

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAAHRAGA DAN KESEHATAN  
SD TAMANSISWA JETIS YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Pasha Rambu Prandhita  
NIM. 17604224026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**

## **ABSTRAK**

### **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SD TAMANSISWA JETIS YOGYAKARTA**

Oleh:

Pasha Rambu Prandhita

17604224026

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui seberapa besar efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media *Online* selama masa pandemi di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deksriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket. Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V (lima) dan VI (enam) di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta yang berjumlah 40 orang.

Hasil penelitian Efektivitas Media Pembelajaran *Online* dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta menunjukkan hasil dengan persentase akhir dari penelitian ini yaitu kategori kurang sebesar 32,5%, cukup sebesar 30%, baik sebesar 22,5%, baik sekali sebesar 10%, dan kurang sekali sebesar 2,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Pembelajaran *Online* Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK Kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta berjalan kurang efektif.

Kata kunci : Efektivitas, Pembelajaran *Online*, Media *Online* dan PJOK

## **ABSTRACT**

### ***EFFECTIVENESS OF ONLINE MEDIA LEARNING FOR PHYSICAL EDUCATION IN SD TAMANSISWA JETIS, YOGYAKARTA***

Oleh:

Pasha Rambu Prandhita

17604224026

*This research aims to find out how effective online learning is in the use of online media during the pandemic at SD Tamansiswa Jetis (Tamansiswa Jetis Elementary School), Yogyakarta City.*

*This research was a descriptive quantitative study. The research method was the survey method with data collection techniques used the instruments in the form of questionnaires. The research population was all fifth and sixth grade students of SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta, with the total of 40 students.*

*The results of the research on the effectiveness of online learning media in Physical Education lessons at SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta show the results with the various categories as follows: in the poor category at 32.5%, in the moderate category at 30%, in the good category at 22.5%, in the very good category at 10 %, and in the very poor category at 2.5%. These results indicate that the online learning using online media During the Covid-19 Pandemic for the fifth and sixth grade students in Physical Education subject at SD Tamansiswa Jetis, Yogyakarta City is not effective.*

**Keywords:** *Effectiveness, Online Learning, Online Media and Physical Education*

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pasha Rambu Prandhita

NIM : 1704224026

Program Studi : PJOK SD

Judul TAS : Efektivitas Media Pembelajaran *Online* dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

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 ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 16 Juni 2023  
Yang menyatakan,



Pasha Rambu Prandhita  
NIM 1704224026

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

#### EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLARAGA DAN KESEHATAN SEKOLAH DASAR TAMANSISWA JETIS YOGYAKARTA

Oleh:

Pasha Rambu Prandhita  
NIM. 17604224026

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

Mengetahui,  
Koord. Prodi PJSD



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

Yogyakarta, 14 April 2023  
Disetujui,  
Dosen Pembimbing



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

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

#### EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAAHRAGA DAN KESEHATAN SD TAMANSISWA JETIS YOGYAKARTA

Pasha Rambu Prandhita  
NIM. 17604224026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan  
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 5 Mei 2023

#### Tim Penguji

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. (Ketua)		18-6-2023
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. (Sekretaris)		16-6-2023
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. (Penguji Utama)		16-6-2023

Yogyakarta, Juni 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan

  
Prof. Dr. Yudi Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 19820815200501 1 002

## **MOTTO**

Jangan pernah menyerah, menyerah sama saja dengan Mati

(Pejuang Tangguh)

Anak-anak muda yang akan sukses besar di masa depan, justru yang sering dianggap enteng oleh teman-temannya

(Mario Teguh)

Dan barangsiapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Allah menjadikan baginya kemudahan dalam urusannya.

“(QS. At-Talaq: 4)

Sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai.

(Pasha Rambu Prandhita)

## **PERSEMBAHAN**

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan lancar dan dengan baik. Karya ini saya persembahkan guna:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Haryanto dan Ibu Rina Iniahyati yang telah mendidik saya, membimbing saya, selalu mendoakan yangterbaik buat saya serta selalu memberikan motivasi dan semangat, perhatian bagi saya, hingga akhirnya saya bisa sampai di titik ini.
2. Adik saya (dik Sabia dan dik Ardanta) terima kasih atas doa dan motivasi yang selalu kalian berikan.
3. Guna Keluarga besar yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi guna syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Online* dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta” dapat disusun sesuai yang diharapkan. Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat oleh beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Sumaryanto, M.Kes., AIFO., Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Departemen PJOK SD serta Koordinator Prodi PJOK SD beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Saryono S.Pd.Jas., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi.
5. Tim Penguji dan Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara baik terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru beserta staff SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta yang telah memberikan tempat dan waktu guna pengambilan data guna Tugas Akhir Skripsi.

7. Keluarga besar PJSD PENJAS B 2017 yang kompak dan juga selalu memberi semangat tersendiri.
8. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang tidak disebutkan disini atas perhatian dan bantuannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan penulis. Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak mendapatkan balasan dari Allah SWT, dan Tugas Akhir Skripsi ini semoga menjadikan informasi yang bermanfaat bagi pihak lain yang membutuhkan dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 Mei 2023  
Penulis,

Pasha Rambu Prandhita  
NIM. 1704224026

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>III</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>IV</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>V</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>VI</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>VIII</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>VIII</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Penelitian.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>Bab II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Pengertian Efektivitas .....	8
2. Efektivitas Pembelajaran .....	8
3. Indikator Efektivitas Pembelajaran.....	10
4. Pembelajaran <i>Online</i> .....	13
5. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.....	17
6. Pengertian Media .....	23
7. Pengertian Media Pembelajaran .....	24
8. Jenis Dan Karakteristik Media.....	25
9. Manfaat Media Pembelajaran .....	30
B. Kajian Penelitian relevan .....	31
C. Kerangka Penelitian.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Desain Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu .....	37

C. Validitas Reabilitas .....	41
D. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Hasil Penelitian .....	43
B. Pembahasan .....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Implikasi .....	57
C. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subyek Penelitian.....	38
Tabel 2. Skor Jawaban .....	40
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen.....	41
Tabel 4. Norma Penilaian.....	42
Tabel 5. Statistik Data Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	43
Tabel 6. Deskripsi Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	44
Tabel 7. Statistik Data Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	45
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	45
Tabel 9. Statistik Data Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	47
Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	47
Tabel 11. Statistik Data Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	48
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	49
Tabel 13. Statistik Data Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	50
Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	44
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	46
Gambar 4. Diagram Hasil Media Berbasis Audio Pada Mata Pelajaran PJOK .....	47
Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	49
Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran <i>Online</i> .....	51
Gambar 7. Foto dengan Kepala Sekolah dan Guru SD Tamansiswa Jetis.....	76
Gambar 8. Penyampaian Cara Pengisian Angket .....	76
Gambar 9. Siswa Mengisi Angket .....	77
Gambar 10. Pengawasan Pengisian Angket.....	77
Gambar 11. Foto dengan Siswa dan Guru Setelah Pengisian Angket .....	78

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian.....	64
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	65
Lampiran 3 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	66
Lampiran 4 Angket .....	67
Lampiran 5 Data Penelitian.....	68
Lampiran 6 Statistik Hasil Penelitian .....	70
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	73
Lampiran 8 Dokumen Pengambilan data .....	76

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Era sekarang merupakan era dimana dunia sedang dalam menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah wabah *Coronavirus Diseases* 2019 atau yang sering dikenal dengan Covid-19 di kalangan masyarakat Indonesia. Indonesia pun merasakan dampak permasalahan dengan hadirnya virus Covid-19 ini. Covid-19 merupakan penyakit menular yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, *Coronavirus Diseases* 2019 merupakan virus yang menyerang sistem pernafasan manusia dan menular melalui percikan air liur (*droplets*) yang dapat mengakibatkan kematian (Sari & Sutapa, 2020: 20).

Sesuai data terbaru dari *World Health Organization* (WHO) tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19 berjumlah 2.631.839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya vaksin dan obat guna penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) guna tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat guna memutus rantai penyebaran Covid-19. Salah satunya dengan membuat kebijakan pembelajaran *Online* (dalam jaringan) guna proses kegiatan belajar mengajar seluruh jenjang pendidikan. Menteri Pendidikan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan dan pendidikan dalam masa



darurat pandemi Covid-19, oleh sebab itu dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 kegiatan belajar mengajar di sekolah diliburkan dan diganti dengan pelaksanaan belajar di rumah peserta didik masing-masing menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan.

Pembelajaran *Online* ini muncul dikarenakan adanya keterbatasan konektivitas antara guru dan peserta didik. Dengan hal ini banyak pihak yang merasakan kecemasan dan resah karena pelaksanaan proses pembelajaran menjadi terhambat dan tidak efektif. Efektivitas pembelajaran di sekolah merupakan indikator penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar tersebut meliputi berbagai aspek yang pada hakikatnya masih menjadi bagian dalam perangkat pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, sepanjang pelaksanaannya, muncul beragam inovasi dengan karakteristik yang cenderung berbeda satu dengan yang lain, sebagai bentuk respon guna menjawab persoalan yang timbul sepanjang proses pembelajaran. Pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kegiatan guru yang terprogram dalam desain instruksional, guna membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Pembelajaran *Online* selama masa pandemi Covid-19 oleh guru SD dan guru bidang studi di Kabupaten Bantul Yogyakarta, menyatakan bahwa sebanyak 98% guru melakukan pembelajaran dengan *Online* sedangkan 2% guru tidak melakukan pembelajaran *Online* (Anugrahana, 2020: 285). Sehingga yang seharusnya pendidikan dapat tersampaikan dengan baik, lancar dan dapat diterima dengan mudah oleh siswa, sekarang menjadi serba sulit

dan banyak permasalahan yang ada. Peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan melihat, bahwa masih banyak guru yang masih kurang dalam melakukan pemanfaatan media belajar, khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang yang nantinya menjadi bekal dalam menghadapi tantangan masa depan yang lebih besar dan penuh dengan persaingan. Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan Rahyubi (2014:7) pembelajaran adalah proses guna membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dalam pasal 20 dinyatakan “Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar”. Perencanaan proses pembelajaran akan terus berubah sesuai dengan perkembangan jaman. Pada gilirannya para guru akan menyadari bahwa model maupun strategi pembelajaran yang konvensional tidak akan cukup membantu siswa.

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga memiliki kesinambungan dengan perasaan anak, hubungan pribadi anak, tingkah laku kelompok, perkembangan mental anak, sosial dan intelektual serta estetika. Oleh sebab itu keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai hal yang

penting guna agar tujuan tersebut bisa tercapai. Masih kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan fitur-fitur *Online*, dan berbagai hambatan serta keterbatasan pada pelaksanaan pembelajaran *Online*, membuat pembelajaran Pendidikan Jasmani 3 Olahraga dan Kesehatan dengan sendirinya menemui berbagai hambatan di masa pandemi Covid-19 (Herlina & Suherman, 2020: 3). Materi pendidikan jasmani yang akan diajarkan kepada siswa pun harus materi yang cukup menarik, agar siswa dapat antusias dan dapat berperan dan terlibat aktif selama proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung.

Diberlakukannya pembelajaran *Online* oleh pemerintah ini mengharuskan seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah. Hal ini memaksa guru guna lebih kreatif dan berinovatif tentang mengajar dan materi yang akan diberikan, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran berkedudukan sebagai alat bantu guru dan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar, terlebih pada saat pembelajaran *Online* Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan seperti saat ini

Hasil observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani yang dilaksanakan pada tanggal 02 Februari 2021, di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta terdapat beberapa siswa yang tidak pernah mengikuti pembelajaran *Online*. Berdasarkan penjelasan dari guru PJOK SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta mengatakan ada 45% siswa di setiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran *Online*. Dari permasalahan tersebut, peneliti juga melihat materi dan media yang diberikan guru terhadap siswanya. Dalam pemanfaatannya, media pembelajaran yang diatur dan dipilih oleh guru PJOK belum diketahui efektivitasnya karena

masih banyak siswa yang tidak mengumpulkan. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan beragam cara, salah satunya yaitu mengemas pembelajaran dengan menautkan maupun membuat video pembelajaran atau tugas-tugas yang menarik agar peserta didik merasa tertantang guna menyelesaikan pembelajaran. Adapun juga faktor penunjang agar terciptanya pembelajaran yang efektif yaitu dengan adanya sumber daya dalam manusia yang professional juga perlunya sarana dan prasarana agar siswa juga dapat antusias dan termotivasi guna mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, mengenai penjelasan-penjelasan dan sudah dilakukakannya observasi, oleh sebab itu penulis tertarik guna mengambil penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Online* dalam Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas dapat ditarik kesimpulan guna identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru dan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran *Online*.
2. Guru dan siswa kurang maksimal dalam komunikasi melalui pembelajaran *Online*.
3. Kurangnya kesadaran siswa guna mengumpulkan tugas dan ujian yang diberikan oleh guru PJOK.
4. Belum optimalnya siswa yang hadir dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran PJOK.

5. Belum diketahui efektivitas pembelajaran *Online* mata pelajaran PJOK menggunakan media *Online* di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang masalah di atas, peneliti menyimpulkan batasan masalah yaitu efektivitas pembelajaran *Online* mata pelajaran PJOK menggunakan media *Online* di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu “Seberapa besar efektivitas pembelajaran *Online* dalam pembelajaran PJOK menggunakan media *Online* selama masa pandemi di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini guna mengetahui seberapa besar efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media *Online* selama masa pandemi di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis pada penelitian ini guna mengembangkan ilmu pendidikan, yakni pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD, khususnya sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran *Online* dan menambah pengetahuan di bidang pembelajaran *Online* mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan dalam pengelolaan pelaksanaan pembelajaran *Online* terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terutama di tingkat SD.
- 2) Mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Online*, sehingga ada perbaikan agar pembelajaran berjalan lebih baik.
- 3) Mengetahui perbaikan pada beberapa bidang agar pembelajaran *Online* berjalan dengan baik

### **b. Bagi Sekolah**

Sebagai masukan bagi sekolah berdasarkan hasil yang didapat peneliti selama melakukan penelitian, guna mengembangkan pelaksanaan pembelajaran *Online* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

## **3. Bagi Peneliti**

Menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan bagi penelitian ini dan memberikan manfaat di dunia pendidikan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Efektivitas**

###### **a. Pengertian Efektivitas**

Efektivitas jiwa diambil secara etimologi kata “efektif” berasal dari kata latin yaitu *effectivus* yang mempunyai arti kreatif, efektif, atau produktif. Efektivitas menggambarkan kebermaknaan suatu pengelolaan sumber daya dalam mencapai tujuan yang sudah direncanakan (Surachim, 2016: 138). Berdasarkan pendapat Rohmawati (2015: 17) tolak ukur sebuah efektivitas atau keberhasilan dari suatu proses interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dalam situasi edukatif guna mencapai tujuan pendidikan yang sudah direncanakan.

Efektivitas merupakan proses ketepatangunaan atau keberhasilan dalam mewujudkan dalam suatu kegiatan. Efektivitas merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target kuantitas, kualitas dan waktu telah tercapai. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya.

Dari beberapa isitilah dan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah kemampuan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan tepat dan baik serta menyampaikan peralatan yang tepat.

###### **b. Efektivitas Pembelajaran**

Beberapa ahli memberikan pendapat tentang efektivitas pembelajaran

yang dapat dijadikan sebagai acuan dan dapat memperkuat penjelasan mengenai efektivitas pembelajaran. Berdasarkan pendapat Miarso (2015) menyampaikan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, dan dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi "*doing the right things*". Dalam pembelajaran diperlukan perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang semua itu saling berkesinambungan. Perlunya penggunaan model - model pembelajaran yang efektif dan inovatif agar dalam pembelajaran yang dilakukan dapat lebih variatif dan berjalan lancar. Penggunaan model pembelajaran tersebut juga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sehingga kesesuaian antara keduanya dan semua komponen menjadi tepat guna. Hal yang sama juga dikatakan Zen dan Syafril (2017: 182) menyampaikan bahwa pendidikan dikatakan efektif (ideal) ialah bila hasil yang dicapai sesuai dengan rencana/ pogram yang dibuat sebelumnya (tepat guna). Variasi metode mengajar menjadi ciri efektif guru mengajar.

Guru selalu dianggap sebagai pusat pembelajaran, tapi sekarang telah berubah menjadi siswa sebagai pembelajaran itu sendiri. Salah satu penyebabnya antara lain adalah faktor pesatnya kemajuan teknologi informasi mengharuskan terjadinya perubahan paradigma proses pembelajaran yang dilaksanakan seluruh siswa. Berdasarkan pendapat dari Susanto (2016: 54-55) ada beberapa aspek yang harus diperhatikan guna



mewujudkan pembelajaran yang efektif, di antaranya:

- 1) Guru dituntut guna dapat membuat persiapan mengajar yang sistematis.
- 2) Proses pembelajaran yang berkualitas dengan adanya penyampaian materi oleh guru dengan menyampaikan berbagai variasi didalam penyampaian.
- 3) Waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung efektif.
- 4) Guru dan siswa memiliki motivasi yang tinggi.
- 5) Terjalin hubungan interaktif yang baik antara guru dan siswa

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan puncak keberhasilan atau pencapaian yang telah ditargetkan oleh guru sehingga dalam pembelajaran guru dan siswa mampu melakukan interaksi lalu siswa dengan siswa juga mampu melakukan interaksi yang baik sehingga keberhasilan dapat dicapai.

### **c. Indikator Efektivitas Pembelajaran**

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat *dikemukakan dengan* memperhatikan indikator efektivitas pembelajaran, sehingga pencapaian dapat *dicapai*. Pengukuran efektivitas pembelajaran harus selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator yang dapat digunakan guna menentukan keefektifan pembelajaran, yaitu: (1) Kecermatan penguasaan perilaku, (2) Kecepatan melakukan unjuk kerja, (3) Kesesuaian dengan prosedur, (4) Kuantitas unjuk kerja, (5) Kualitas hasil akhir, (6) Tingkat alih belajar, dan (7) Tingkat retensi.

Berdasarkan pendapat dari Slavin (dalam Handayani, 2019: 3) strategi pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang

telah dirancang dan hasil yang diperoleh adalah keefektifan pembelajaran.

Adapun beberapa indikator dalam mengukur keefektifan pembelajaran yaitu:

- 1) Kualitas pembelajaran, adalah seberapa jauh informasi yang diuraikan sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan tingkat kesalahan kecil.
- 2) Kesesuaian tingkat pembelajaran, adalah sejauh mana guru membawa peserta didik siap mempelajari materi yang baru.
- 3) Insentif, adalah seberapa besar usaha memberikan motivasi kepada peserta didik guna menyelesaikan tugas belajar dan mempelajari materi yang diberikan.
- 4) Waktu, seberapa banyak waktu yang diberikan kepada peserta didik guna mempelajari materi yang disampaikan.

Efektivitas pembelajaran diukur melalui rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai *pembelajaran* dan atau jumlah biaya pembelajaran dan atau sumber - sumber belajar yang digunakan. Dengan demikian terdapat tiga indikator guna menentukan tingkat efektivitas, yaitu: (1) Waktu, (2) Personalia, dan (3) Sumber belajar.

Kualitas pembelajaran selalu terkait dengan penggunaan metode pembelajaran yang optimal guna mencapai tujuan pembelajaran, di bawah kondisi pembelajaran tertentu. Ini berarti, bahwa guna mencapai kualitas pembelajaran yang tinggi, bidang studi harus diorganisasi dengan strategi pengorganisasian yang tepat, selanjutnya disampaikan kepada peserta didik dengan strategi penyampaian yang tepat pula. Variabel penting yang dapat

digunakan sebagai indikator daya tarik pembelajaran adalah penghargaan dan keinginan lebih (lebih banyak atau lebih lama) yang diperlihatkan oleh peserta didik. Kedua indikator ini dapat dikaitkan, baik pada bidang studi, maupun pada pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi indikator efektivitas pembelajaran adalah (1) kecermatan penguasaan perilaku, (2) kecepatan melakukan unjuk kerja atau waktu yang dibutuhkan, (3) kesesuaian dengan prosedur atau langkah – langkah, (4) kuantitas unjuk kerja, (5) kualitas hasil akhir, (6) tingkat kemampuan dalam menyelesaikan soal, (7) personalia dan (8) sumber belajar.

#### **d. Pembelajaran *Online***

Berbagai pendapat dikemukakan oleh para ahli mengenai pembelajaran *Online* yang dapat dijadikan referensi guna menjelaskan pembelajaran *Online*. Kata *Online* berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Berdasarkan pendapat Isman (2016: 587) pembelajaran *Online* merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya. Pembelajaran *Online Learning* sendiri dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instrukturnya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif sebagai media penghubung keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya (Sobron dkk, 2019: 1).

Pembelajaran *Online* atau yang lebih dikenal dengan nama *Online learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan. Di bawah ini ada beberapa pengertian pembelajaran *Online* berdasarkan para ahli, antara lain:

- 1) Harjanto T. dan Sumunar (dalam Jamaludin dkk, 2020: 3) menyatakan bahwa pembelajaran *Online* merupakan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital sehingga memiliki tantangan dan peluang tersendiri.
- 2) Mulayasa (dalam Syarifudin, 2020: 32) memberikan argumen pembelajaran *Online* pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual yang tersedia. Meskipun demikian, pembelajaran *Online* harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan.
- 3) Syarifudin (2020: 33) juga menjelaskan bahwa pembelajaran *Online* adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain.
- 4) Isman (2016: 587) menjelaskan bahwa pembelajaran *Online* merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa paparan pengertian pembelajaran *Online* di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Online* merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan melalui jaringan atau internet yang telah tersedia.

Syarifudin (2020: 31) menyampaikan bahwa pembelajaran *Online* guna saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika

terjadi bencana alam atau keadaan seperti social distancing. Kegiatan diaplikasikannya pembelajaran *Online* menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara, dan diganti dengan sistem pembelajaran *Online* melalui aplikasi yang sudah tersedia. *Online* memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa yang menyampaikan simulasi dan permainan (Ghirardi, 2011). Oleh karena itu sangat bermanfaat pembelajaran *Online* guna kalangan pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pendapat dari Bilfaqih (2015: 4) pada umumnya pembelajaran *Online* memiliki tujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan yang bersifat massif dan terbuka guna menjangkau target yang lebih banyak dan lebih luas.

Pembelajaran *Online* guna saat ini telah menjadi populer karena itu potensi yang dirasakan guna menyediakan layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa keuntungan dalam penerapannya. Berikut beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran *Online*, antara lain:

Bilfaqih (2015:4) manfaat dari pembelajaran *Online* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan
- 2) Memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.

- 3) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 4) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Empy dan Zhuang (dalam Mutia dan Leonard, 2013: 282) juga menyebutkan beberapa keuntungan *E-learning*/pembelajaran *Online*, antara lain:

- 1) Mengurangi biaya. Dengan menyampaikan *E-learning*, kita menghemat waktu dan uang guna mencapai suatu tempat pembelajaran. Dengan *E-learning* kita dapat diakses dari berbagai lokasi dan tempat.
- 2) Fleksibilitas waktu, tempat dan kecepatan pembelajaran. Dengan menyampaikan *E-learning*, pengajar dapat menentukan waktu guna belajar dimanapun. Dan pelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 3) Standarisasi dan efektivitas pembelajaran. *E-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar. *E-learning* dirancang agar pelajar dapat lebih mengerti dengan menyampaikan simulasi dan animasi.

Di samping kelebihan di atas, Efendi sebagai mana dikutip (dalam Putra, 2020: 3) mengutarakan kekurangan penggunaan *E-learning* antara lain:

- 1) Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara peserta didik dengan pengajar atau antara peserta didik dengan peserta didik menjadi minim.

- 2) Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung ke pelatihan bukan pendidikan.
- 3) Aspek bisnis atau komersial menjadi lebih berkembang dibandingkan aspek sosial dan akademik.
- 4) Pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menyampaikan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK)
- 5) Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telepon dan komputer.
- 6) Sumber daya manusia yang memiliki keahlian guna mengoperasikan komputer masih kurang
- 7) Bahasa komputer yang belum dikuasai
- 8) Perasaan terisolasi dapat terjadi pada peserta didik
- 9) Terjadinya variasi kualitas dan akurasi informasi oleh sebab itu diperlukan panduan pada saat menjawab pertanyaan.

Selain kekurangan-kekurangan tersebut, berdasarkan pendapat Pangondian (2019: 57) juga menyebutkan beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran *Online*, yaitu:

- 1) Kurang cepatnya umpan balik yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar
- 2) Pengajar perlu waktu lebih lama guna mempersiapkan diri
- 3) Terkadang membuat beberapa orang merasa tidak nyaman
- 4) Adanya kemungkinan muncul perilaku frustrasi, kecemasan dan kebingungan.

Pembelajaran *Online* dilakukan melalui berbagai aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti *google classroom*, *whatsapp group*, *zoom* dan lain sebagainya. Pembelajaran *Online* ini akan membentuk pembelajaran yang *menjadikan* siswa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Hal ini karena siswa akan fokus pada gawai guna menyelesaikan tugas ataupun mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Semua yang didiskusikan dalam proses belajar mengajar melalui *Online* penting guna menuntaskan kompetensi yang akan dicapai.

Berdasarkan pendapat Hasan Basri (2015: 21) menyampaikan bahwa seluruh mekanisme dan proses belajar yang dilaksanakan oleh para pendidik terhadap peserta didik dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan belajar. Sedangkan berdasarkan pendapat dari Achmad Paturusi (2012: 4) menyampaikan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih guna mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran pendidikan jasmani adalah proses belajar, proses interaksi peserta didik dan pendidik secara sadar dalam rangkaian kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

#### **e. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Beberapa pendapat dikemukakan oleh ahli mengenai Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dapat memperkuat dalam penjelasan



ini. PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar guna bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan guna mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai pendidikan nasional. Sesuai dengan pernyataan di atas, berdasarkan pendapat latifah et al., (2021: 21) “*PJOK learning is a physical activity that encourages human to develop social, physical, and spiritual potential*” yang memiliki arti bahwa pembelajaran PJOK merupakan kegiatan jasmani yang mendorong manusia guna mengembangkan potensi sosisa, jasmani, dan rohani

Berdasarkan Mutohir (dalam Andun Sudijandoko 2010: 03) bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani guna memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan pancasila.

Pendidikan jasmani adalah proses belajar guna bergerak, dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak guna mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan olahraga (Mulyanto, 2014: 34).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ialah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya guna diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan kepribadian sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan guna meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan guna meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang

berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana dkk., 2018).

Tujuan utama pendidikan jasmani hendaknya diarahkan guna menciptakan perubahan perilaku yang tercapai dalam jangka waktu lama, perubahan jangka pendek bertujuan guna meningkatkan keterlibatan anak dalam aktifitas jasmani, sehingga akhirnya terbentuk kebiasaan guna aktif melakukan kegiatan jasmani. Norma sosial berhubungan erat dengan keyakinan terhadap kepentingan orang lain. Jadi aktifitas jasmani tidak selalu dapat dikendalikan secara pribadi, karena tergantung kepada kepentingan peningkatan perasaan, pengendalian dalam niat dan perbuatan. Peningkatan motivasi intrinsik yaitu dorongan dari dalam diri anak, guna giat melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan pendidikan jasmani, diperlukan pembinaan dan pengembangan terhadap anak.

Dengan demikian anak menjadi lebih bersemangat, berusaha keras, dan tidak mudah menyerah. Keinginan ini berkaitan erat dengan taraf penguasaan suatu tugas gerak. Semakin tinggi peluang guna sukses, semakin besar pula dorongan guna berpartisipasi dalam aktifitas jasmani. Suasana yang penuh kegembiraan serta pujian guru juga sangat besar pengaruhnya di dalam

menumbuhkan motivasi dari dalam diri anak.

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

## **2 Guru Pendidikan Jasmani**

Beberapa pendapat dikemukakan oleh ahli mengenai guru pendidikan jasmani, bahwa guru dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Kecakapan guru guna menyampaikan materi pelajaran merupakan salah satu keahlian yang harus dikuasai oleh seorang guru, begitu pula seorang pendidik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang diharuskan mampu dalam menguasai pendidikan jasmani. Berdasarkan pendapat Komarudin (2015: 38) menyatakan bahwa guru pendidikan jasmani memiliki tanggung jawab besar guna dapat memberdayakan olahraga di sekolah maupun di masyarakat dan pelosok negeri.

Kegiatan pembelajaran akan menjadi wadah guna guru menuangkan keahliannya dalam merangkai pembelajaran sedemikian rupa agar membuat peserta didik menjadi tertarik dan dapat berperan aktif. Maka dari itu guru sangat berperan penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Seorang guru yang akan memegang kendali penuh saat pembelajaran berlangsung. Seperti halnya merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sekaligus mengevaluasi jalannya pembelajaran. Menjadi seorang teman ataupun partner dan juga menjadi suri

tauladan yang baik guna siswanya adalah tugas bagi seorang guru dalam menjalankan proses pembelajaran.

Pendapat lain disampaikan Supriatna (2015: 67) bahwa keterampilan dasar mengajar sangat penting dikuasai oleh guru terutama guna menciptakan suasana belajar yang dinamis, oleh sebab itu pendidik harus merencanakan hal-hal yang dapat membuat siswa tertarik dan siap mental dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga memberikan efek positif terhadap kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat Sugihartono, dkk. (2013: 85) ada 13 peran guru dalam proses belajar mengajar yang harus dipenuhi, yaitu: (1) Guru sebagai korektor, (2) Guru sebagai inspirator, (3) Guru sebagai informator, (4) Guru sebagai organisator, (5) Guru sebagai motivator, (6) Guru sebagai inisiator, (7) Guru sebagai fasilitator, (8) Guru sebagai pembimbing, (9) Guru sebagai demonstartor, (10) Guru sebagai pengelola kelas, (11) Guru sebagai mediator, (12) Guru sebagai supervisor, (13) Guru sebagai evakuator.

Berdasarkan pendapat Komarudin (2015: 43) mengemukakan dalam melaksanakan pembagian pada masyarakat sebagai tenaga penggerak olahraga, guru pendidikan jasmani dapat memegang peranan diantaranya : (1) Motivator, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu memberikan dorongan – dorongan kepada siswa dan warga masyarakat agar mau melakukan aktivitas olahraga, (2) Organisator, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengorganisasi siswa dan warga masyarakat yang akan ikut berpartisipasi dalam kegiatan olahraga agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik, tertib dan lancar, dan (3) Sumber belajar, seorang guru pendidikan jasmani diharapkan dapat menjadi panutan siswa

dan masyarakat, khususnya dalam bidang olahraga itu sendiri.

Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa guru pendidikan jasmani adalah seseorang yang bekerja dalam bidang kependidikan tenaga pengajar yang harus memiliki berbagai macam komponen persyaratan yang luas. Selain itu seorang guru pendidikan jasmani juga harus mampu menguasai, mempunyai pemahaman yang luas dan cukup tentang kondisi jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani juga harus memperhatikan berbagai unsur dalam penjas, terutama pada unsur keselamatan bagi seluruh peserta didik guna mencapai tujuan. Guru PJOK diharapkan mampu memberikan spesialisasi mengenai pendidikan olahraga, kesehatan dan jasmani.

### **3. Hakikat Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Beberapa pendapat dikemukakan oleh ahli mengenai media yang dimana dapat dijadikan sumber acuan dalam memberikan pengertian. Bahwa media merupakan alat bantu guru, narasumber, atau dosen guna memberikan kemudahan dalam penyampaian materi ataupun hal lainnya. Berdasarkan pendapat Gagne dalam Sadiman, dkk. (2014: 6) media merupakan beraneka macam komponen dalam lingkungan peserta didik yang mampu memberikan rangsangan guna belajar. Bentuk komunikasi baik audio visual maupun tercetak serta menyampaikan perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dibaca, dan dapat dilihat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang mampu memberikan rangsangan,

bentuk komunikasi baik visual ataupun tercetak yang dapat membantu memberikan kemudahan guna peserta didik atau orang lain yang mendengar, melihat dan membacanya. Media dapat berupa benda fisik, seperti koran, majalah, buku, televisi, radio, poster, atau spanduk, serta dapat juga berupa teknologi digital seperti website, aplikasi, atau media sosial. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi dan mempengaruhi pandangan atau perilaku seseorang atau kelompok.

#### **b. Pengertian media pembelajaran**

Berdasarkan pendapat Yaumi (2018: 7-8) menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan semua bentuk perangkat fisik yang dibuat secara terencana guna menyampaikan informasi dan menjalin komunikasi hingga menumbuhkan interaksi. Perangkat yang dimaksud mencakup benda asli, benda cetak, benda audio, benda visual, audio visual, web dan multimedia. Sependapat dengan Yaumi, berdasarkan pendapat Arsyad (2019: 4) media pembelajaran merupakan media yang membawa informasi atau pesan pembelajaran yang memiliki tujuan instruksional yang didalamnya berisi maksud-maksud pengajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu, seperangkat sumber belajar yang disusun secara tersusun yang mampu memberikan efek dan meningkatkan komunikasi ataupun interaksi yang mampu memberikan rangsangan pikiran terhadap peserta didik sehingga proses belajar mampu berkembang. Contoh media pembelajaran yang sering digunakan di antaranya buku teks, papan

tulis, gambar, audio, video, animasi, serta program komputer atau aplikasi pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.

### **c. Jenis dan Karakteristik Media**

Pada zaman modern seperti saat ini, teknologi semakin maju dan berkembang pesat, salah satunya adalah media. Media atau bahan dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau sumber belajar semua kalangan termasuk siswa sekolah. Berdasarkan pendapat dari Sukiman (2013: 85-225) bahwa karakteristik media yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis visual, pembelajaran berbasis audio, pembelajaran berbasis audio visual dan pembelajaran berbasis komputer.

Berdasarkan pendapat Ducan dalam Faiz (2017: 23) menyusun media menurut hirarki pemanfaatannya guna Pendidikan, Ducan menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup suaranya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak dengan tingkat kerumitan pangkatnya. Dalam pembelajaran sains, teknologi, dan matematika, animasi juga sering digunakan sebagai media pembelajaran. Animasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk membuat ilustrasi bergerak yang menarik. Animasi sering digunakan untuk mengajarkan konsep dan proses yang kompleks dan sulit untuk dipahami dengan cara yang biasa.



### 1) Media berbasis visual

Berdasarkan pendapat dari Sukiman (2012: 85) media pembelajaran berbasis visual merupakan media pembelajaran yang menyalurkan pesan melalui indera pandang atau penglihatan. Dalam media ini, membantu menyampaikan pesan yang akan dituangkan ke dalam symbol dan komunikasi visual. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan buletin, poster, kartun, peta, dan globe. Sedangkan media cetak terdiri dari transparansi (OHT) dan modul.

### 2) Media berbasis audio

Berdasarkan pendapat dari Rudi Susilana, M.Si dan Cepi Riyana, M.Pd. (2011: 19). Menyampaikan bahwa media audio adalah media yang penyampaian pesanya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Ada beberapa jenis media yang kita kelompokkan dalam media audio, diantaranya: Radio, alat perekam pita magnetic dan laboratorium bahasa.

Media pembelajaran berbasis audio memiliki beberapa kelebihan, berdasarkan pendapat dari Sadiman, dkk. (2014: 54) kelebihan media perekam antara lain:

- a) Harga cenderung lebih terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, serta ketersediaannya dapat diandalkan.

- b) Rekaman dapat diperbanyak untuk keperluan perseorangan, sehingga pesan, materi, dan isi pembelajaran dapat berada di beberapa tempat berbeda pada waktu yang bersamaan.
- c) Merekam pesan, isi, atau materi pembelajaran guna digunakan di waktu selanjutnya.
- d) Melalui rekaman, peserta didik diberikan kesempatan guna mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnosa guna membantu meningkatkan keterampilan dalam berbicara, membaca, mengaji atau berpidato

### 3) Media berbasis audio visual

Media audio visual merupakan media dengan cara penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengar dan indera pengelihatan. Media audio visual sangat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan guru sehingga kombinasi antara kedua indera berjalan dengan efektif dan mampu memudahkan siswa dalam memahami apa yang diinginkan. Media audio visual dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya guna materi PJOK.

Dalam media audio visual terdapat beberapa macam yaitu, televisi, film, video. Dari macam-macam tersebut, video merupakan media paling sering digunakan oleh guru-guru dalam memberikan informasi atau pelajaran sehingga sangat membantu tugas guru dalam masa pandemi seperti saat ini.

### 4) Media berbasis komputer

Berdasarkan pendapat dari William M. Fouri yang dikutip oleh Jogianto menyatakan komputer adalah suatu pemroses data (data prosesor) yang dapat melakukan hitungan yang besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika yang besar atau operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia mengoperasikan selama pemrosesan. Media pembelajaran komputer adalah pembelajaran yang menyampaikan komputer sebagai alat bantu dalam belajar.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus memperhatikan ketepatannya dengan tujuan pengajaran, misalnya penggunaan komputer sebagai media pembelajaran pada pelajaran olahraga. Jika siswa hanya disuruh mendengarkan Langkah-langkah saja yang telah disampaikan guru, oleh sebab itu siswa akan terkesan bingung dan bertanya tanya bagaimana cara melakukannya. Akan tetapi siswa dapat diberikan pengetahuan melalui pemanfaatan media komputer video bagaimana cara melakukannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan paham mengenai materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat Arsyad (2019: 55) kelebihan media pembelajaran berbasis komputer antara lain yaitu:

- 1) Komputer mampu mengakomodasi peserta didik yang memiliki keterlambatan dalam menerima pembelajaran.
- 2) Komputer mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik guna mengerjakan latihan, mempraktikkan kegiatan laboratorium, atau simulasi melalui animasi yang tersedia seperti animasi grafik, warna,

dan musik guna menambah realisme.

- 3) Siswa mampu mengendalikan tingkat kecepatan belajar sesuai dengan tingkat penguasaanya.
- 4) Komputer mampu merekam aktivitas siswa saat menyampaikan suatu program pembelajaran dan memberikan kesempatan yang lebih baik dalam pembelajaran secara perorangan sehingga perkembangannya dapat dipantau oleh guru.
- 5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan perangkat lain contohnya compact disc, video tape, dan lainnya dengan program kendali dari komputer.

Dalam media komputer terbagi menjadi 2 basis, yang pertama menyampaikan media berbasis power point dan yang kedua media berbasis internet. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet, peserta didik tidak hanya menjadi konsumen informasi semata, namun dapat berperan menjadi analisis maupun sebagai peneliti. Selain itu, media berbasis internet dapat membantu proses pembelajaran *Online* di masa pandemi Covid-19 agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana secara optimal, efektif, dan efisien.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli dan penjelasannya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu seseorang dalam menyampaikan materi atau sebagai alat bantu guna memudahkan orang lain memahami apa yang kita sampaikan. Pada penelitian ini, peneliti menyampaikan empat pengelompokan jenis media yang diutarakan oleh

Sukiman (2012: 85-225) terdapat empat jenis media yaitu media berbasis visual, audio, audio visual, dan berbasis komputer. Jenis-jenis media tersebut dirasa mampu membantu guru menjadi lebih efektif dalam menyampaikan materi.

#### **d. Manfaat media pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran berdasarkan pendapat dari Rohani (2019: 22) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, dapat menghindari penafsiran yang berbeda antar guru dan mampu mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Media mampu menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga dapat membantu pendidik guna menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak membuat peserta didik bosan, dan tidak monoton.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif. Melalui pemanfaatan media, komunikasi dua arah secara aktif akan terjadi. Sedangkan apabila tanpa media, pendidik cenderung bicara satu arah.

Selaras dengan pendapat Rohani di atas, Nurseto (2012: 22) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Menyamakan persepsi peserta didik. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka peserta didik akan memiliki persepsi yang sama.

- 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya guna menjelaskan tentang materi sistem perekonomian, pemerintahan, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menyampaikan media gambar, grafik atau bagan sederhana.
- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya pendidik menjelaskan dengan menyampaikan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
- 4) Menampilkan objek yang berukuran terlalu besar atau kecil. Misalnya pendidik akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, hewan kecil seperti semut, nyamuk, atau benda kecil lainnya.
- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Melalui pemanfaatan media, teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film atau video bisa memperlihatkan tentang melesatnya anak panah, lintasan peluru, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang sangat lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah, dan lain-lain.

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

Dalam penyusunan skripsi kuantitatif ini, peneliti mencari informasi dari penelitian-penelitian terdahulu dengan judul skripsi yang relevan sebagai

perbandingan baik dari segi kekurangan maupun kelebihan. Penelitian terdahulu tersebut meliputi:

1. Penelitian Nurul Lailatul Khusniyah dan Lukam Hakim (2019) dari jurnalnya yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Berbasis *online*: Sebuah Bukti Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menggambarkan efektivitas pembelajaran berbasis *Online* terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami teks berbahasa Inggris. Pembelajaran *Online* yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan *web blog*. Paparan pada artikel ini adalah bagian dari laporan penelitian tindakan kelas yang fokus utamanya adalah melihat efektivitas pembelajaran berbasis *Online* yang ditinjau dari dua pendekatan, yaitu perbandingan distribusi data dan uji-t pada data sebelum tindakan (*pretest*) dan setelah tindakan (*posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap teks berbahasa Inggris antara sebelum dan sesudah penggunaan *web blog*. Dalam hal ini, pembelajaran *Online* berbantuan *web blog* tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca bahasa Inggris mahasiswa.
2. Penelitian Risky Oktavian dkk (2020) dalam jurnalnya yang berjudul Efektivitas Pembelajaran *Online* Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui efektivitas pembelajaran *Online* yang menekankan integrasi dengan lingkungan dari berbagai sumber yang ditinjau dari berbagai aspek selama era pendidikan 4.0. Menyampaikan metode berupa meta-analisis jurnal, melalui berbagai macam jurnal yang berhubungan dengan

variabel penelitian dikumpulkan kemudian dikaji dan ditarik suatu kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran *Online* akan efektif jika menerapkan komponen esensial dari Laurillard yang mencakup aspek diskursif, adaptif, interaktif dan reflektif. Namun 76,07% memilih kombinasi pembelajaran *Online* sehingga penting adanya inovasi berupa integrasi dengan lingkungan mengacu pada komponen *digital learning ecosystem* dari Hammond yang dapat mengakomodasi gaya belajar, fleksibilitas dan pengalaman belajar peserta didik sehingga dapat memunculkan perasaan positif.

3. Skripsi Bagus Pambudi (2021) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran *Online* Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se-Kecamatan Kasihan Bantul”. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui seberapa tinggi tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran *Online* oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri se Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menyampaikan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK di SD Negeri SeKecamatan Kasihan Kabupaten Bantul yang berjumlah 20 guru dari 20 SD Negeri, yang diambil menyampaikan teknik total sampling. Teknik analisis data ini menyampaikan analisis kuantitatif deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran *Online* oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri se-Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul



berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 guru), “rendah” sebesar 35% (7 guru), “Cukup” sebesar 45% (9 guru), “tinggi” sebesar 5% (1 guru), dan “sangat tinggi” sebesar 15% (3 guru). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 92,00, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran *Online* oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri se-Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul dalam kategori “Cukup”. Berdasarkan hasil tersebut, seberapa tinggi tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran *Online* oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan mengindikasikan bahwa ada beberapa sekolah yang tidak melaksanakan pembelajaran PJOK secara *Online*.

4. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Simbolon, Lestari, Monica, Armanto, Alfarras (2021) yang berjudul “efektivitas pembelajran PJOK menyampaikan media audio visual saat pandemi Covid-19 di Bangka Belitung” Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui efektivitas pembelajaran penjas saat pandemi Covid-19 menyampaikan media audio visual pada satuan pendidikan SD di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dekskriptif kuantitatif dengan metode survei menyampaikan angket. Angket terdiri dari 15 butir pertanyaan yang bertujuan mengungkapkan efektivitas pembelajaran pjok menyampaikan media audio visual saat pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. Responden penelitian ini sebanyak 514 orang, yang terdiri dari peserta didik sebanyak 343 orang, guru sebanyak 19 orang, dan orang tua sebanyak 152 orang. pembelajaran secara *Online* dengan menyampaikan media audio visual siswa mampu memahami

materi pembelajaran. Disamping itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Selama pandemi pembelajaran secara *online* salah satunya media audio visual menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, pernyataan ini didukung dengan data penelitian dimana penggunaan media audio visual sangat cocok digunakan selama pandemi Covid-19. Melihat dari situasi saat ini dengan semakin merebaknya wabah pandemi satuan pendidikan perlu meningkatkan kualitas penggunaan media audio visual agar siswa lebih efektif dan termotivasi dalam belajar.

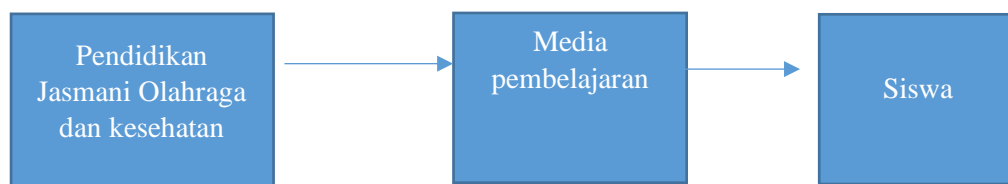
### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan atau yang biasa disebut dengan *Online*, memaksa pembelajaran mengalami degradasi kualitas. Beberapa kelemahan pembelajaran *Online*, salah satunya adalah kualitas kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Dampak dari tidak efektifnya kegiatan belajar mengajar mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain dari kesulitan pemahaman materi, pembelajaran secara *Online* juga lebih bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi kurang, sehingga tidak optimal proses pengembangan aspek kemampuan interpersonalnya.

Pembelajaran penjas adalah salah satu pembelajaran yang paling sulit diterapkan di masa pandemi. Efek dari pola pembelajaran *Online*, guru penjas mengalami kendala yang cukup signifikan, seperti susah guna menerapkan

pembelajaran aspek keterampilan kepada peserta didik, sehingga peserta didik juga mengalami kesulitan saat memahami aspek keterampilan yang telah diberikan oleh guru. Kenyataan lainnya adalah masih terdapat beberapa guru penjasorkes yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran elektronik dengan baik.

Media pembelajaran *Online* dalam pembelajaran *Online* merupakan hal yang penting yang harus diketahui oleh guru pendidikan jasmani, namun pada kenyataannya banyak dari guru pendidikan jasmani belum pernah menerapkannya sebelum pandemi ini. Oleh karena itu guna mengetahui efektivitas media pembelajaran *online* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukannya pengukuran seberapa besar efektivitasnya. Maka dengan itu peneliti berminat guna meneliti yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Online* dalam Pembelajaran PJOK di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta”.



**Gambar 1. Kerangka Berfikir**

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu dengan mengumpulkan data secara kuantitatif yang kemudian data tersebut di deskripsikan. Berdasarkan pendapat Priyono (2016: 37) bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan guna memberi gambaran atau memaparkan tentang suatu fenomena atau gejala pada objek yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang berupa angket atau kuesioner. Data yang dikumpulkan berdasarkan perolehan jumlah skor dari angket yang diberikan kepada responden. Penelitian ini bertujuan guna mengetahui seberapa tinggi tingkat efektivitas media pembelajaran *Online* dalam mata pelajaran PJOK di SD Tamanansiswa Jetis Yogyakarta

##### **B. Tempat dan Waktu**

Penelitian ini dilakukan di SD Tamansiswa Yogyakarta yang akan dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2022. Penelitian ini diikuti oleh semua siswa kelas V (lima) dan VI (enam) SD Tamansiswa Yogyakarta.

##### **1. Subjek Penelitian**

Berdasarkan pendapat Rahmadi (2011: 61) Subjek penelitian adalah sumber tempat memperoleh keterangan penelitian atau lebih tepat dimaknai sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenainya ingin diperoleh keterangan. Sedangkan pendapat dari Sugiyono (2017: 117) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang

di dalamnya terdiri dari: subyek atau obyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu, yang ditetapkan guna dipelajari dan ditarik kesimpulannya oleh peneliti. Populasi merupakan seluruh objek dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V dan VI di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.

**Tabel 1. Subyek Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas lima (V)	18
2	Kelas enam (VI)	22
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>40</b>

## **2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian digunakan guna menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Dengan memperhatikan subjek dan kondisi yang berbeda maka akan dilakukan modifikasi kuesioner dan melakukan uji coba ulang. Penulis memodifikasi pernyataan kuesioner pada penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran secara luar jaringan (luring) diubah menjadi pemanfaatan media secara dalam jaringan (*Online*). Peneliti menggunakan kuesioner dari Bagus Pambudi pada tahun 2021.

Hasil validitas instrumen yang dilakukan oleh Bagus Pambudi menghasilkan uji coba yang pertama dilakukan, diperoleh hasil bahwa validitas berkorelasi 0,534 sampai 0,863. Selanjutnya dilakukan uji coba ulang yang kedua karena dalam uji coba yang pertama terdapat 3 butir soal yang tidak valid. Dalam uji coba kedua, diperoleh validitas berkorelasi 0,635 sampai 0,856.

### **Hasil Uji Reliabilitas di SD Sengkan Depok Condong Catur**

RELIABILITY

/VARIABLES=V.1 V.2 V.3 V.4 V.5 V.6 V.7 V.8 V.9 V.10 V.11 V.12  
V.13 V.14 V.15 V.16 V.17 V.18 V.19

```

V.20
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.920	20

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V.1	58.70	103.666	.437	.919
V.2	58.87	97.085	.724	.913
V.3	58.77	99.840	.610	.916
V.4	59.00	101.448	.509	.918
V.5	58.80	102.786	.336	.924
V.6	58.53	100.947	.642	.915
V.7	58.63	102.999	.574	.917
V.8	58.90	99.403	.553	.917
V.9	58.67	99.402	.706	.914
V.10	58.67	100.161	.618	.916
V.11	58.67	102.506	.502	.918
V.12	58.80	101.407	.560	.917

V.13	58.57	101.495	.540	.917
V.14	58.53	99.775	.679	.914
V.15	58.97	98.861	.677	.914
V.16	58.80	101.200	.610	.916
V.17	58.60	100.731	.634	.915
V.18	58.70	99.666	.753	.913
V.19	58.90	99.128	.690	.914
V.20	58.77	102.668	.418	.920

Dengan penjelasan di atas,

Nilai Cronbach alpha= 0.920

Maka kuesioner dikatakan realible, karena nilai Cronbach > 0,6.

Dalam hal ini pemberian skor angket dapat diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Skor Jawaban**

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Sering	4
2	Sering (SR)	3
3	Jarang (JR)	2
4	Tidak Pernah (TD)	1

Jawaban Dalam kuesioner penelitian disajikan dengan empat (4) pilihan jawaban, yaitu Sangat Sering (SS), Sering (SR), Jarang (JR), dan Tidak Pernah (TP). Kuesioner menggunakan empat (4) pilihan jawaban karena dikhawatirkan responden memiliki kecenderungan guna memiliki opini netral. Bentuk pilihan ini dipilih karena pernyataan yang diajukan adalah dalam bentuk positif, sehingga dalam melakukan skor digunakan 4,3,2,1.

Berdasarkan pendapat dari Margono (2010: 157) kisi-kisi instrumen berisi ruang lingkup materi pertanyaan, jenis pertanyaan, abilitas yang diukur, jumlah pertanyaan, waktu yang dibutuhkan. Abilitas yang dimaksud merupakan kemampuan yang diharapkan dari subjek yang diteliti. Berikut kisi-kisi instrument

sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Pelaksanaan media pembelajaran <i>Online</i> oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta	Media berbasis visual	Media foto	1, 2, 3, 4, 5
	Media berbasis audio	Media rekaman	6, 7, 8, 9, 10
	Media berbasis audio-visual	Media video	11, 12, 13, 14, 15
	Media berbasis komputer	Media internet	16, 17, 18, 19, 20

### C. Validitas dan Reliabilitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur, yang ditekankan adalah pada hasil pengetesan atau skornya. Uji instrumen dalam penelitian ini akan dilakukan dengan uji validitas. Menurut Sugiyono (2017: 173) menyatakan “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan guna mendapatkan data (mengukur) itu valid”. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

#### 1. Uji Validitas

Instrument yang sudah dilakukan oleh Bagus Pambudi sudah dilakukan validitas dan menghasilkan  $r_{Hitung} < r_{Tabel}$ . Oleh sebab itu instrument dianggap valid. Berdasarkan pendapat dari Fanani, dkk. (2016: 46) kriteria batas minimal butir pernyataan yang diterima adalah  $r_{tabel}$ , sehingga dapat diketahui: a) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (*degree of freedom*) maka instrumen dianggap valid. b) Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (*degree of freedom*) maka instrumen dianggap tidak valid (drop), sehingga instrumen tidak dapat digunakan dalam penelitian.



## 2 Uji Reliabilitas

Berdasarkan pendapat dari Arikunto (2019: 221) reliabilitas berasal dari kata reliabel yang memiliki arti dapat dipercaya, sehingga dapat diandalkan. Reliabilitas merupakan suatu instrumen yang dapat dipercaya guna digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik sehingga dapat diandalkan.

Pengujian reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach menggunakan SPSS 24 agar data yang diperoleh atau dihasilkan lebih akurat

### D. Teknik analisis data

Teknik Analisa data yang digunakan adalah teknik analisa data deskriptif presentase, berdasarkan pendapat dari Sudijono (2009: 40) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = F N \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah responden. (Sudijono, 2009: 40)

Kemudian dalam menentukan interval menggunakan rumus Penilaian

Acuan Norma (PAN) dari Azwar (2016: 163) dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian**

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

Keterangan:

M = nilai rata-rata (mean)

X = skor

SD = Standar Deviasi

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media *Online* selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran PJOK di Kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta secara keseluruhan diukur dengan angket yang berjumlah 20 butir pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian data di lapangan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Statistik Data Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK

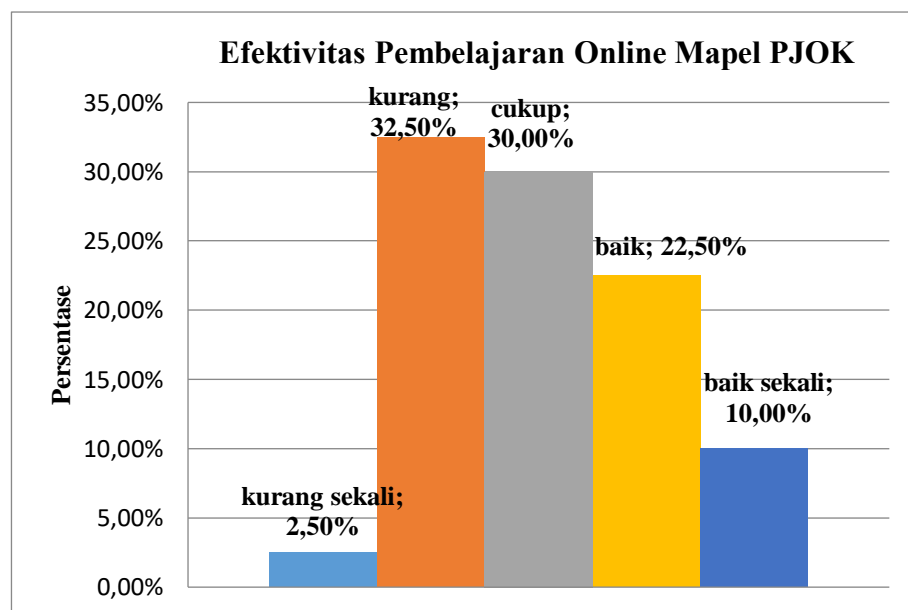
Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	60,78
<i>Median</i>	60,50
<i>Mode</i>	55,00
<i>Std. Deviation</i>	7,05
<i>Minimum</i>	50,00
<i>Maximum</i>	80,00

Deskripsi hasil penelitian efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media *Online* selama pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Deskripsi Efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 71,35$	Baik sekali	4	10
$64,31 \leq x < 71,35$	Baik	9	22,5
$57,25 \leq x < 64,31$	Cukup	12	30
$50,21 \leq x < 57,25$	Kurang	13	32,5
$X < 50,21$	Kurang sekali	1	2,5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media *online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media *online* selama pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta sebagian besar berkategori kurang dengan persentase sebesar 32,5%, diikuti dengan kategori cukup sebesar 30%, kategori baik sebesar 22,5%, kategori baik

sekali sebesar 10%, kategori kurang sekali sebesar 2,5%. Pembelajaran *Online* menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas 4 dan 5 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta dalam penelitian ini didasarkan pada media visual, audio, audio-visual dan komputer.

## 1. Media berbasis visual

Hasil penelitian efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis visual pada mata pelajaran PJOK dalam penelitian ini diukur dengan 5 butir pernyataan. Hasil statistik data penelitian tersebut diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 7. Statistik Data Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Visual**

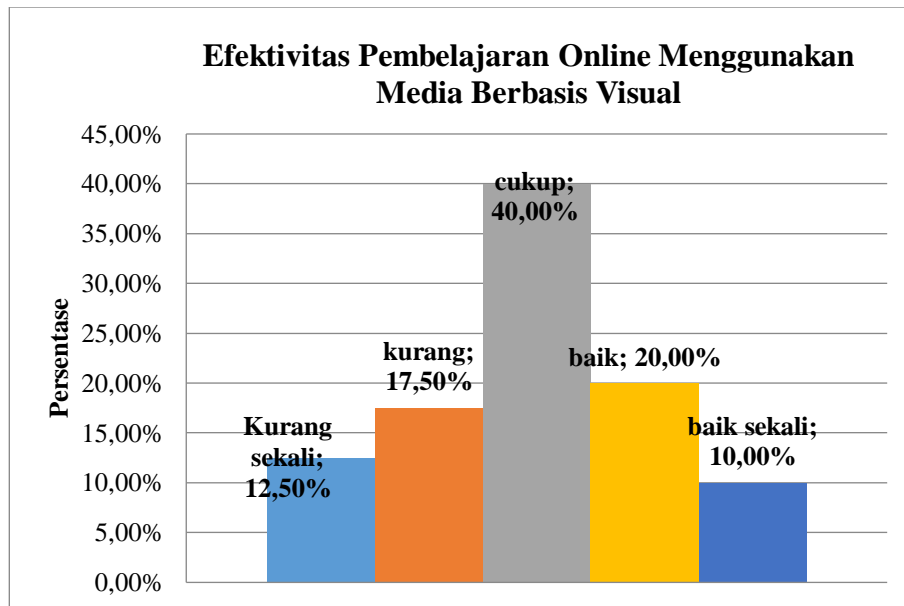
Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	15,05
<i>Median</i>	15,00
<i>Mode</i>	13,00
<i>Std. Deviation</i>	2,54
<i>Minimum</i>	11,00
<i>Maximum</i>	20,00

Deskripsi hasil penelitian data efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis visual dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Visual**

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 18,86$	Baik sekali	4	10
$16,32 \leq x < 18,86$	Baik	8	20
$13,78 \leq x < 16,34$	Cukup	16	40
$11,24 \leq x < 13,78$	Kurang	7	17,5
$X < 11,24$	Kurang sekali	5	12,5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Visual**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis visual sebagian besar berkategori cukup dengan persentase sebesar 40%, kategori baik sebesar 20%, kategori kurang sebesar 17,5%, kategori kurang sekali sebesar 12,5%, dan kategori baik sekali sebesar 10%.

## **2 Media Berbasis Audio**

Hasil penelitian efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis audio pada mata pelajaran PJOK dalam penelitian ini *diukur* dengan 5 butir pernyataan. Hasil statistik data penelitian tersebut diperoleh sebagai berikut:

Tabel 9. Statistik Data Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Audio Pada Mata Pelajaran PJOK

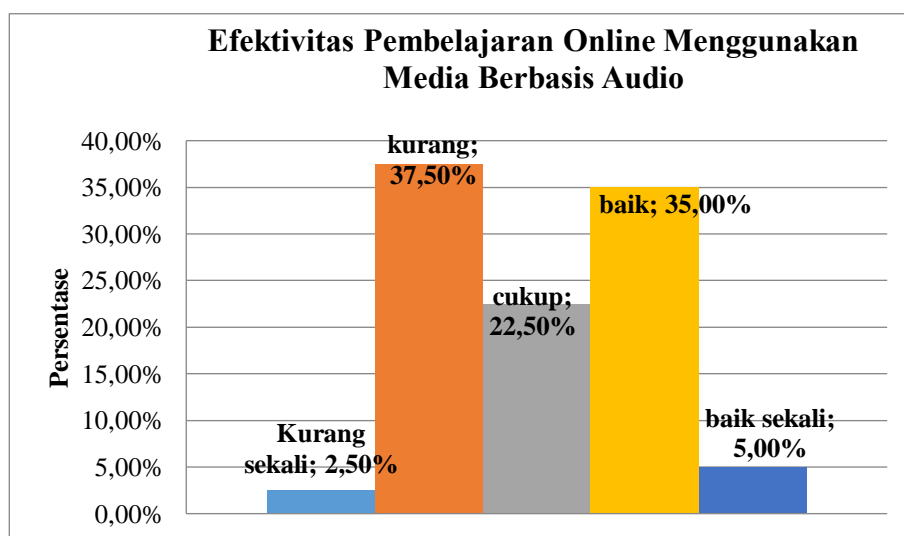
Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	15,70
<i>Median</i>	15,00
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std. Deviation</i>	2,51
<i>Minimum</i>	12,00
<i>Maximum</i>	20,00

Deskripsi hasil penelitian efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis audio pada mata pelajaran PJOK dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Audio Pada Mata Pelajaran PJOK

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 19,46$	Baik sekali	2	5
$16,95 \leq x < 19,46$	Baik	14	35
$14,45 \leq x < 16,95$	Cukup	9	22,5
$11,93 \leq x < 14,45$	Kurang	15	37,5
$X < 11,93$	Kurang sekali	1	2,5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Audio Pada Mata Pelajaran PJOK

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis audio pada mata pelajaran PJOK sebagian besar yang berkategori kurang dengan persentase sebesar 37,5%, kategori baik sebesar 35%, kategori cukup sebesar 22,5%, kategori sangat baik sebesar 5%, dan kategori kurang sekali sebesar 2,5%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa media berbasis audio dirasa kurang memberikan dampak yang baik dalam membantu menyampaikan materi.

### 3. Media berbasis audio-visual

Hasil penelitian efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis audio-visual pada mata pelajaran PJOK dalam penelitian ini diukur dengan 5 butir pernyataan. Hasil statistik data penelitian tersebut diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 11. Statistik Data Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Audio-Visual**

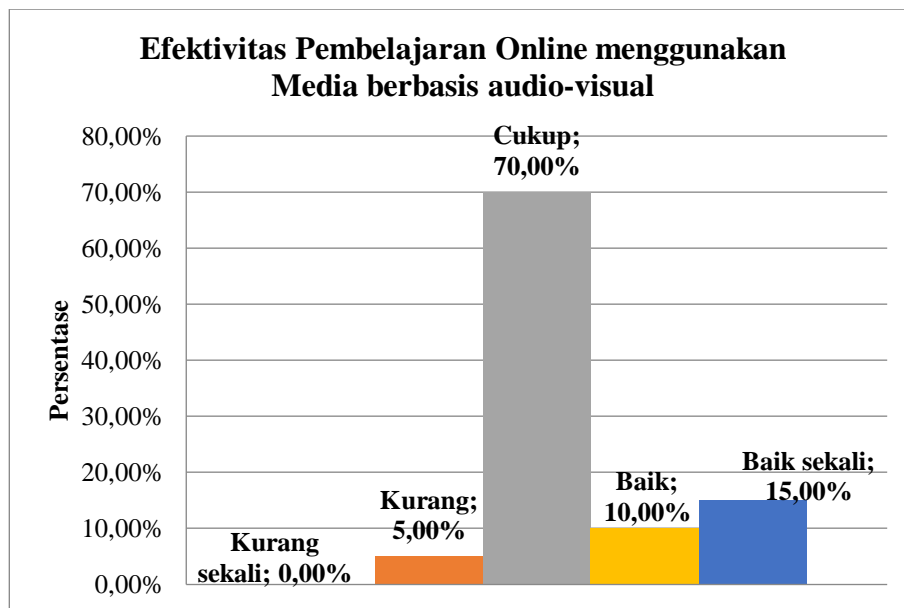
Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	15,43
<i>Median</i>	15,00
<i>Mode</i>	14,00
<i>Std. Deviation</i>	2,18
<i>Minimum</i>	12,00
<i>Maximum</i>	20,00

Deskripsi hasil penelitian efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis audio-visual dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Audio-Visual

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 18,69$	Baik sekali	6	15
$16,51 \leq x < 18,69$	Baik	4	10
$14,45 \leq x < 16,51$	Cukup	28	70
$11,94 \leq x < 14,45$	Kurang	2	5
$X < 11,94$	Kurang sekali	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Audio-Visual

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis audio-visual sebagian besar berkategori cukup dengan persentase 70%, kategori baik sekali sebesar 15%, kategori baik sebesar 10%, kategori kurang sebesar 5%, dan kategori kurang sekali sebesar 0%. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis audio-visual dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran *Online*, namun perlu diperhatikan



faktor lain seperti kualitas media dan kemampuan pengajar dalam mengelola pembelajaran *Online*. Dengan memperhatikan faktor lain maka media audio-visual dapat lebih efektif digunakan.

#### 4. Media Berbasis Komputer

Hasil penelitian efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis komputer pada mata pelajaran PJOK dalam penelitian ini *diukur* dengan 5 butir pernyataan. Hasil statistik data penelitian tersebut diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 13. Statistik Data Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Komputer**

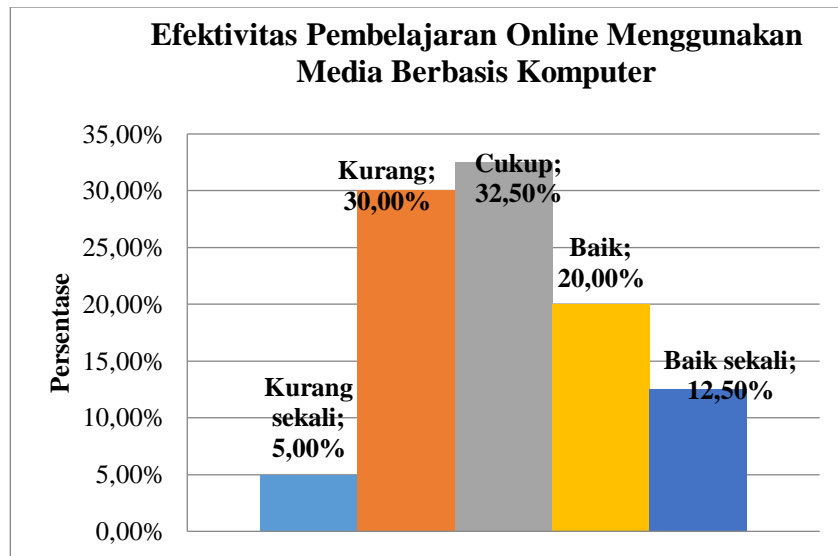
Keterangan	Nilai
<i>Mean</i>	14,60
<i>Median</i>	14,00
<i>Mode</i>	13,00
<i>St. Deviation</i>	2,52
<i>Minimum</i>	10,00
<i>Maximum</i>	20,00

Deskripsi hasil penelitian efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis komputer dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Komputer**

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 18,36$	Baik sekali	5	12,5
$15,86 \leq x < 18,36$	Baik	8	20
$13,34 \leq x < 15,86$	Cukup	13	32,5
$10,83 \leq x < 13,34$	Kurang	12	30
$X < 10,83$	Kurang sekali	2	5
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>100</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 6.**Diagram Hasil Penelitian Efektivitas Pembelajaran *Online* Menggunakan Media Berbasis Komputer

Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis komputer sebagian besar berkategori cukup dengan persentase sebesar 32,5%, kategori kurang sebesar 30%, kategori baik sebesar 20%, kategori baik sekali sebesar 12,5%, dan kategori kurang sekali sebesar 5%. Hanya sebesar 20% yang menyatakan bahwa pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis komputer tergolong baik, dan 12,5% menyatakan baik sekali. Hanya sebesar 5% yang menyatakan bahwa pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis komputer kurang sekali. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan kualitas dan pengelolaan media pembelajaran *Online* berbasis komputer untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Marjan dkk, (2020: 193) mengatakan bahwa selama pembelajaran *Online* terdapat 9 jenis aplikasi yang

digunakan pada proses pembelajaran *Online* di Indonesia yaitu, (1) aplikasi *zoom meeting*, (2) aplikasi *google classrom*, (3) aplikasi *whatsapp*, (4) aplikasi *email*, (5) aplikasi *edmodo*, (6) aplikasi *skype*, (7) *webex*, (8) aplikasi *camstudio*, (9) aplikasi *google meet*. Selaras dengan penelitian sebelumnya, penelitian Pambudi (2021) yang sudah dilakukan pemanfaatan media melalui pembelajaran *Online* yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se kapanewon Kasihan memiliki kategori “Cukup”.

Pembelajaran *Online* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dan memanfaatkan jaringan internet dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan penelitian Isman (2016: 587) pembelajaran *Online* merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya. Syarifudin (2020: 31) menyampaikan bahwa pembelajaran *Online* guna saat ini dapat menjadi sebuah solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam atau keadaan seperti *social distancing*.

Berdasarkan pendapat Hasan Basri (2015: 21) menyampaikan bahwa seluruh mekanisme dan proses belajar yang dilaksanakan oleh para pendidik terhadap peserta didik dengan melibatkan seluruh komponen pembelajaran guna mendukung tercapainya tujuan belajar. Sedangkan berdasarkan pendapat dari Achmad Paturusi (2012: 4) menyampaikan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih guna mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara

sistematik bertujuan guna meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Dalam proses pembelajaran PJOK media pembelajaran sangat penting guna digunakan dan dimanfaatkan sebagai mana mestinya. Dalam kurun waktu 2 tahun yang lalu Indonesia dilanda pandemi Covid-19, oleh kerana itu proses pembelajaran dilakukan secara *Online*, seperti halnya yang dilakukan oleh SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta.

Pembelajaran *Online* merupakan sistem belajar dengan memanfaatkan teknologi yang meringankan proses belajar mengajar, dengan mengikuti perkembangan zaman yang mana teknologi semakin canggih sehingga peserta didik dapat menggunakannya guna sarana belajar mengajar tanpa interaksi secara langsung. Dengan diubahnya system pembelajaran *offline* menjadi pembelajaran *Online* diharapkan mampu memutus rantai penyebaran virus Covid-19, akan tetapi pembelajaran yang dilakukan secara *Online* tidak mampu berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Hasil penelitian diketahui efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media *Online* selama pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK sebagian besar berkategori kurang sebesar 32,5%, di ikuti dengan kategori cukup sebesar 30%, kategori baik sebesar 22,5%, kategori baik sekali sebesar 10%, kategori kurang sekali sebesar 2,5%. Hasil penelitian tersebut menunjukan jika pembelajaran menggunakan media *Online* kurang berjalan efektif guna pembelajaran PJOK.

Pembelajaran PJOK merupakan pembelajaran yang lebih banyak dilakukan secara praktek dan langsung, perubahan proses pembelajaran yang dilakukan secara *Online* tentu saja akan berlangsung tidak efektif. Hal tersbeut dikarenakan

melalui pembelajaran secara *Online* anak hanya diminta mengamati materi atau video yang diberikan oleh guru. Beberapa hal yang hilang dan tidak berjalan dengan baik yaitu ketika peserta didik tidak bisa bermain dan berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Hal inilah yang membuat pembelajaran di rasa kurang efektif, dikarenakan guru juga tidak bisa mengontrol apakah siswa mempraktekan materi yang diberikan atau tidak.

Hasil tersebut diartikan jika proses belajar mengajar dirasa masih belum sepenuhnya efektif. Meskipun menggunakan beberapa media pembelajaran yang berbasis visual, audio, audio visual dan komputer. Hal tersebut tidak bisa menggantikan proses pembelajaran secara klasikal dan praktek, sehingga anak dapat terjun secara langsung dalam proses pembelajaran dengan bermain.

Hasil dari efektivitas pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis visual sebagian besar berkategori cukup dengan persentase sebesar 40%. Efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan media berbasis audio pada mata pelajaran PJOK sebagian besar yang berkategori kurang dengan persentase sebesar 37,5%. Efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis audio-visual sebagian besar berkategori cukup dengan persentase 70% dan efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media berbasis komputer sebagian besar berkategori cukup dengan persentase sebesar 32,5%.

Melihat hasil penelitian tersebut menunjukan jika pembelajaran secara *Online* masih kurang efektif, belum sepenuhnya baik, hal tersebut ditunjukan dari materi yang disampaikan guru tidak sepenuhnya mampu di mengerti oleh peserta didik, ditambah lagi berbagai kendala yang dihadapi dengan pembelajaran *Online*. guna

mendukung proses belajar mengajar secara *Online* dibutuhkan akses internet yang baik di wilayah tersebut agar pembelajaran dapat dilakukan secara optimal. Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik ketika pembelajaran *Online* yaitu kesulitan memahami pelajaran karena beberapa pendidik hanya membagikan tugas tanpa memberikan penggambaran terkait materi terlebih dahulu dan batas pengumpulan tugas yang bersamaan.

Selain itu siswa cenderung memiliki motivasi dan keaktifan yang menurun selama pembelajaran *Online*, hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang hanya berisi penugasan, dan tidak adanya pengawasan secara langsung saat kegiatan pembelajaran *Online*. Dalam pembelajaran selalu terdapat hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, tak terkecuali saat melakukan pembelajaran *Online*. Pelaksanaan pembelajaran *Online* membuat guru kurang dapat memantau siswa apa aktivitas yang dilakukan saat pembelajaran *Online*. Permasalahan pelaksanaan pembelajaran *Online* banyak terjadi pada proses pembelajaran itu sendiri dan evaluasi peserta didik, evaluasi dalam penilaian sikap siswa selama pembelajaran *Online* menjadi kesulitan tersendiri bagi guru.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki

keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilaksanakan memiliki keterbatasan informan yang hanya menggunakan kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta.
2. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode survey, sehingga data penelitian hanya berdasarkan hasil dari pengisian angket, peneliti tidak melakukan observasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian efektivitas pembelajaran *online* menggunakan media *online* selama pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta sebagian besar berkategori kurang sebesar 32,5%, diikuti dengan kategori cukup sebesar 30%, kategori baik sebesar 22,5%, kategori baik sekali sebesar 10%, kategori kurang sekali sebesar 2,5%. Hasil tersebut dapat disimpulkan Pembelajaran *Online* menggunakan Media *Online* Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas 5 dan 6 di SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta berjalan kurang efektif.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru PJOK guna mengetahui Efektivitas Pembelajaran *Online* menggunakan Media *Online* pada Mata Pelajaran PJOK
2. Guru akan semakin paham mengenai media yang baik guna digunakan dalam Pembelajaran *Online* menggunakan mata pelajaran PJOK
3. Sebagai kajian pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh.



### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Bagi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menetapkan metode pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran PJOK
2. Bagi siswa agar lebih rajin dalam mempelajari materi pembelajaran PJOK, meskipun menggunakan metode *Online* tetap semangat dan inovatif dalam belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menggunakan sampel dan populasi yang lebih luas serta penambahan variabel lain, sehingga efektivitas pembelajaran *Online* dapat teridentifikasi secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, N, Sobron, dkk. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh *Online Learning* Terhadap Minat Belajar IPA: . *Jurnal Pendidikan Isam dan Multikulturalisme*.
- Achmad Paturusi. (2012). *Managemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afifatu Rohmawati. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9 (1) :15-32.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anas sudijono. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Andun Sudijandoko. (2010). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol. 7 No. 1*.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basri, Hasan. (2015). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran online*. Yogyakarta: Deepublish.
- Girardi, D & Falco, A. (2011). Interpersonal Conflict and Perceived Work Stress The Role of Negative Affectivity. *Alessandro de Carlo PSIOP – Institute for Intervention on Organizatioal Disease, Vol. 18* , 200.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020 ). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di SD. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 1-7.
- Isman, M. (2016). Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Online). *The Progressive and Fun Education Seminar*, pp. 586–588.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., gunawan, H., & Panjiah, E. . (2020). Pembelajaran Online Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati*, 1-8.
- Komarudin. (2015). *PSIKOLOGI OLAHRAGA*. Bandung: Rosda.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta.

*Kencana Mishadin.*

- Mulyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Mutia, Intan dan Leonard. (2013). Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta* 6(4).
- Nurseto, Tejo. (2012). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik [Versi elektronik]. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8, 19-34.
- Nurul Lailatul Khusniyah & Lukam Hakim. (2019). EFEKTIVITAS PEMBELAJARANBERBASIS *ONLINE* . *JURNAL TATSQIF*, 19-33.
- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran *Online* dalam Revolusi Industri 4.0 . *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, pp. 56-60.
- Priyono, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahyubi, Heri. (2014). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Riskey Oktavian & Riantina Fitra Aldya. (2020). Efektivitas Pembelajaran *Online* Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Diktat.
- Sari, D. P., & Sutapa, P. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Dengan *Online* Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. In *Seminar Nasional Olahraga Vol 2 No 1*.
- Simbolon, M. E. M., Lestari, N., Monica, Armanto, T., & Alfarras, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Menggunakan Media Audio Visual saat Pandemi Covid-19 di Bangka Belitung. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 1–8.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. . (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriatna, Eka dan Wahyu Purnomo. (2015). Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Universitas Tanjungpura*, 11 (1). 66-71.
- Surachim, Ahim. ( 2016). *Efektivitas Pembelajaran Pola Pendidikan Sistem Ganda*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana Rudi, Riyana Cepi. . (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana.

- Syafril dan Zelhendri Zen. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Prenada Media Group.
- Syarifudin, A., S. (2020). Implementasi pembelajaran *Online* guna meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* , 5(1), 31-34.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

9/16/22, 12:36 PM

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax (0274) 513992  
Laman: fikunyo.ac.id E-mail: humas\_fikunyo.ac.id

Nomor : B/267/UN34.16/LT/2022  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

16 September 2022

Yth. Kepala Sekolah SD Kanisius Sengan  
Jl. Kaliurang No.KM.7, Joho, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Pasha Rambu Prandhita  
NIM : 17604224026  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1  
Judul Tugas Akhir : "Efektivitas Media Pembelajaran Online Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Tamansiswa Jeris Yogyakarta"  
Waktu Uji Instrumen : Senin - Selasa, 19 - 20 September 2022

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik

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

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

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>

CS (Materi dengan Catatan)

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

about:blank



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 360, 357, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman : fik.uny.ac.id | email : humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/SS0/UN34.16/PT.01.04/2022

29 September 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Tamansiswa Jetis  
Jl. A.M. Sangaji, Cokrodiningratan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa  
Yogyakarta 55233

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

Nama	: Pasha Rambu Prandhita
NIM	: 17604224026
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Efektivitas Media Pembelajaran Online Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta
Waktu Penelitian	: Senin - Sabtu, 3 - 8 Oktober 2022

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Bidang Akademik,

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

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

### Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



#### **SURAT KETERANGAN**

No.: 071 / TMd / X / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Endang Sri Werdiningsih, S.Pd  
NIT : 090119  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Tamansiswa Jetis Kota Yogyakarta

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa :

Nama : **PASHA RAMBU PRANDHITA**  
NIM : 17604224026  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dadsar  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 03 Oktober sampai dengan 8 Oktoberber 2022 di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta, guna melengkapi data sehubungan dengan penyelesaian penelitian :

**"Efektivitas Media Pembelajaran Online Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Tamansiswa Jetis Yogyakarta"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Oktober 2022  
Kepala Sekolah,  
  
Endang Sri Werdiningsih, S.Pd  
NIT 090119





#### Lampiran 4. Angket

#### ANGKET PENELITIAN

### EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* DALAM PELAJARAN PENDIDIKANJASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SD TAMANSISWA JETIS YOGYAKARTA

Petunjuk pengisian :

#### Identitas Responden

1. Nama :
2. No. Presensi :
3. Umur :
4. Jenis Kelamin : (1) Laki-laki (2) Perempuan

Keterangan:

SS = Sangat Sering

JR = Jarang

SR = Sering

TP = Tidak Pernah

Jawablah pertanyaan berikut dengan mengisi jawaban atau memberikan tanda centang (V) pada kotak yang tersedia di bawah ini!

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	SR	JR	TP
	<b>A. Media Berbasis Visual (Media Foto) Dalam Pembelajaran <i>Online</i> PJOK</b>				
1	Guru lebih mudah memberikan materi menggunakan media foto.				
2	Guru lebih mudah menarik perhatian siswa dengan memberikan media foto.				
3	Guru lebih cepat menggunakan media foto dalam pengumpulan tugas <i>Online</i>				
4	Guru lebih sulit menggunakan media foto guna mencapai gerakan yang dapat ditirukan oleh siswa				
5	Guru lebih ringkas memberikan materi menggunakan media foto dengan mengupload ke sosial media				
	<b>B. Media Berbasis Audio (Media Rekaman) Dalam Pembelajaran <i>Online</i> PJOK</b>	SS	SR	JR	TP
6	Guru lebih cepat memberikan tape record guna mengiringi contoh gerakan pada materi pembelajaran senam				
7	Guru lebih sederhana menggunakan media rekaman dalam menjelaskan materi yang diberikan				
8	Guru lebih cepat menggunakan media rekaman dalam menyampaikan materi				
9	Guru kurang efektif dalam menggunakan media rekaman sehingga siswa sulit melakukan tanya jawab				

10	Guru lebih mudah menyampaikan materi menggunakan media rekaman yang diupload ke sosial media.				
	<b>C. Media Berbasis Audio Visual (Media Video) Dalam Pembelajaran <i>Online</i> PJOK</b>	<b>SS</b>	<b>SR</b>	<b>JR</b>	<b>TP</b>
11	Guru lebih mudah menggunakan media video pada saat pembelajaran <i>Online</i> PJOK dalam menyampaikan materi.				
12	Media video lebih mudah dipahami oleh siswa				
13	Media video lebih tepat guna dalam meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK				
14	Guru lebih rumit mendemonstrasikan materi pembelajaran <i>Online</i> PJOK menggunakan media video				
15	Media video lebih cepat digunakan siswa dalam meniru gerakan yang dicontohkan oleh guru				
	<b>D. Media Berbasis Komputer (Media Internet) Dalam Pembelajaran <i>Online</i> PJOK.</b>	<b>SS</b>	<b>SR</b>	<b>JR</b>	<b>TP</b>
16	Guru lebih cepat memberikan materi dengan cara memberikan link internet sebagai alat bantu guna memberikan pembelajaran yang akan digunakan				
17	Guru lebih cepat memberikan materi pembelajaran <i>Online</i> PJOK melalui media sosial dan memanfaatkan akses internet				
18	Guru lebih tepat guna menggunakan media Internet sebagai alternatif pembelajaran <i>Online</i> PJOK guna mengatasi keterbatasan ruang dan waktu				
19	Guru lebih sulit menggunakan media google classroom guna memberikan materi				
20	Media internet diberikan oleh guru agar lebih mudah menambah wawasan tentang materi pembelajaran <i>Online</i> PJOK.				

### Lampiran 5. Data Penelitian

R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	JM L
1	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	56
2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	50
3	2	4	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4	69
4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	57
5	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	59
6	3	2	3	2	3	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	61
7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	55
8	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	55
9	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	61
10	3	4	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	54
11	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	4	3	4	4	3	2	60
12	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	51
13	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	53
14	3	4	3	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	53
15	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	65
16	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	73
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
18	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	71
19	4	3	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	55
20	3	2	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	65
21	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	72
22	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	2	3	3	2	3	2	55
23	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	1	65
24	3	2	2	1	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	64
25	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	67
26	3	2	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	68
27	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
28	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	62
29	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	68
30	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	63
31	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	67
32	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	2	2	59
33	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	61

<b>3</b> <b>4</b>	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	66
<b>3</b> <b>5</b>	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	2	3	55
<b>3</b> <b>6</b>	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	50
<b>3</b> <b>7</b>	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	1	4	4	63
<b>3</b> <b>8</b>	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	56
<b>3</b> <b>9</b>	3	3	2	2	1	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	58
<b>4</b> <b>0</b>	3	2	2	2	2	2	4	3	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	51

R	Basis Visual						Basis Audio						Basis Audio visual						Basis komputer					
	1	2	3	4	5	JML	6	7	8	9	10	JML	11	12	13	14	15	JML	16	17	18	19	20	JML
1	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	13	3	3	2	3	3	14	3	3	2	3	3	14
2	3	2	3	3	3	14	2	3	2	2	3	12	2	2	3	3	3	13	3	2	2	2	2	11
3	2	4	4	3	4	17	4	4	4	1	4	17	4	4	4	4	4	20	1	3	3	4	4	15
4	3	3	3	3	3	15	3	2	3	2	3	13	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	15
5	3	4	3	4	3	17	3	3	3	4	2	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	2	2	13
6	3	2	3	2	3	13	3	4	2	4	4	17	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	3	15
7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	2	3	2	3	3	13	3	2	2	3	3	13
8	3	3	3	4	3	16	3	3	2	2	4	14	3	3	2	2	2	12	2	3	2	3	3	13
9	4	3	3	3	3	16	3	3	3	3	4	16	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14
10	3	4	3	2	2	14	2	3	2	2	3	12	3	3	3	2	3	14	3	3	2	3	3	14
11	4	4	4	3	3	18	3	3	3	2	2	13	1	3	2	3	4	13	3	4	4	3	2	16
12	3	3	2	3	3	14	3	3	2	2	2	12	2	3	2	3	3	13	2	3	3	2	2	12
13	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	4	13	4	3	2	3	3	15	2	2	2	2	2	10
14	3	4	3	2	3	15	3	2	3	1	3	12	3	3	3	2	2	13	2	3	3	3	2	13
15	4	4	4	4	2	18	3	3	3	2	4	15	3	3	3	4	3	16	3	3	3	4	3	16
16	4	4	4	3	4	19	4	3	4	3	4	18	3	3	3	4	4	17	3	4	4	4	4	19
17	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	4	20
18	4	4	4	4	2	18	4	4	4	3	3	18	3	4	4	4	4	19	4	3	3	3	3	16
19	4	3	2	2	3	14	2	4	3	2	3	14	2	3	2	3	2	12	3	3	3	4	2	15
20	3	2	3	2	3	13	4	3	4	3	4	18	3	3	4	4	3	17	4	4	3	4	2	17
21	2	2	4	3	3	14	4	4	4	4	4	20	3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	4	19
22	3	3	4	3	3	16	2	2	3	2	3	12	2	2	4	4	2	14	3	3	2	3	2	13
23	2	2	3	3	3	13	4	4	4	3	4	19	3	4	4	4	4	19	2	4	3	4	1	14
24	3	2	2	1	3	11	4	3	4	4	4	19	2	3	3	3	4	15	4	4	4	4	3	19
25	2	2	2	2	3	11	4	3	4	3	4	18	4	3	4	4	4	19	4	4	4	4	3	19
26	3	2	4	4	3	16	3	4	4	2	3	16	3	4	4	4	3	18	4	4	3	4	3	18
27	3	1	3	3	3	13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15
28	3	2	4	3	3	15	3	4	4	3	4	18	4	3	3	3	3	16	2	3	2	3	3	13
29	4	3	4	3	3	17	4	4	4	4	3	19	4	3	3	3	3	16	4	3	3	3	3	16
30	4	4	4	4	4	20	2	4	4	2	3	15	3	3	3	2	3	14	3	3	2	3	3	14
31	4	3	3	3	4	17	4	4	4	4	2	18	4	3	2	3	4	16	3	4	4	3	2	16
32	3	2	3	2	3	13	3	3	3	4	4	17	4	3	2	3	3	15	4	3	3	2	2	14
33	4	3	4	3	3	17	3	4	4	4	4	19	4	3	2	3	3	15	2	2	2	2	2	10
34	4	4	4	3	4	19	4	4	4	3	4	19	4	3	3	3	2	15	2	3	3	3	2	13
35	3	2	3	2	2	12	3	3	3	3	3	15	3	3	4	1	3	14	3	3	3	2	3	14
36	2	2	3	2	2	11	3	3	3	3	2	14	3	2	3	3	3	14	3	2	2	2	2	11
37	3	3	3	4	3	16	3	3	3	3	4	16	3	4	4	3	4	18	2	2	1	4	4	13
38	3	2	2	3	3	13	3	3	2	3	3	14	3	3	3	2	3	14	3	3	3	3	3	15
39	3	3	2	2	1	11	3	2	3	4	3	15	4	3	3	3	3	16	3	3	3	4	3	16
40	3	2	2	2	2	11	2	4	3	1	4	14	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	1	11

## Lampiran 6. Statistik data hasil penelitian

### Frequencies

[DataSet0]

### Statistics

		Pelaksanaan media pembelajaran dalam pembelajaran <i>Online</i> oleh guru PJOK	Media berbasis visual	Media berbasis audio	Media berbasis audio-visual	Media berbasis komputer
N	Valid	40	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		60,7750	15,0500	15,7000	15,4250	14,6000
Median		60,5000	15,0000	15,0000	15,0000	14,0000
Mode		55,00	13,00 <sup>a</sup>	14,00 <sup>a</sup>	14,00	13,00
Std. Deviation		7,05469	2,54145	2,51355	2,18254	2,51967
Minimum		50,00	11,00	12,00	12,00	10,00
Maximum		80,00	20,00	20,00	20,00	20,00
Sum		2431,00	602,00	628,00	617,00	584,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Frequency Table

#### Pelaksanaan media pembelajaran dalam pembelajaran *Online* oleh guru PJOK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	2	5,0	5,0	5,0
	51.00	2	5,0	5,0	10,0
	53.00	2	5,0	5,0	15,0
	54.00	1	2,5	2,5	17,5

55.00	5	12,5	12,5	30,0
56.00	2	5,0	5,0	35,0
57.00	1	2,5	2,5	37,5
58.00	2	5,0	5,0	42,5
59.00	2	5,0	5,0	47,5
60.00	1	2,5	2,5	50,0
61.00	3	7,5	7,5	57,5
62.00	1	2,5	2,5	60,0
63.00	2	5,0	5,0	65,0
64.00	1	2,5	2,5	67,5
65.00	3	7,5	7,5	75,0
66.00	1	2,5	2,5	77,5
67.00	2	5,0	5,0	82,5
68.00	2	5,0	5,0	87,5
69.00	1	2,5	2,5	90,0
71.00	1	2,5	2,5	92,5
72.00	1	2,5	2,5	95,0
73.00	1	2,5	2,5	97,5
80.00	1	2,5	2,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

#### Media berbasis visual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 11.00	5	12,5	12,5	12,5
12.00	1	2,5	2,5	15,0
13.00	6	15,0	15,0	30,0
14.00	5	12,5	12,5	42,5
15.00	6	15,0	15,0	57,5
16.00	5	12,5	12,5	70,0
17.00	5	12,5	12,5	82,5
18.00	3	7,5	7,5	90,0
19.00	2	5,0	5,0	95,0
20.00	2	5,0	5,0	100,0
Total	40	100,0	100,0	

#### Media berbasis audio

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	12.00	5	12,5	12,5	12,5
	13.00	4	10,0	10,0	22,5
	14.00	6	15,0	15,0	37,5
	15.00	6	15,0	15,0	52,5
	16.00	3	7,5	7,5	60,0
	17.00	3	7,5	7,5	67,5
	18.00	6	15,0	15,0	82,5
	19.00	5	12,5	12,5	95,0
	20.00	2	5,0	5,0	100,0
Total		40	100,0	100,0	

#### Media berbasis audio-visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12.00	2	5,0	5,0	5,0
	13.00	5	12,5	12,5	17,5
	14.00	9	22,5	22,5	40,0
	15.00	8	20,0	20,0	60,0
	16.00	6	15,0	15,0	75,0
	17.00	2	5,0	5,0	80,0
	18.00	2	5,0	5,0	85,0
	19.00	4	10,0	10,0	95,0
	20.00	2	5,0	5,0	100,0
Total		40	100,0	100,0	

#### Media berbasis komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10.00	2	5,0	5,0	5,0
	11.00	3	7,5	7,5	12,5
	12.00	1	2,5	2,5	15,0
	13.00	8	20,0	20,0	35,0
	14.00	7	17,5	17,5	52,5
	15.00	6	15,0	15,0	67,5
	16.00	6	15,0	15,0	82,5
	17.00	1	2,5	2,5	85,0
	18.00	1	2,5	2,5	87,5
	19.00	4	10,0	10,0	97,5
	20.00	1	2,5	2,5	100,0



Total	40	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

## Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

### Uji Validitas Pearson Product Moment

Uji validitas berguna guna mengetahui kevalidan kuesioner yang digunakan oleh penelitian dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden

### Dasar keputusan dalam uji validitas Pearson

#### Perbandingan Nilai $r$ hitung dengan $r$ tabel

Jika nilai  $r$  hitung  $> r$  table, maka artinya valid

Jika nilai  $r$  hitung  $< r$  table, maka artinya tidak valid

Cara mencari nilai  $r$  table dengan  $N=30$  pada signifikansi 5% pada distribusi nilai  $r$  table. Oleh sebab itu diperoleh nilai  $r$  table 0,361

### Distribusi Nilai $r_{\text{tabel}}$ Signifikansi 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194

29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Melihat nilai Signifikansi (sig)

1. Jika nilai sig < 0,05 = valid
2. Jika nilai sig > 0,05 = tidak valid

### Uji Realibilitas

Uji realibilitas bertujuan guna melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Dasar Pengambilan Keputusan Uji Realibilitas Cronbach Alpha menurut Wiratna Sujerweni (2014). Kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach alpha > 0,6

### Hasil uji validitas di SD Kanisius Sengkan

```
RELIABILITY
/VARIABLES=V.1 V.2 V.3 V.4 V.5 V.6 V.7 V.8 V.9 V.10 V.11 V.12
V.13 V.14 V.15 V.16 V.17 V.18 V.19
V.20
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
```

### Reliability

#### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.920	20

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V.1	58.70	103.666	.437	.919
V.2	58.87	97.085	.724	.913
V.3	58.77	99.840	.610	.916
V.4	59.00	101.448	.509	.918
V.5	58.80	102.786	.336	.924
V.6	58.53	100.947	.642	.915
V.7	58.63	102.999	.574	.917
V.8	58.90	99.403	.553	.917
V.9	58.67	99.402	.706	.914
V.10	58.67	100.161	.618	.916
V.11	58.67	102.506	.502	.918
V.12	58.80	101.407	.560	.917
V.13	58.57	101.495	.540	.917
V.14	58.53	99.775	.679	.914
V.15	58.97	98.861	.677	.914
V.16	58.80	101.200	.610	.916
V.17	58.60	100.731	.634	.915
V.18	58.70	99.666	.753	.913
V.19	58.90	99.128	.690	.914
V.20	58.77	102.668	.418	.920

Dengan penjelasan di atas,

Nilai Cronbach alpha= 0.920

Oleh sebab itu angket dikatakan realible, karena nilai Cronbach > 0,6

## Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian



**Gambar 7. Foto dengan Kepala Sekolah dan Guru SD Tamansiswa Jetis**



**Gambar 8. Penyampaian cara pengisian angket**



**Gambar 9. Siswa mengisi Angket**



**Gambar 10. Mengawasi siswa dalam pengisian angket**



**Gambar 11. Foto bareng siswa dan guru setelah selesai pengisian angket**