid
Butir 08	0,628	0,355	Valid
Butir 09	0,848	0,355	Valid
Butir 10	0,400	0,355	Valid
Butir 11	0,637	0,355	Valid
Butir 12	0,845	0,355	Valid
Butir 13	0,400	0,355	Valid
Butir 14	0,670	0,355	Valid
Butir 15	0,716	0,355	Valid
Butir 16	0,604	0,355	Valid
Butir 17	0,808	0,355	Valid
Butir 18	0,778	0,355	Valid
Butir 19	0,630	0,355	Valid
Butir 20	0,693	0,355	Valid
Butir 21	-0,210	0,355	Tidak Valid
Butir 22	0,595	0,355	Valid
Butir 23	0,679	0,355	Valid
Butir 24	0,643	0,355	Valid
Butir 25	0,522	0,355	Valid
Butir 26	0,620	0,355	Valid
Butir 27	0,550	0,355	Valid
Butir 28	0,501	0,355	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 28 butir terdapat 1 butir tidak valid yaitu nomor 21, karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ ($df\ 29 = 0,355$), sehingga 27

butir valid digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian setelah uji coba disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			+	-
Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta	Pemahaman	Pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran, presentasi	2, 3	1, 4
	Penerapan	Membuat bahan/ media ajar dalam pembelajaran	5, 6	7, 8
	Pendayagunaan	Mengirim, mengunduh materi pembelajaran	9, 10, 12, 15	11, 13, 14
	Pelaksanaan	Pembelajaran <i>online</i>	16, 17	18, 19, 20
	Pemakaian	Pemakaian/ penggunaan aplikasi, media	21, 22, 23, 25	24, 26, 27
Jumlah			27	

2. Uji Reliabilitas

Azwar (2019: 81), menyatakan gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana suatu proses pengukuran dapat dipercaya karena memiliki kesahihan hasil ukur. Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2019: 47). Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,00. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,948	27

J. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Sugiyono (2017: 112) menyatakan bahwa rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Widoyoko (2014: 238) menyatakan untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) ideal pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Kategori Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Tinggi
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Rendah
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Rendah

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

Mi = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Sbi = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 27 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu (1) pemahaman, (2) penerapan, (3) pendayagunaan, (4) pelaksanaan, (5) pemakaian.

Data yang digunakan merupakan data primer hasil kuesioner yang disebarkan kepada guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman. Peneliti menyampaikan angket di *group* WA guru PJOK SD se Kabupaten Sleman, dan kuesioner yang kembali berjumlah 112. Dari 112 kuesioner yang kembali setelah dilakukan kroscek kebenaran dan kelengkapan dalam pengisian diperoleh 98 data valid, sehingga jumlah data yang digunakan dalam analisis adalah 98 guru. Pengumpulan data secara *online* lebih efektif dan efisien karena data harus terisi lengkap sebelum dikirimkan dan satu responden hanya bisa mengisi satu kuisisioner (satu email hanya untuk satu responden). Pengumpulan data membutuhkan waktu selama 7 hari. Hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY didapat skor terendah (*minimum*) 64,00, skor tertinggi (*maksimum*) 94,00, rata-rata (*mean*) 78,80, nilai tengah (*median*) 78,00, nilai yang Setuju muncul

(mode) 75,00, standar deviasi (SD) 8,39. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Penggunaan Media dalam Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

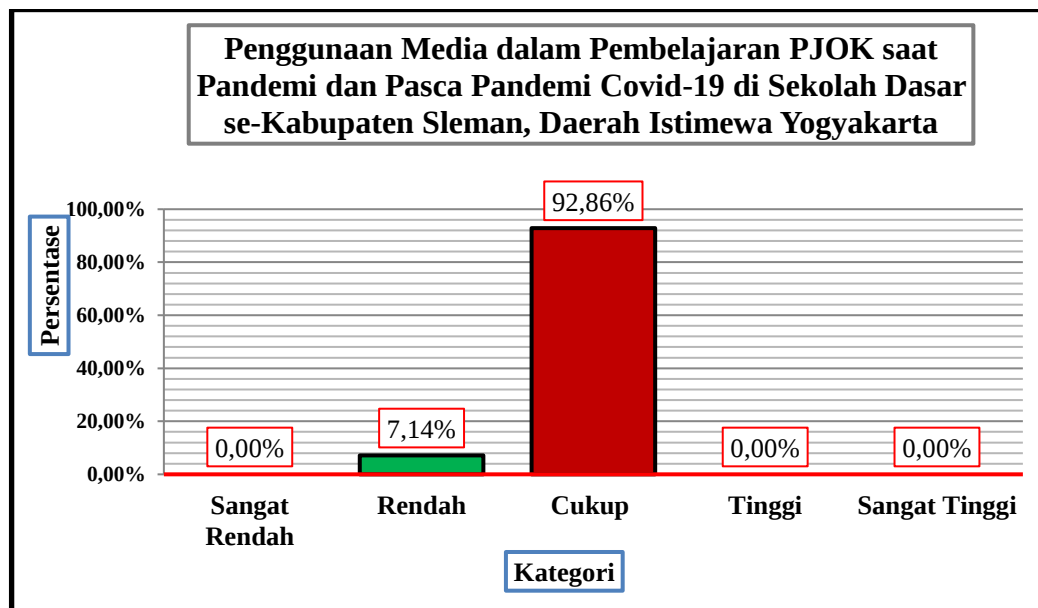
Statistik	
<i>N</i>	98
<i>Mean</i>	66,23
<i>Median</i>	66,00
<i>Mode</i>	68,00
<i>Std, Deviation</i>	3,97
<i>Minimum</i>	57,00
<i>Maximum</i>	74,00

Norma Penilaian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media dalam Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$92 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$76 < X \leq 92$	Tinggi	0	0,00%
3	$60 < X \leq 76$	Cukup	91	92,86%
4	$44 < X \leq 60$	Rendah	7	7,14%
5	$X \leq 44$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			98	100%

Berdasarkan pada tabel 10 tersebut di atas, penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media dalam Pembelajaran PJOK saat Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 7,14% (7 guru), “cukup” sebesar 92,86% (91 guru), “tinggi” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru).

1. Faktor Pemahaman

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemahaman pada tabel 11 berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Pemahaman

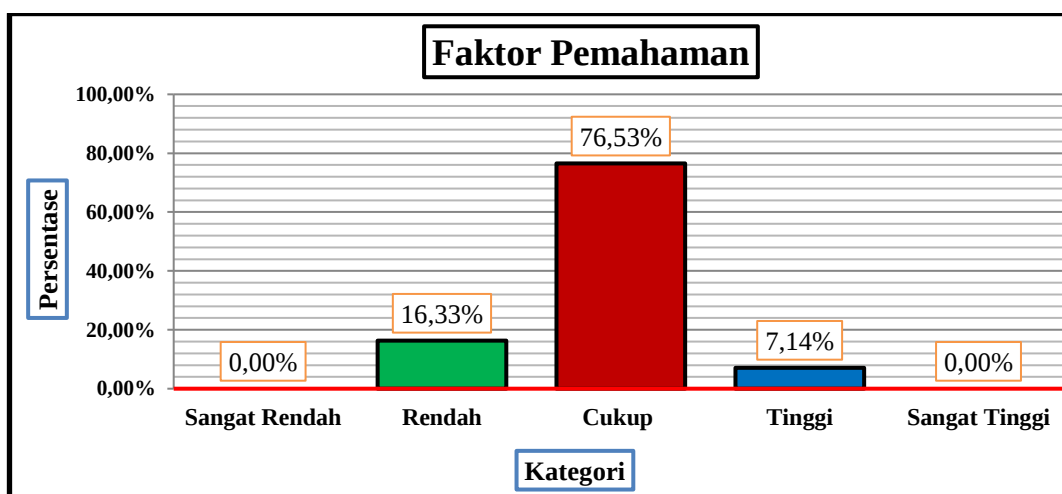
Statistik	
<i>N</i>	98
<i>Mean</i>	9,83
<i>Median</i>	10,00
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	1,19
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	12,00

Norma Penilaian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemahaman pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Pemahaman

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	7	7,14%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	75	76,53%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	16	16,33%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			98	100%

Berdasarkan tabel 12, penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemahaman pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Pemahaman

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemahaman berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 16,33% (16 guru), “cukup” 76,53% (75 guru), “tinggi” 7,14% (7 guru), dan “sangat tinggi” 0,00% (0 guru).

2. Faktor Penerapan

Deskriptif statistik data penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor penerapan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Penerapan

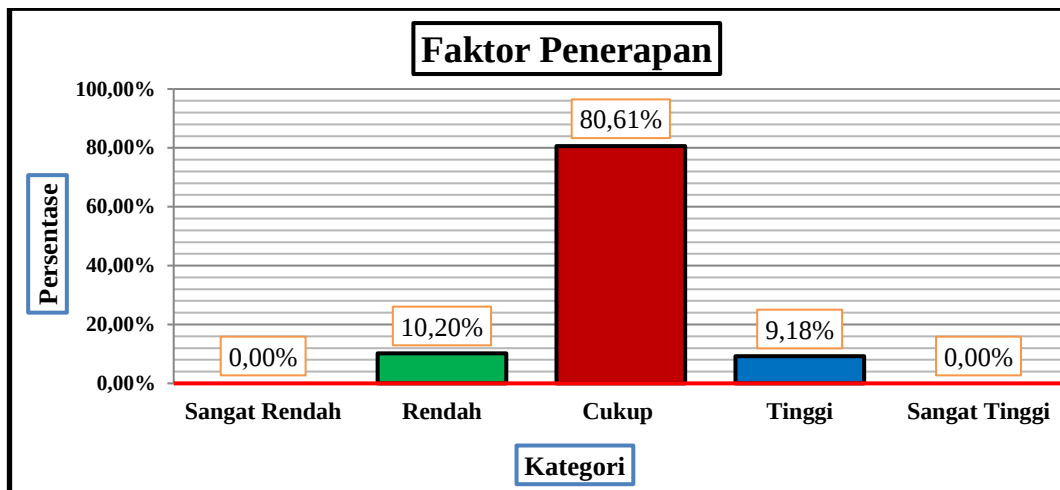
Statistik	
<i>N</i>	98
<i>Mean</i>	9,85
<i>Median</i>	10,00
<i>Mode</i>	9,00
<i>Std, Deviation</i>	1,12
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	12,00

Norma Penilaian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor penerapan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Penerapan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$14 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$11 < X \leq 14$	Tinggi	9	9,18%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup	79	80,61%
4	$5 < X \leq 8$	Rendah	10	10,20%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			98	100%

Berdasarkan pada tabel 14, penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor penerapan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Penerapan

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor penerapan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 10,20% (10 guru), “cukup” 80,61% (79 guru), “tinggi” 9,18% (9 guru), dan “sangat tinggi” 0,00% (0 guru).

3. Faktor Pendayagunaan

Deskriptif statistik data penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pendayagunaan selengkapnya disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Pendayagunaan

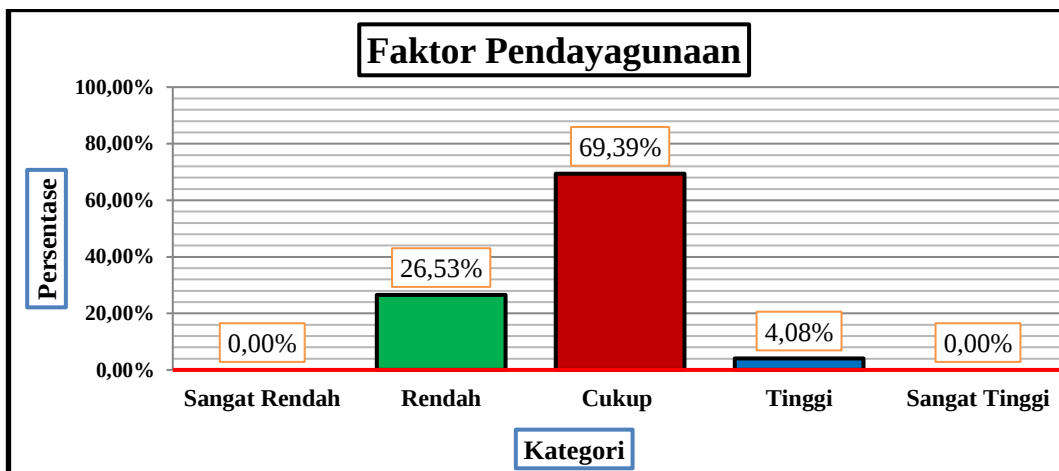
Statistik	
<i>N</i>	98
<i>Mean</i>	17,47
<i>Median</i>	17,00
<i>Mode</i>	17,00
<i>Std, Deviation</i>	1,64
<i>Minimum</i>	14,00
<i>Maximum</i>	21,00

Norma Penilaian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pendayagunaan pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Pendayagunaan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$24 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$20 < X \leq 24$	Tinggi	4	4,08%
3	$16 < X \leq 20$	Cukup	68	69,39%
4	$12 < X \leq 16$	Rendah	26	26,53%
5	$X \leq 12$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			98	100%

Berdasarkan tabel 17, penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pendayagunaan dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Faktor Pendayagunaan

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pendayagunaan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 26,53% (26 guru), “cukup” 69,39% (68 guru), “tinggi” 4,08% (4 guru), dan “sangat tinggi” 0,00% (0 guru).

4. Faktor Pelaksanaan

Deskriptif statistik data penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pelaksanaan pada tabel 17 berikut:

Tabel 17. Deskriptif Statistik Faktor Pelaksanaan

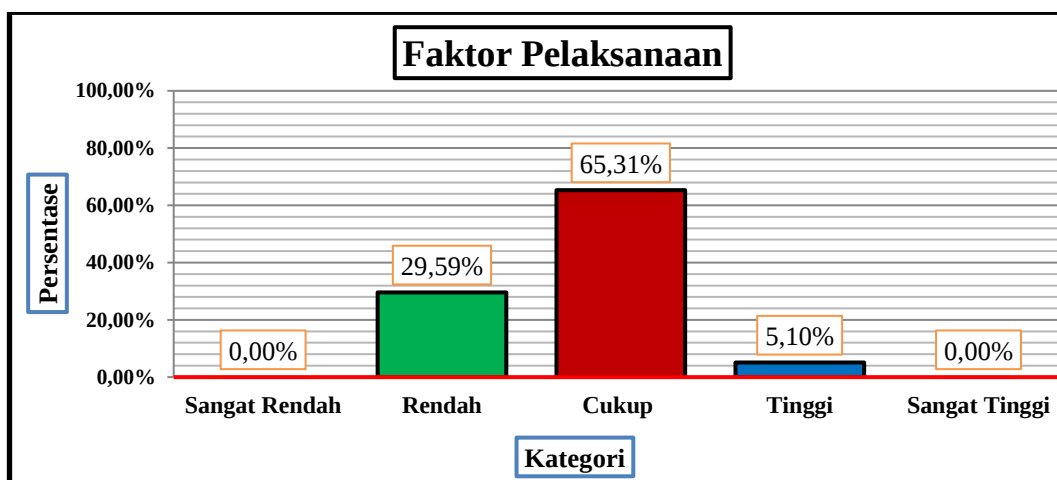
Statistik	
<i>N</i>	98
<i>Mean</i>	12,34
<i>Median</i>	12,00
<i>Mode</i>	13,00
<i>Std. Deviation</i>	1,35
<i>Minimum</i>	10,00
<i>Maximum</i>	15,00

Norma Penilaian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pelaksanaan pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Norma Penilaian Faktor Pelaksanaan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$17 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$14 < X \leq 17$	Tinggi	5	5,10%
3	$11 < X \leq 14$	Cukup	64	65,31%
4	$8 < X \leq 11$	Rendah	29	29,59%
5	$X \leq 8$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			98	100%

Berdasarkan tabel 18, penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Faktor Pelaksanaan

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pelaksanaan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 29,59% (29

guru), “cukup” 65,31% (64 guru), “tinggi” 5,10% (5 guru), dan “sangat tinggi” 0,00% (0 guru).

5. Faktor Pemakaian

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemakaian selengkapnya pada tabel 19 berikut:

Tabel 19. Deskriptif Statistik Faktor Pemakaian

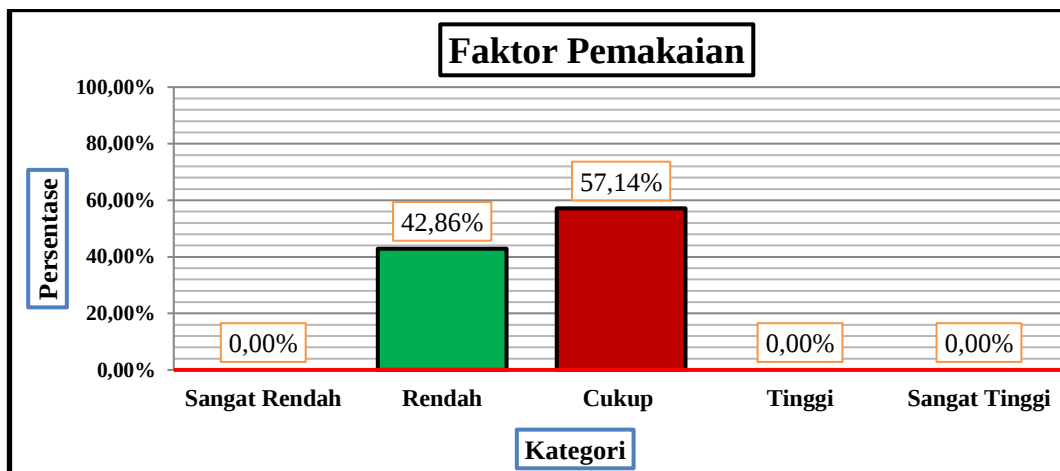
Statistik	
<i>N</i>	98
<i>Mean</i>	16,76
<i>Median</i>	17,00
<i>Mode</i>	17,00
<i>Std, Deviation</i>	1,46
<i>Minimum</i>	14,00
<i>Maximum</i>	20,00

Norma Penilaian penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemakaian pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 20. Norma Penilaian Faktor Pemakaian

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$24 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$20 < X \leq 24$	Tinggi	0	0,00%
3	$16 < X \leq 20$	Cukup	56	57,14%
4	$12 < X \leq 16$	Rendah	42	42,86%
5	$X \leq 12$	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			98	100%

Berdasarkan Norma Penilaian, penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemakaian pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Faktor Pemakaian

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemakaian berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 42,86% (42 guru), “cukup” 57,14% (56 guru), “tinggi” 0,00% (0 guru), dan “sangat tinggi” 0,00% (0 guru).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil analisis secara rinci yaitu kategori “cukup” sebesar 92,86% (91 guru) dan “rendah” sebesar 7,14% (7 guru). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY masih belum maksimal.

Pendidikan jasmani dalam situasi pandemi Covid-19 ini sangat membutuhkan kemampuan guru agar mampu melaksanakan proses belajar mengajar tanpa harus berinteraksi secara fisik di lapangan. Situasi ini merupakan salah satu faktor yang menghambat perkembangan pendidikan olahraga peserta didik dalam hal melakukan praktek secara langsung. Pembelajaran PJOK yang dilakukan secara daring menjadi kurang efektif, kurang kondusifnya pembelajaran daring selama proses pembelajaran, penugasan yang terkendala oleh peserta didik karena kurang mengerti materi yang dilakukan oleh guru dalam pemahaman penjelasan secara daring, kemudian akses internet hingga kuota yang boros bagi peserta didik selama pembelajaran daring di rumah.

Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa perubahan paradigma yang selama ini digunakan oleh para guru, perubahan tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia agar siap bersaing di masa yang akan datang (Fanani & Kusmaharti, 2018). Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih peserta didik untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif (Cahyono dkk., 2020: 2). Penilaian dilakukan dengan mengukur tingkat berpikir peserta didik mulai dari yang rendah hingga yang tinggi, bukan hanya sekedar hafalan konsep, mengukur proses kerja peserta didik dan hasil serta menggunakan portofolio pembelajaran peserta didik (Fanani & Kusmaharti, 2018: 2).

Kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik aktif, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan semacam ini sangat sesuai dengan harapan kurikulum 2013. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.

Guru PJOK diharapkan menguasai teknologi informasi dan komputer dalam pembelajaran agar mampu memanfaatkan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah (Yusrizal dkk., 2017: 2), dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru dapat menggunakan alat yang terjangkau dan bermanfaat, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yang diharapkan. Guru mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran PJOK yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran PJOK yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila media pembelajaran tersedia dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik anak (Widodo, 2018: 154; Widodo & Ikhwanudin, 2018: 48). Oleh

karena itu, penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Guru PJOK paham betul yang dimaksud media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar menggunakan media pembelajaran menjadi efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap peserta didik daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh peserta didik .

Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini didukung dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran PJOK sebelum diberlakukannya Kurikulum 13 sesungguhnya guru PJOK dapat merancang pembelajaran berpusat pada peserta didik yang aktif. Inovasi dan perkembangan teknologi turut mengubah wajah pendidikan global. Menurut Mahardika & Heryanda (2020: 198) “model pembelajaran semisal pembelajaran dalam jaringan (*elearning*), *mobile learning (m-learning)*, *hybrid learning*, dan *distance learning* merupakan contoh dari bagaimana teknologi turut mengubah paradigma pendidikan“. Pembelajaran daring kurang efektif dilakukan, dikarenakan belum ada persiapan maksimal dari segi regulasi, pelaksana di lapangan, dan juga peserta didik , serta berbagai infrastruktur pendukung pembelajaran daring, oleh karena itu peneliti memiliki keinginan untuk menguji tingkat efektivitas pembelajaran, dikarenakan tidak boleh ada muatan pembelajaran yang hilang ditengah pandemi ini (Hamdani & Priatna, 2020: 2).

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, berdasarkan faktor (1) pemahaman, (2) penerapan, (3) pendayagunaan, (4) pelaksanaan, dan (5) pemakaian yaitu:

1. Faktor Pemahaman

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemahaman berada pada kategori cukup sebesar 76,53% dan rendah sebesar 16,33%. Guru kesulitan membuat media pembelajaran seperti media gambar dan media berbasis komputer seperti internet dan *power point*, sehingga, peserta didik cenderung pasif, dan kurang tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru secara lisan dan terkesan terburu-buru. Masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, terlihat dari tingkah laku peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan dan bosan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, di masa pasca pandemi Covid-19 pembelajaran yang dilakukan secara terbatas masih belum optimal, dan masih ada sebagian guru yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran PJOK.

Penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai (Andayani dkk., 2021: 156). Pengetahuan guru tentang media pembelajaran juga mempengaruhi terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media. Terkait dengan pengetahuan guru, pendidikan guru yang ditempuh juga mempengaruhi pemahaman tentang media pembelajaran. Dengan hal tersebut, diharapkan guru

dapat membuat media sebagai alat bantu pembelajaran dan menggunakannya pada saat pembelajaran PJOK berlangsung, sehingga mampu menarik minat peserta didik dan mampu menunjang peserta didik untuk meraih prestasi yang lebih baik. Di dalam RPP PJOK terdapat komponen media, sehingga diharapkan dalam pembelajaran guru menggunakan media.

2. Faktor Penerapan

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor penerapan berada pada kategori cukup sebesar 80,61% dan rendah sebesar 10,20%. Dalam penerapannya PJOK adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anggota tubuh yang bertujuan tidak hanya untuk kebugaran saja, melainkan penunjang proses pertumbuhan dan perkembangan yang telah dirancang dengan baik. Sedangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, gerakan-gerakan yang dihasilkan juga dapat dikolaborasikan dengan berbagai permainan, sesuai dengan teori yang berkaitan.

Syarat utama pelaksanaan PJOK adalah guru yang memiliki kemampuan untuk memilih dan membuat media pembelajaran yang tepat dan guru yang mampu melihat kondisi sekolah sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran PJOK. Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki kemampuan yang tinggi untuk menyikapi kondisi sekolahnya agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat. Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau

informasi belajar dari guru kepada peserta didik , yang dapat merangsang minat belajar peserta didik .

Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima tinggi oleh peserta didik. Arsyad (2019: 41), menyatakan di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

3. Faktor Pendayagunaan

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pendayagunaan berada pada kategori cukup sebesar 69,39% dan rendah 26,53%. Pembelajaran pada masa pandemi saat ini sangat berbeda dengan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat sebelum adanya pandemi. Pada pembelajaran sebelum adanya pandemi dilakukan dengan pendidik dapat bertatap muka langsung dengan peserta didik di sekolah. Namun sekarang ini pembelajaran yang dilakukan yaitu pendidik dan

peserta didik tidak bisa bertatap muka secara langsung karena terdapatnya jarak yang memisahkan antara pendidik dengan peserta didik (Sujarwo dkk., 2020: 125).

Hal ini memungkinkan pendidik dan peserta didik berada pada tempat yang berbeda dengan memanfaatkan jaringan internet. Secara positif pembelajaran yang dilakukan secara *online* ini sangat membantu untuk keberlangsungan pembelajaran di masa pandemi. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring, online, atau Pembelajaran Jarak Jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung dengan peserta didik dan guru.

4. Faktor Pelaksanaan

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pelaksanaan berada pada kategori cukup sebesar 65,31% dan rendah sebesar 29,59%. Media pembelajaran penting karena merupakan alat untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran PJOK. Pentingnya media pembelajaran ini tentunya menjadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Semakin baik kondisi dan semakin maksimalnya jumlah media yang digunakan akan membuat pembelajaran semakin maksimal pula.

Sebagai penunjang proses pembelajaran agar mendorong peserta didik cepat, tepat, mudah, dan benar. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong peserta didik belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadi verbalisme. Mengingat PJOK adalah mata pelajaran yang implementasinya kerap dilakukan di luar kelas, tentu

membutuhkan ruang yang lebih luas seperti lapangan. Begitu juga dengan media ajar lain yang setiap substansi teori menggunakan media yang berbeda. Selama ini pihak sekolah dirasa kurang memperhatikan mata pelajaran PJOK dan lebih memenuhi kelengkapan media pembelajaran lain seperti laboratorium dan ruang komputer.

Hasil penelitian Jumadi, dkk., (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan daring 57,70% peserta didik mudah dimengerti dan dipahami, sementara *google classroom* dan *whatsapp* menjadi aplikasi yang sering digunakan dan 42,30% peserta didik mengatakan susah dalam mengoperasikan media pembelajaran daring. Sedangkan pemberian tugas dan ujian secara daring 19,7% peserta didik kurang paham dan 82,3% peserta didik mampu mengerjakannya dengan baik. Namun pada proses pelajaran daring 54% membuat peserta didik kurang semangat, maka dari itu peserta didik mengharapkan pembelajaran dengan tatap muka dan secara daring.

5. Faktor Pemakaian

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemakaian berada pada kategori cukup sebesar 57,14% dan rendah sebesar 42,86%. Berdasarkan hasil observasi diketahui guru mengajar sudah menggunakan RPP dan pembelajaran sudah berjalan cukup lancar dan tertib. Tetapi pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian guru PJOK hanya menjelaskan materi secara lisan tanpa menggunakan media. Minimnya media ajar untuk materi pembelajaran PJOK kurang membantu guru dalam proses belajar mengajar. Ada Pula sebagian guru yang sudah

menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran PJOK dengan maksimal. Hasil observasi yang sudah dilakukan, media pembelajaran sangat minim, sehingga guru jarang sekali merencanakan atau memikirkan materi pembelajaran dengan media.

Hasil penelitian Indriyani (2021: 2) menyatakan bahwa pelajaran PJOK dengan menggunakan pembelajaran daring 41,% mengatakan kurang dimengerti dan 52,2% tidak menyenangkan. Dalam pengoperasian media pembelajaran daring Wa, dan Zoom 63,6% peserta didik mengatakan mengerti dalam menggunakan, sementara *Gadget* (Hp) menjadi media yang sering digunakan dengan 72,2%. Kuota yang terbatas, jaringan yang lambat dan materi yang sulit dipahami menjadi kendala yang sering dialami peserta didik selama pembelajaran daring di rumah. Pemberian tugas dan ujian secara daring 60,5% peserta didik merasa kurang paham dan kurang semangat 62,7%, sedangkan selama pembelajaran daring *google classroom* menjadi aplikasi yang paling sering digunakan dengan 64,2%. Kemudian 52,8% penugasan menjadi model yang sering digunakan guru selama pembelajaran daring dan presentasi *online* 21,3%. Sementara penugasan yang diberikan guru ketika daring 47,5% tugas teori dan tugas gerak 22,2%. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah berdasarkan data dan hasil bahwa pembelajaran daring PJOK selama Covid-19 kelas X SMA se-kecamatan Mranggen kurang efektif dari berbagai permasalahan dan kendala yang ada.

Hasil penelitian Situmorang, dkk., (2021) menunjukkan bahwa media yang digunakan pada saat proses pembelajaran PJOK di masa pandemi Covid-19 yaitu *zoom meet* dan *google meet* yang dilaksanakan 2x dalam seminggu, serta *google*

classroom untuk pengumpulan tugas peserta didik. Dalam menyampaikan arahan kepada peserta didik guru memberikan informasi yang sudah di *share* melalui *group whatsapp* kelas, informasi tersebut berupa link materi video pembelajaran melalui media sosial *youtube*. Di dalam materi tersebut terdapat kreatifitas pembelajaran yang sudah dipadukan antara teks dan gambar yang bergerak sehingga peserta didik dapat memahami isi materi pembelajaran. Dalam proses menggunakan video pembelajaran melalui media sosial *youtube*, umpan balik yang diberikan peserta didik yaitu peserta didik menjadi lebih tertarik dan lebih paham dalam mengerjakan tugas melalui media sosial *youtube*.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kerendahan. Beberapa kelemahan dan kerendahan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 guru), “rendah” sebesar 7,14% (7 guru), “cukup” sebesar 92,86% (91 guru), “tinggi” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 0,00% (0 guru). Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang berdasarkan faktor, pemahaman, penerapan, pendayagunaan, dan pemakaian sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemahaman paling tinggi pada kategori “cukup” sebesar 76,53% (75 guru). Diharapkan guru dapat memahami dengan baik segala jenis media pembelajaran, sehingga guru dapat menggunakannya dengan baik dan mampu menunjang pembelajaran.
2. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor penerapan paling tinggi pada kategori “cukup” sebesar 80,61% (79 guru). Guru diharapkan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menyikapi kondisi sekolahnya agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat.

3. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pendayagunaan paling tinggi pada kategori “cukup” sebesar 69,39% (68 guru). Guru diharapkan dapat membuat media sebagai alat bantu pembelajaran dan menggunakannya pada saat pembelajaran PJOK berlangsung,
4. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pelaksanaan paling tinggi pada kategori “cukup” sebesar 65,31% (64 guru). Guru diharapkan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK menggunakan media yang variatif dan informatif, sehingga akan membuat pembelajaran semakin maksimal pula.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY berdasarkan faktor pemakaian paling tinggi pada kategori “cukup” sebesar 57,14% (56 guru). Guru diharapkan lebih sering memakai media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran PJOK, agar siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

B. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut

lebih membantu dalam meningkatkan penggunaan media dalam pembelajaran PJOK.

2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan bagi pembaca dan sebagai acuan peneliti lain yang mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY.

C. Saran

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

1. Hendaknya guru mampu merancang pembelajaran daring PJOK dengan menggunakan media atau materi yang menarik.
2. Agar melakukan penelitian tentang penggunaan media dalam pembelajaran PJOK saat pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar se-Kabupaten Sleman, DIY dengan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Kurniawan, M. A. (2021). Penggunaan media pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 48-56.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andayani, F., Widodo, S. A., & Agustito, D. (2021). Perancangan media pembelajaran berbentuk pop up book untuk pencapaian kemampuan memecahkan masalah matematis pada materi aritmatika sosial. *PRISMA*, 10(2), 156-169.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik. (Edisi revisi)* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 298-303).
- Azwar, S. (2019). *Penyusunan skala psikologi. Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bensulong, A., Afifah, F. N., & Solikhah, I. Z. (2021). Penggunaan media dan google form dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK N 2 Sewon Bantul. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 85-90.
- Bhagaskara, A. E., Afifah, E. N., & Putra, E. M. (2021). Pembelajaran dalam jaringan (daring) berbasis whatsapp di SD YAPITA. *ZAHRA: Research and Tought Elementary School of Islam Journal*, 2(1), 13-23.
- Cahyono, E., Budi, A. S., & Lathif, S. (2020, March). Pengembangan perangkat pembelajaran berorientasi pada kemampuan higher-order thinking skill (hots) tingkat Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.

- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari paralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (higher order thinking skill) di sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-11.
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk siswa SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(2), 188-201.
- Firman, F., Sari, A. P., & Firdaus, F. (2021). Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran daring berbasis konferensi video: refleksi pembelajaran menggunakan zoom dan google meet. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), 130-137.
- Hafni, R. (2021, June). Dampak pandemi covid-19 terhadap pendidikan online. In *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora* (Vol. 1, No. 1, pp. 601-611).
- Hamdani, AR, & Priatna, A. (2020). Efektivitas pelaksanaan pembelajaran online (full online) selama masa pandemi Covid-19 di tingkat sekolah dasar di Kabupaten Subang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6 (1), 1-9.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yoshinta, R. (2020). Pendampingan belajar di rumah bagi siswa sekolah dasar terdampak covid-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 107-115.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi pendidik anak usia dini era covid-19 dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158-167.

- Indriani, E. (2021). Analisis efektivitas implementasi pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19 pada siswa SMA Kelas X se-Kecamatan Mranggen Mata Pelajaran PJOK. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(1), 1-11.
- Istiqomah, I., Hidayati, D., Afriliandhi, C., & Melawati, A. (2022). Upaya meningkatkan komitmen mengajar guru dalam pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 30-40.
- Iswanto. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), 79-91.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas pembelajaran PJOK pada teknik dasar passing bawah permainan bolavoli melalui media daring pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423-440.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65-77.
- Kustiawan, A. A., Prayoga, A. S., Wahyudi, A. N., & Utomo, A. W. B. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 28-32.
- Kustiawan, A. A., Prayoga, A. S., Wahyudi, A. N., & Utomo, A. W. B. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar manipulatif dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran sederhana di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 28-32.
- Mamahit, C. E. (2021). Pengaruh pembelajaran jarak jauh model bauran terhadap hasil belajar dan persepsi mahasiswa [the effect of the blended learning model on student learning outcomes and perceptions]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 17(1), 67-83.
- Mahardika, A. A. N. Y. M., & Heryanda, K. K. (2020). Keberterimaan Dosen FE Undiksha terhadap pemanfaatan gawai seluler dalam pembelajaran daring. In *Seminar Nasional Riset Inovatif* (pp. 198-206).
- Mahardhika, N. A., Betty, J., Jusuf, K., & Priyambada, G. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur

- dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 62-68.
- Marheni, E., Afrizal, S., & Purnomo, E. (2019). Application of character building with physical education (CBPE). *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(1), 46-53.
- Moorhouse, B. L., & Wong, K. M. (2022). Blending asynchronous and synchronous digital technologies and instructional approaches to facilitate remote learning. *Journal of Computers in Education*, 9(1), 51-70.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Mustofa, M. A. (2020). Analisis penggunaan media sebagai media pembelajaran bahasa arab di era industri 4.0. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 333.
- Nugraheni, A. S. (2020). Metode pembelajaran melalui whatsapp group sebagai antisipasi penyebaran covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 126-130.
- Pebriyandi, P., Warni, H., & Mashud, M. (2021). Efektivitas pembelajaran pjok menggunakan aplikasi Whatsapp pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 4(2), 62-68.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Rahmani, A. P. (2022). Penerapan metode blended learning untuk meningkatkan minat belajar peserta didik selama masa pandemi covid-19. *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 21-34.
- Riadil, I. G., Nuraeni, M., Prakoso, Y. M., & Yosintha, R. (2020). Persepsi guru paud terhadap sistem pembelajaran daring melalui whatsapp di masa pandemi covid-19. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 89-110.
- Rithaudin, A., & Sari, I. P. T. P. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sma/smk di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33-40.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran teknologi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Al-*

Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 17(2), 188-198.

Saragih, E. M., & Ansi, R. Y. (2020, October). Efektivitas penggunaan media group selama pandemi covid-19 bagi pelaku pendidik. In *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.

Situmorang, P., Nasution, N., & Afrinaldi, R. (2021). Penggunaan video pembelajaran pjok melalui media sosial youtube pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Karawang Barat di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(7), 311-323.

Sridadi, S., Dwihandaka, R., & Bagiasstomo, A. (2020). Evaluasi tes hasil belajar ulangan akhir semester genap mata pelajaran PJOK kelas VIII SMP N 1 Ngemplak tahun ajaran 2017/2018 dengan analisis butir soal. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 28-40.

Steele, P., Johnston, E., Lawlor, A., Smith, C., & Lamppa, S. (2019). Arts-based instructional and curricular strategies for working with virtual educational applications. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 411-432.

Suartama, I. K., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16).

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarwo, S., Sukmawati, S., Akhiruddin, A., Ridwan, R., & Siradjuddin, S. S. S. (2020). An analysis of university students' perspective on online learning in the midst of covid-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 125-137.

Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).

Sutopo, E. Y., & Slamet, A. (2017). *Statistik inferensial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Triansyah, A., Atmaja, N. M. K., Abdurrochim, M., & Bafadal, M. F. (2020). Peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama dalam pembelajaran mata kuliah atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 145-155.

- Utami, M. S. U., & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Walton-Fisette, J. L., & Sutherland, S. (2018). Moving forward with social justice education in physical education teacher education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(5), 461-468.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Wedanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 41-54.
- Widodo, S. A. (2018). Selection of learning media mathematics for junior school students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 154-160.
- Widodo, S. A., & Ikhwanudin, T. (2018). Improving mathematical problem solving skills through visual media. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 948, No. 1, p. 012004). IOP Publishing.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (tik) di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Zhang, Z., Cao, T., Shu, J., & Liu, H. (2020). Identifying key factors affecting college students' adoption of the e-learning system in mandatory blended learning environments. *Interactive Learning Environments*, 1-14.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Uji Coba

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SAAT
PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR
SE-KABUPATEN SLEMAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih.

SL : Selalu (tidak pernah tidak)

SR : Sering (berulang kali, kerap, tidak jarang)

KD : Kadang-Kadang (sesekali)

TP : Tidak Pernah (tidak pernah sama sekali)
5. Data yang anda isi akan kami rahasiakan.

B. Isilah data ini dengan benar :

Nama :

Usia :

Asal Sekolah :

Lama Mengajar :

Latar Belakang Pendidikan :

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
Pemahaman					
1	Saya mampu membuat media rekaman audio sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
2	Saya sulit memahami langkah-langkah membuat media gambar sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
3	Saya mengetahui langkah-langkah membuat media video sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
4	Saya mengalami kendala dalam membuat media presentasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
Penerapan					
5	Saya memodifikasi media rekaman audio sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
6	Saya menerapkan media gambar sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
7	Saya gagal dalam menyusun sendiri media video sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
8	Saya kesulitan menggunakan media presentasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas online				
Pendayagunaan					
9	Saya dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media gambar dalam kelas online				
10	Saya dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media rekaman audio dalam kelas online				
11	Saya kesulitan mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media video dalam kelas online				
12	Saya dapat mengunduh materi pembelajaran PJOK berupa video dari internet				
13	Saya tidak kesulitan mengirim media presentasi <i>power point</i> untuk menyampaikan materi PJOK				
14	Saya tidak dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media presentasi <i>power point</i> dalam kelas online				
15	Saya dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun <i>power point</i>				

	Pelaksanaan				
16	Saya melaksanakan pembelajaran secara <i>online</i> selama pandemi <i>Covid-19</i> dengan baik				
17	Saat pembelajaran, Saya mampu mengoperasikan perangkat komputer/laptop dengan baik				
18	Saya mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran daring akibat akses internet yang kurang baik				
19	Saya menggunakan media pembelajaran dengan variatif				
20	Saya kesulitan menggunakan media pembelajaran				
	Pemakaian				
21	Saya tidak menggunakan aplikasi <i>virtual</i> dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi <i>Covid-19</i>				
	Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan 1. <i>Google Classroom</i> 2. <i>Edmodo</i> 3. <i>Moodle</i> 4. <i>Schoology</i> 5. <i>Kahoot</i> 6. <i>Quizizz</i> Lainnya, Sebutkan:				
22	Saya menggunakan aplikasi <i>video conference</i> dalam melaksanakan pembelajaran secara <i>online</i>				
	Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan) 1. <i>Google meet</i> 2. <i>Zoom meeting</i> 3. <i>Cisco Webex</i> 4. <i>Microsoft Teams</i> 5. <i>Facetime</i> 6. <i>Whatsapp</i> Lainnya, Sebutkan:				
23	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
24	Saya dapat menggunakan media rekaman audio pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
25	Saya kesulitan menggunakan media video pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
26	Saya menggunakan <i>link</i> video PJOK dari internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas <i>online</i>				

27	Saya tidak dapat menggunakan media presentasi <i>power point</i> pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
28	Saya hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa <i>power point</i> dari internet				

Lampiran 2. Data Uji Coba

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	Σ
1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	4	71
2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	71
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	82
4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	3	2	4	78
5	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	72
6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3	3	2	2	3	3	4	4	76
7	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	76
8	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	75
9	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	80
10	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	82
11	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	75
12	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	62
13	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	75
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	56
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
18	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	58
19	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	68
20	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	65
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	81
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	81
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	81
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	82
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	78

26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56	
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	80
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	2	4	80

Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	147.7000	276.217	.469	.746
BUTIR 02	147.7000	275.183	.628	.745
BUTIR 03	147.7000	275.183	.628	.745
BUTIR 04	147.6333	273.551	.848	.743
BUTIR 05	147.7333	273.513	.713	.743
BUTIR 06	147.8333	274.282	.604	.744
BUTIR 07	147.6333	273.551	.848	.743
BUTIR 08	147.7000	275.183	.628	.745
BUTIR 09	147.6333	273.551	.848	.743
BUTIR 10	148.1333	277.706	.400	.748
BUTIR 11	147.9333	273.375	.637	.743
BUTIR 12	147.7000	272.148	.845	.742
BUTIR 13	148.1333	277.706	.400	.748
BUTIR 14	147.8000	273.476	.670	.743
BUTIR 15	147.7667	273.082	.716	.743
BUTIR 16	147.8333	274.282	.604	.744
BUTIR 17	147.7333	272.133	.808	.742
BUTIR 18	147.8333	271.523	.778	.741
BUTIR 19	147.8333	273.868	.630	.744
BUTIR 20	147.5667	270.116	.693	.740
BUTIR 21	147.9667	287.689	-.210	.758
BUTIR 22	147.8333	274.420	.595	.744
BUTIR 23	147.8000	273.338	.679	.743
BUTIR 24	147.7667	274.185	.643	.744
BUTIR 25	147.9000	275.334	.522	.745
BUTIR 26	147.9000	272.369	.620	.742
BUTIR 27	147.7000	273.666	.550	.744
BUTIR 28	147.4333	272.806	.501	.743
Total	75.2333	71.082	1.000	.940

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.948	27

Lampiran 4. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PJOK) SAAT PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN SLEMAN

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih.

SL : Selalu (tidak pernah tidak)
SR : Sering (berulang kali, kerap, tidak jarang)
KD : Kadang-Kadang (sesekali)
TP : Tidak Pernah (tidak pernah sama sekali)
5. Data yang anda isi akan kami rahasiakan.

D. Isilah data ini dengan benar :

Nama :.....
Usia :.....
Asal Sekolah :.....
Lama Mengajar :.....
Latar Belakang Pendidikan :.....

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
	Pemahaman				
1	Saya mampu membuat media rekaman audio sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
2	Saya sulit memahami langkah-langkah membuat media gambar sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
3	Saya mengetahui langkah-langkah membuat media video sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
4	Saya mengalami kendala dalam membuat media presentasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
	Penerapan				
5	Saya memodifikasi media rekaman audio sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
6	Saya menerapkan media gambar sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
7	Saya gagal dalam menyusun sendiri media video sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
8	Saya kesulitan menggunakan media presentasi <i>power point</i> sebagai media pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
	Pendayagunaan				
9	Saya dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media gambar dalam kelas <i>online</i>				
10	Saya dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media rekaman audio dalam kelas <i>online</i>				
11	Saya kesulitan mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media video dalam kelas <i>online</i>				
12	Saya dapat mengunduh materi pembelajaran PJOK berupa video dari internet				
13	Saya tidak kesulitan mengirim media presentasi <i>power point</i> untuk menyampaikan materi PJOK				
14	Saya tidak dapat mengirim/ <i>upload</i> dan mengunduh/ <i>download</i> materi berupa media presentasi <i>power point</i> dalam kelas <i>online</i>				
15	Saya dapat mengembangkan referensi dari internet dalam menyusun <i>power point</i>				

	Pelaksanaan				
16	Saya melaksanakan pembelajaran secara <i>online</i> selama pandemi <i>Covid-19</i> dengan baik				
17	Saat pembelajaran, Saya mampu mengoperasikan perangkat komputer/laptop dengan baik				
18	Saya mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran daring akibat akses internet yang kurang baik				
19	Saya menggunakan media pembelajaran dengan variatif				
20	Saya kesulitan menggunakan media pembelajaran				
	Pemakaian				
22	Saya menggunakan aplikasi video <i>conference</i> dalam melaksanakan pembelajaran secara <i>online</i>				
	Pilih salah satu aplikasi yang paling sering digunakan) 1. <i>Google meet</i> 2. <i>Zoom meeting</i> 3. <i>Cisco Webex</i> 4. <i>Microsoft Teams</i> 5. <i>Facetime</i> 6. <i>Whatsapp</i> Lainnya, Sebutkan:				
22	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
23	Saya dapat menggunakan media rekaman audio pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
24	Saya kesulitan menggunakan media video pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
25	Saya menggunakan <i>link</i> video PJOK dari internet untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam kelas <i>online</i>				
26	Saya tidak dapat menggunakan media presentasi <i>power point</i> pada saat pembelajaran PJOK dalam kelas <i>online</i>				
27	Saya hanya menggunakan hasil unduhan materi pembelajaran berupa <i>power point</i> dari internet				

Lampiran 6. Data Penelitian

No	Pemahaman				Penerapan				Pendayagunaan							Pelaksanaan					Pemakaian							Σ
	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	
1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	70
2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	62
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	66
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	60
5	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60
6	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	69
7	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	64
8	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	61
9	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	68
10	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	60
11	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	61
12	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	63
13	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	62
14	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	69
15	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	62
16	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	63
17	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	61
18	1	3	3	3	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	70
19	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	64
20	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	63
21	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	58
22	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	68
23	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	70
24	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	70

25	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	2	71
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	72
27	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	62
28	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	67
29	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	68
30	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	64
31	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	63
32	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	61
33	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	68
34	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	74
35	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	70
36	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	63
37	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	65
38	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	59
39	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	71
40	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	63
41	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	65
42	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	63
43	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	67
44	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	65
45	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	66
46	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	68
47	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	66
48	3	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	65
49	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	62
50	2	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	66
51	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	68
52	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	68
53	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	68

54	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	62
55	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	73
56	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	67
57	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	73
58	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	63
59	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	63
60	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	68
61	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57
62	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	60
63	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	61
64	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	71
65	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	62
66	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	66
67	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	64
68	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	68
69	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	67
70	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	66
71	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	68
72	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	65
73	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	66
74	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	73
75	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	71
76	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	68
77	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	74
78	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	65
79	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	73
80	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	74
81	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	66
82	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	70

83	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	69
84	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	65
85	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	69
86	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	72
87	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	63
88	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	66
89	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	66
90	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	67
91	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	71
92	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	69
93	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	70
94	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	64
95	3	2	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	3	2	3	68
96	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	70
97	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	71
98	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	65

Lampiran 7. Deskriptif Statistik

Statistics						
	Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK	Pemahaman	Penerapan	Pendayagunaan	Pelaksanaan	Pemakaian
N Valid	98	98	98	98	98	98
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	66,23	9,83	9,85	17,47	12,34	16,76
Median	66,00	10,00	10,00	17,00	12,00	17,00
Mode	68,00	10,00	9,00	17,00	13,00	17,00
Std. Deviation	3,97	1,19	1,12	1,64	1,35	1,46
Minimum	57,00	7,00	8,00	14,00	10,00	14,00
Maximum	74,00	12,00	12,00	21,00	15,00	20,00
Sum	6491,00	963,00	965,00	1712,00	1209,00	1642,00

Penggunaan media dalam pembelajaran PJOK				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 57	1	1.0	1.0	1.0
58	1	1.0	1.0	2.0
59	1	1.0	1.0	3.1
60	4	4.1	4.1	7.1
61	5	5.1	5.1	12.2
62	7	7.1	7.1	19.4
63	10	10.2	10.2	29.6
64	5	5.1	5.1	34.7
65	8	8.2	8.2	42.9
66	10	10.2	10.2	53.1
67	5	5.1	5.1	58.2
68	13	13.3	13.3	71.4
69	5	5.1	5.1	76.5
70	8	8.2	8.2	84.7
71	6	6.1	6.1	90.8
72	2	2.0	2.0	92.9
73	4	4.1	4.1	96.9
74	3	3.1	3.1	100.0
Total	98	100.0	100.0	

Pemahaman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	1.0	1.0	1.0
	8	15	15.3	15.3	16.3
	9	21	21.4	21.4	37.8
	10	31	31.6	31.6	69.4
	11	23	23.5	23.5	92.9
	12	7	7.1	7.1	100.0
	Total	98	100.0	100.0	

Penerapan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	10	10.2	10.2	10.2
	9	31	31.6	31.6	41.8
	10	30	30.6	30.6	72.4
	11	18	18.4	18.4	90.8
	12	9	9.2	9.2	100.0
	Total	98	100.0	100.0	

Pendayagunaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	3	3.1	3.1	3.1
	15	7	7.1	7.1	10.2
	16	16	16.3	16.3	26.5
	17	29	29.6	29.6	56.1
	18	19	19.4	19.4	75.5
	19	10	10.2	10.2	85.7
	20	10	10.2	10.2	95.9
	21	4	4.1	4.1	100.0
	Total	98	100.0	100.0	

Pelaksanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	9	9.2	9.2	9.2
	11	20	20.4	20.4	29.6
	12	23	23.5	23.5	53.1
	13	26	26.5	26.5	79.6
	14	15	15.3	15.3	94.9
	15	5	5.1	5.1	100.0
	Total	98	100.0	100.0	

Pemakaian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14	7	7.1	7.1	7.1
	15	12	12.2	12.2	19.4
	16	23	23.5	23.5	42.9
	17	26	26.5	26.5	69.4
	18	19	19.4	19.4	88.8
	19	8	8.2	8.2	96.9
	20	3	3.1	3.1	100.0
	Total	98	100.0	100.0	

Lampiran 8. Menghitung Norma Penilaian (PAP)

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Tinggi
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Rendah
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Rendah

Keterangan:

X = rata-rata

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

$Sbi = \frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor tekurang

Skor maks ideal = $27 \times 4 = 108$

Skor min ideal = $27 \times 1 = 27$

$Mi = \frac{1}{2} (108 + 27) = 67,5$

$Sbi = \frac{1}{6} (108 - 27) = 13,5$

Sangat Tinggi : $Mi + 1,8 Sbi < X$
: $67,5 + (1,8 \times 13,5) < X$
: **$92 < X$**

Tinggi : $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$
: $67,5 + (0,6 \times 13,5) < X \leq 67,5 + (1,8 \times 13,5)$
: **$76 < X \leq 92$**

Cukup : $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$
: $67,5 - (0,6 \times 13,5) < X \leq 67,5 + (0,6 \times 13,5)$
: **$60 < X \leq 76$**

Rendah : $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$
: $67,5 - (1,8 \times 13,5) < X \leq 67,5 - (0,6 \times 13,5)$
: **$44 < X \leq 60$**

Sangat Rendah : $X \leq Mi - 1,8 Sbi$
: $X \leq 67,5 - (1,8 \times 13,5)$
: **$X \leq 44$**

Pemahaman

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	$: Mi + 1,8 Sbi < X$ $: 10 + (1,8 \times 2) < X$ $: 14 < X$
Tinggi	$: Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ $: 10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ $: 11 < X \leq 14$
Cukup	$: Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ $: 10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ $: 8 < X \leq 11$
Rendah	$: Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ $: 10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ $: 5 < X \leq 8$
Sangat Rendah	$: X \leq Mi - 1,8 Sbi$ $: X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ $: X \leq 5$

Penerapan

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Tinggi	$: Mi + 1,8 Sbi < X$ $: 10 + (1,8 \times 2) < X$ $: 14 < X$
Tinggi	$: Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$ $: 10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$ $: 11 < X \leq 14$
Cukup	$: Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$ $: 10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$ $: 8 < X \leq 11$
Rendah	$: Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$ $: 10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$ $: 5 < X \leq 8$
Sangat Rendah	$: X \leq Mi - 1,8 Sbi$ $: X \leq 10 - (1,8 \times 2)$ $: X \leq 5$

Pendayagunaan

Skor maks ideal	$= 7 \times 4 = 28$
Skor min ideal	$= 7 \times 1 = 7$
Mi	$= \frac{1}{2} (28 + 7) = 17,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (28 - 7) = 3,5$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $17,5 + (1,8 \times 3,5) < X$: $24 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $17,5 + (0,6 \times 3,5) < X \leq 17,5 + (1,8 \times 3,5)$: $20 < X \leq 24$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $17,5 - (0,6 \times 3,5) < X \leq 17,5 + (0,6 \times 3,5)$: $16 < X \leq 20$
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $17,5 - (1,8 \times 3,5) < X \leq 17,5 - (0,6 \times 3,5)$: $12 < X \leq 16$
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 17,5 - (1,8 \times 3,5)$: $X \leq 12$

Pelaksanaan

Skor maks ideal	$= 5 \times 4 = 20$
Skor min ideal	$= 5 \times 1 = 5$
Mi	$= \frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5$
Sangat Tinggi	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $12,5 + (1,8 \times 2,5) < X$: $17 < X$
Tinggi	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $12,5 + (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (1,8 \times 2,5)$: $14 < X \leq 17$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $12,5 - (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (0,6 \times 2,5)$: $11 < X \leq 14$
Rendah	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $12,5 - (1,8 \times 2,5) < X \leq 12,5 - (0,6 \times 2,5)$: $8 < X \leq 11$
Sangat Rendah	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$

$$: X \leq 12,5 - (1,8 \times 2,5)$$

$$: X \leq 8$$

Pemakaian

$$\text{Skor maks ideal} = 7 \times 4 = 28$$

$$\text{Skor min ideal} = 7 \times 1 = 7$$

$$Mi = \frac{1}{2} (28 + 7) = 17,5$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (28 - 7) = 3,5$$

$$\begin{aligned} \text{Sangat Tinggi} &: Mi + 1,8 Sbi < X \\ &: 17,5 + (1,8 \times 3,5) < X \\ &: 24 < X \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} &: Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi \\ &: 17,5 + (0,6 \times 3,5) < X \leq 17,5 + (1,8 \times 3,5) \\ &: 20 < X \leq 24 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Cukup} &: Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi \\ &: 17,5 - (0,6 \times 3,5) < X \leq 17,5 + (0,6 \times 3,5) \\ &: 16 < X \leq 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Rendah} &: Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi \\ &: 17,5 - (1,8 \times 3,5) < X \leq 17,5 - (0,6 \times 3,5) \\ &: 12 < X \leq 16 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Sangat Rendah} &: X \leq Mi - 1,8 Sbi \\ &: X \leq 17,5 - (1,8 \times 3,5) \\ &: X \leq 12 \end{aligned}$$