

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE-KAPANEWON DEPOK KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Yano Arifan
18604221004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON DEPOK KABUPATEN SLEMAN

Oleh :

Yano Arifan
NIM 18604221004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket sejumlah 32 butir pernyataan. Responden dalam penelitian ini adalah guru PJOK SD se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman sebanyak 43 guru. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif lalu dituangkan dalam bentuk persentase.

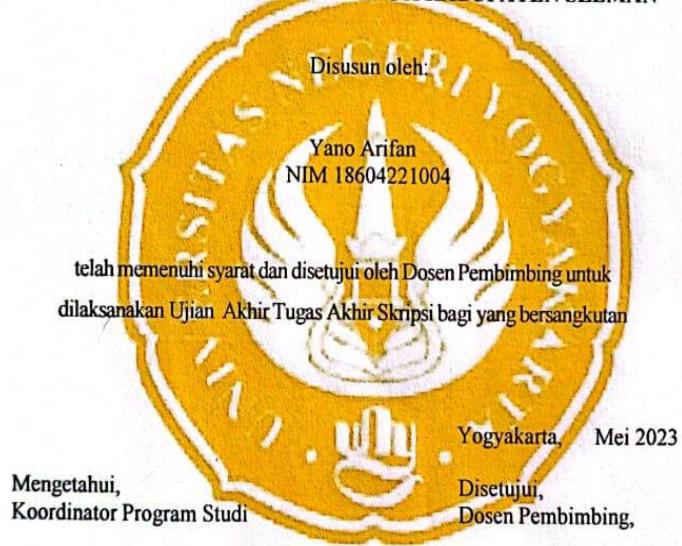
Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 5% yakni dengan dua (2) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 7% atau tiga (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman persentase tertinggi termasuk dalam kategori rendah.

Kata Kunci: media, pembelajaran, PJOK

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON DEPOK KABUPATEN SLEMAN



Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP. 198908252014042003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Yano Arifan
NIM	:	18604221004
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS	:	Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta, Mei 2023
Yang Menyatakan,



Yano Arifan
NIM. 18604221004

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON DEPOK KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh :

Yano Arifan
NIM 18604221004

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 12 Juni 2023

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.		19/6/2023
Ketua Pengaji/Pembimbing		19/6/2023
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.		16/6/2023
Sekretaris		16/6/2023
Dr. Aris Fajar Tambudi, S.Pd., M.Or.		
Pengaji		

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

Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 19820815 2005011 002

MOTTO

Pendidikan adalah apa yang tersisa setelah melupakan semua yang dia pelajari di sekolah
(Albert Einstein)

Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan
(Najwa Shihab)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya (Bapak Alm. Muhamad Agus dan Ibu Elly Surya Timur) yang telah merawat, mendidik, dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini, terimakasih atas kasih sayang dan segala pengorbanan yang diberikan hingga saat ini.
2. Adik saya (Alinda Ivani Syifa) yang selalu memberi semangat dan memberi dorongan setiap saya melangkah hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

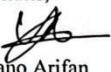
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman” dapat disusun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

1. Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. selaku Dosen Pembimbing yang telah membeikan motivasi, semangat, dan pengarahan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
2. Tim Pengaji sebagai Pengaji dan Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan,dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
5. Keluarga besar PGSD PENJAS A 2018 yang solid,asik dan kompak yang selalu memberikan warna dalam menjalani perkuliahan dan kehidupan.

6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan penulis. Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Mei 2023
Penulis,



Yano Arifan
NIM. 18604221004

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pembelajaran	9
2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	11
3. Hakikat Media Pembelajaran	14
4. Prinsip-prinsip Pemilihan Media.....	31
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36

C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Validitas Instrumen.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	53
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	58
	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian	40
Tabel 2. Norma Penilaian	41
Tabel 3. Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK SD Negeri se-Kapanewon Depok	43
Tabel 4. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK SD Negeri se-Kapanewon Depok.....	43
Tabel 5. Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio	45
Tabel 6. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio	46
Tabel 7. Statistik Penggunaan Media Berbasis Visual.....	47
Tabel 8. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Visual.....	48
Tabel 9. Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio Visual.....	49
Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio Visual.....	50
Tabel 11. Statistik penggunaan Media Berbasis Komputer/Internet.....	51
Tabel 12. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbais Komputer/Internet ...	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Media Gambar	18
Gambar 2. Media Sketsa	19
Gambar 3. Media Gambar/ <i>Chart</i> (Sumber:.....)	20
Gambar 4. Media Grafik	21
Gambar 5. Media Papan Tulis	22
Gambar 6. Media Papan Panel	22
Gambar 7. Media Papan Buletin	23
Gambar 8. <i>Overhead transparency</i>	24
Gambar 9. Media Modul	26
Gambar 10. Media Audio.....	27
Gambar 11. Media Televisi	29
Gambar 12. Diagram batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok	44
Gambar 13. Diagram Batang penggunaan Media Berbasis Audio	46
Gambar 14. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Visual.....	48
Gambar 15. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Audio Visual.....	50
Gambar 16. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Komputer/Internet	52
Gambar 17. Pengisian Angket Penelitian.....	75
Gambar 18. Pengisian Angket Penelitian.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	61
Lampiran 2. Surat Izin Permohonan Data Guru.....	62
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen	63
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian	65
Lampiran 6. Rekapitulasi Data Penelitian	66
Lampiran 7. Kartu Bimbingan	67
Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi	68
Lampiran 9. Hasil Olah Data SPSS.....	70
Lampiran 10. Dokumentasi	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik. Guru memiliki peran penting dalam membentuk manusia secara utuh melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Sebelum mendidik peserta didik seorang guru harus memiliki kapasitas yang baik dalam hal mendidik peserta didik. Guru harus mempunyai standar kompetensi guru yang memadai. Standar kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual secara menyeluruh membentuk standar profesi guru yang mencangkup penguasaan materi, pemahaman tentang peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi, dan profesionalisme. Guru merupakan komponen utama dalam sistem pendidikan secara keseluruhan. Guru memiliki peran yang sangat strategis dan *fundamental* dalam upaya mewujudkan tujuan pembangunan nasional, khususnya di bidang pendidikan, sehingga perlu dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat dan professional.

Guru perlu mengembangkan kreativitasnya dan kemampuannya dalam melakukan proses pembelajaran agar dapat menciptakan kondisi atau situasi pembelajaran yang kondusif sehingga tujuan pendidikan yang meliputi aspek kognitif, aspek psikomotrik, dan afektif dapat tercapai dengan optimal. Secara operasional gurulah yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga guru merupakan kunci atau peran penting dalam keberlangsungan proses pendidikan. Guru memiliki tugas yang sangat kompleks dalam proses pembelajaran, sehingga guru dituntut harus menguasai sejumlah ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Guru

harus memiliki kemampuan professional dalam tugasnya dalam menerapkan konsep teknologi pembelajaran dalam memecahkan masalah-masalah pendidikan atau pembelajaran. Pemecahan masalah dalam teknologi pembelajaran berupa komponen sistem instruksional yang telah disusun dalam fungsi desain dan seleksi sehingga menjadi sistem isntrusional yang lengkap dan terstruktur. Komponen-komponen tersebut meliputi: pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Pengoptimalan penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru atau fasilitator perlu mempelajari dan memahami bagaimana menentukan media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik agar dapat mengefektifkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Media merupakan alat bantu pengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar saat proses pembelajaran sedang berlangsung, namun kerap kali media pembelajaran diabaikan oleh guru. Problematika yang menyebabkan guru mengabaikan penggunaan media pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan seperti sulitnya mencari media pembelajaran, waktu persiapan pembelajaran yang terbatas, tidak adanya biaya yang digunakan untuk media pembelajaran, dan lain sebagainya. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul dalam pendidikan apabila pengetahuan guru tentang ragam media, karakteristik, serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar. Pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran berkembang dengan sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Adanya kemajuan teknologi tersebut membuat ragam dan jenis media pembelajaran cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan oleh guru. Setiap media

pembelajaran memiliki karakteristik dan kemampuan masing-masing dalam menyalurkan pesan dan informasi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan kontribusi yang positif terhadap keberlangsungan proses pembelajaran apabila media pembelajaran tersebut tersedia dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru PJOK untuk lebih mengerti dan memahami tentang media pembelajaran yang komprehensif, sehingga guru PJOK paham betul yang dimaksud dengan media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan optimal. Selain itu, pengetahuan guru dan pendidikan yang ditempuh guru juga mempengaruhi pemahaman tentang media pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan prestasi peserta didik dengan baik dan efektif. Selain itu, dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdapat komponen media pembelajaran, sehingga diharapkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran guna mengefektifkan dan mengoptimalkan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dinilai sangat penting mengingat media tersebut dapat mempermudah penyaluran informasi dari guru ke peserta didik. Dengan adanya media

pembelajaran tersebut diharapakan antusias dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat. Dengan kata lain adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran tersebut diharapakan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran.

Kapanewon Depok merupakan Kapanewon yang berada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Beberapa sekolah di Kapanewon Depok sudah melakukan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Adanya pembelajaran terbatas tersebut mengharuskan guru menyusun kembali rencana pembelajaran baik secara Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) maupun Pembelajaran Tatap Muka (PTM). Tidak hanya menyusun kembali rencana pembelajaran saja, namun guru juga diharuskan menentukan media yang tepat untuk proses pembelajaran agar pembelajaran mampu diterima oleh peserta didik dengan baik. Beberapa sekolah di Kapanewon Depok terdapat beberapa guru yang sudah mendekati masa pensiun sehingga jarang atau bahkan kurang begitu paham tentang penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan kurang optimalnya kelancaran proses pembelajaran sekolah dasarnya khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang tersedia baik untuk pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti saat melakukan praktik kependidikan di beberapa SD Negeri di Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta diketahui bahwa guru telah melakukan proses pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dilihat dari guru yang tepat waktu datang ke sekolah dan mengajar dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, kegiatan kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan lancar dan tertib. Akan tetapi peneliti juga menemukan ada beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, bahkan ada guru yang hanya menjelaskan materi secara lisan saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Tidak tersedianya media pembelajaran atau minimnya media pembelajaran yang ada di sekolah juga menjadi alasan guru mengapa tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu, guru yang sudah mendekati masa pensiun cenderung lebih sering tidak menggunakan media pembelajaran dan lebih memilih mengajar dengan lisan saja. Namun terdapat juga sebagian guru yang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Permasalahan-permasalahan di atas perlu diatasi agar peserta didik mampu memahami dan tidak kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan diri sendiri sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan. Sebagian besar guru melakukan demonstrasi gerak yang selanjutnya peserta didik mencoba menirukan apa yang dilakukan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan wawancara peneliti saat melakukan praktik kependidikan, terdapat beberapa guru yang belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Belum diketahui secara pasti seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK yang digunakan di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman. Perlu diadakanya penelitian lebih lanjut tentang seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Kapanewon Depok, sehingga dapat dijadikan referensi kedepannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Sebagian guru jarang menggunakan media pembelajaran saat sedang melakukan proses pembelajaran PJOK.
2. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman.
3. Sebagian guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Belum diketahuinya penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terfokus maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman? ”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi sebagai bahan pertimbangan peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran PJOK.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada guru mengenai media pembelajaran PJOK.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada sekolah mengenai media pembelajaran PJOK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dalam proses belajar mengajar yang terstruktur dan dinamis untuk mentransfer nilai-nilai, pengetahuan, dan informasi kepada peserta didik supaya dapat melakukan perubahan tingkah laku maupun pengetahuan guna mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat dari Hamdani (2011: 23) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Usaha guru tersebut diharapkan mampu memberikan perubahan tingkah laku yang positif menuju ke hal yang lebih baik. Pembelajaran dilaksanakan melalui suatu sistem yang tersusun dan terancang dengan matang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Arfani (2016: 87) sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber lainnya yang terdapat dalam lingkungan pembelajaran tersebut. Menurut pendapat dari Dimyati dan Mudjiono dalam Segala (2011: 62) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. guru merupakan kunci pokok dalam menyalurkan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik dalam proses

pembelajaran. Guru menjadi orang pertama yang berinteraksi langsung kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktivitas pertama yang terdapat dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Menurut pendapat dari Arfani (2016: 89) Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Keberhasilan pendidikan ditandai dengan tercapainya tujuan dari pendidikan. Tujuan dari pendidikan secara nasional yakni meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) menjelaskan terdapat tiga konsep pengertian pembelajaran yakni sebagai berikut:

1) Pembelajaran dalam pengertian Kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian Kualitatif

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan secara efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian Kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjelaskan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Hamalik (2011: 57) mengemukakan bahwa “pembelajaran jasmani adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dalam mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya komponen pendukung pembelajaran yan lain. Menurut Suyanto dan Hisyam (2010: 81) komponen-komponen pembelajaran tersebut harus mampu berinteraksi dan membentuk sistem yang saling berhubungan, sehingga mampu menciptakan peoses pembelajaran yang berkualitas. Komponen-komponen tersebut antara lain: a) tujuan pembelajaran, b) bahan pembelajaran, c) metode pembelajaran, d) media pembelajaran, e) guru dan pendidik, f) siswa, g) penilaian dan evaluasi.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya guru secara sadar dan sistematis untuk membuat siswa belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri peserta didik melalui proses pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut membuat peserta didik mendapat kemampuan dan pemahaman baru mengenai pengetahuan dan perilaku. Melaui proses pembelajaran penambahan pengetahuan serta perubahan perilaku tersebut berlaku dalam waktu yang relatif lama.

2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Belajar merupakan kegiatan pertama dalam sebuah poses pembelajaran. Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah. Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan hoistik dalam

kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Melalui pendidikan jasmani diharapkan seorang anak mampu mengembangkan individu baik secara jasmani maupun rohani. Pendidikan jasmani identik dengan pembelajaran aktivitas fisik saja namun sebenarnya pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mencakup tiga aspek, yakni aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek efektif. Ketiga aspek tersebut merupakan tujuan dari pendidikan secara nasional sehingga dalam pendidikan jasmani aspek tersebut harus dicapai dengan maksimal agar tujuan dari pendidikan mampu terpenuhi. Paturusi (2012: 45) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dengan kata lain, pendidikan jasmani tidak hanya membahas tentang kesehatan jasmani atau aktivitas fisik saja namun terbagai berbagai macam pokok bahasan yang terkandung dalam pendidikan jasmani.

Rosdiani (2015: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani guna mencapai tujuan pendidikan yang menyeluruh. Hal ini, sebagaimana dinyatakan oleh Rosdiani (2014: 138) bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas

jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan nasional sehingga pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani itu sendiri.

Sementara itu, tujuan pendidikan jasmani sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hidayatullah (2012: 7) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jamani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui aktivitas jasmani. Hal tersebut, sejalan dengan pendapat Rosdiani (2015: 2) menyatakan bahwa tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah perkembangan zaman.

Utama (2011: 3) menyatakan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diharapkan untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek sosial. Selain itu pendidikan jasmani merupakan salah satu alat untuk membina anak muda agar kelak anak tersebut mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayat. Sedangkan

Supriatna & Wahyupurnomo (2015: 66) berpendapat bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara *organic, neuromoskuler, perceptual, kognitif*, sosial, dan emosional.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk belajar peserta didik melalui suatu aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula. Pendidikan jasmani juga mencangkup beberapa aspek dalam pendidikan yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Dengan kata lain, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan peserta didik baik secara jasmani maupun rohani.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Daryono (2010: 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah Segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut pendapat dari Haryono (2014: 48) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik atau guru dan dapat membantu dalam proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Selama proses pembelajaran komunikasi perlu dilakukan antara peserta didik dengan pendidik. Komunikasi ini memiliki peran penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan dari pendidikan. Guru membutuhkan suatu media untuk dapat melaksanakan komunikasi dengan sebaik mungkin antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran tersebut sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dari tujuan pendidikan. Selain itu, guru juga perlu mempertimbangkan pemilihan suatu media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tersebut dapat berguna agar peserta didik tertarik dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring dengan berkembangnya suatu jaman terutama dalam bidang teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pendapat para ahli mengenai jenis dan karakteristik media sangatlah banyak, namun belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek.

Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang disimpulkan oleh pendapat dari Sadirman, dkk (2014: 20-23) yaitu:

- 1) Taksonomi menurut Rudy Bretz
Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual, dan gerak.
- 2) Hirarki media menurut Duncan
Duncan ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan, dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan, lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.
- 3) Taksonomi menurut Briggs
Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparasi, film rangkai, film bingkai, film, televisi, dan gambar.
- 4) Taksonomi menurut Gagne
Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.
- 5) Taksonomi menurut Edling
Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual, dan dua pengalaman tiga dimensi.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan dalam pembelajaran. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Menurut pendapat Daryanto (2016: 18) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digolongkan menjadi lima berdasarkan ukuran serta kompleks perlengkapannya, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer. Menurut Pendapat dari Sukiman (2012: 85) menjelaskan bahwa karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual, dan media pembelajaran berbasis komputer.

1) Media pembelajaran berbasis visual

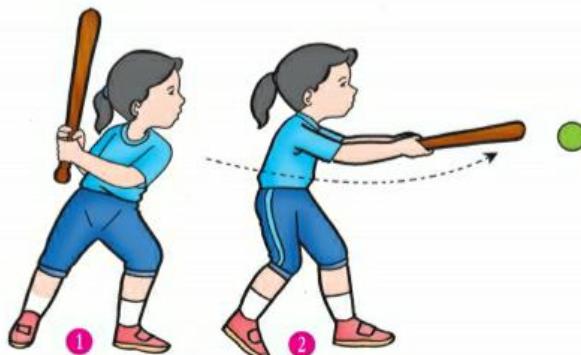
Menurut Pendapat dari Sukiman (2012: 85) menerangkan bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan grafik, papan tulis, flannel, buletin, poster, kartun, peta, dan globe. Sedangkan media cetak adalah media yang dicetak seperti transparasi (OHT) dan modul.

a) Media grafis

Menurut pendapat dari Sadiman, dkk (2014: 28) menjelaskan bahwa media grafis termasuk media visual sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Indera yang digunakan dalam media visual ini adalah indera penglihatan. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual yang diterima oleh indera penglihatan. Karena pesan disampaikan melalui simbol-simbol maka perlu adanya pemahaman mengenai makna dari simbol-simbol tersebut agar pesan yang ingin disampaikan berhasil dan efisien diterima oleh penerima pesan. Selain itu, secara khusus grafis memiliki fungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang besar kemungkinan mudah terlupakan apabila tidak disajikan dengan grafis. Terdapat banyak jenis media grafis, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Gambar/Foto

Menurut pendapat dari Sadirman (2014: 29) menjelaskan bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Media gambar dapat diambil dari sejumlah gambar, foto, lukisan, yang terdapat di dalam majalah, buku, koran, atau melalui sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.15 Pukulan mendatar dalam permainan kasti

Gambar 1. Media Gambar

(Sumber: https://www.situsartikel92.com/2020/10/variasi-gerak-dasar-lokomotor_22.html)

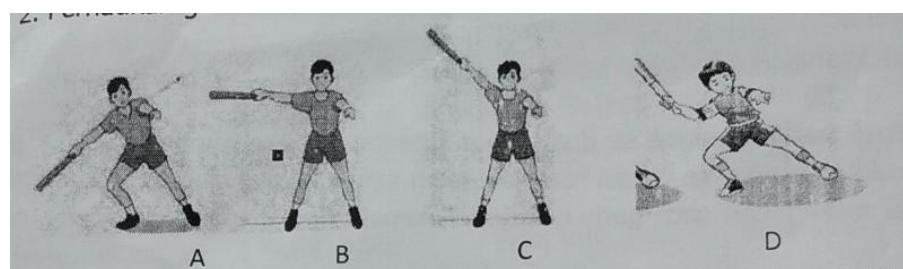
- a. Kelebihan media gambar/foto:
 - 1) Bersifat lebih realistik menunjukan pokok masalah dibanding dengan media verbal saja.
 - 2) Mengatasi batasan ruang dan waktu.
 - 3) Mengatasi keterbatasan pengamatan
 - 4) Dapat memperjelas suatu permasalahan, dalam bidang apa saja dan tingkat usia berapa saja sehingga tidak timbul kesalahpahaman.
 - 5) murah, mudah didapat dan dimanifestasikan tanpa menggunakan peralatan khusus.

b. Kelemahan media gambar/foto

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar/foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2. Sketsa

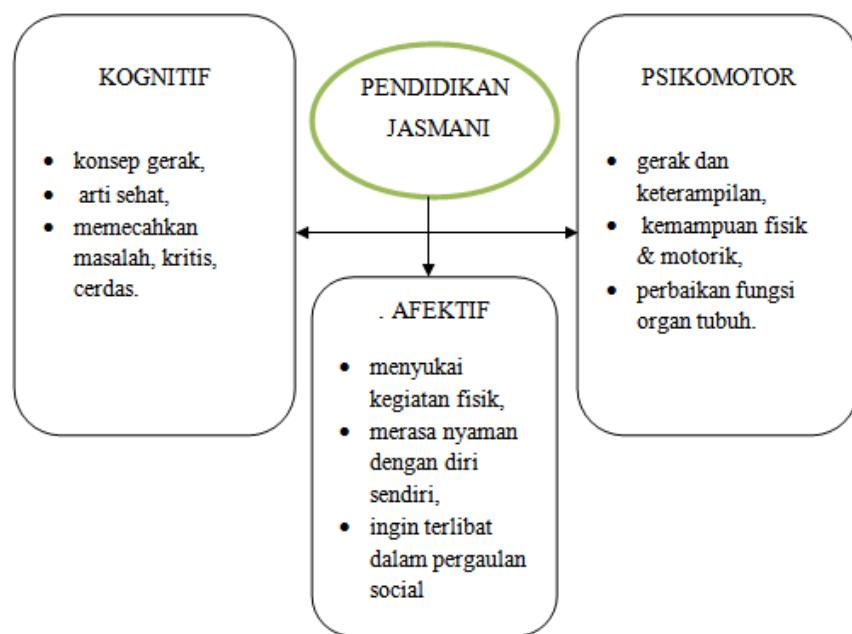
Menurut pendapat dari Sadiman, dkk (2014: 33) menjelaskan bahwa sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru hendaknya mampu menuangkan ide-ide yang dimilikinya dalam bentuk sketsa. Media sketsa dapat menarik perhatian siswa sekaligus menghindari verbalisme sehingga dapat memperjelas dalam menyampaikan pesan. Media sketsa ini adalah media yang paling murah karena media sketsa dibuat sendiri oleh seorang guru sehingga tidak begitu memerlukan biaya yang mahal.



Gambar 2. Media Sketsa
(Sumber: <https://brainly.co.id/tugas/27196064>)

3. Media Bagan/*Chart*

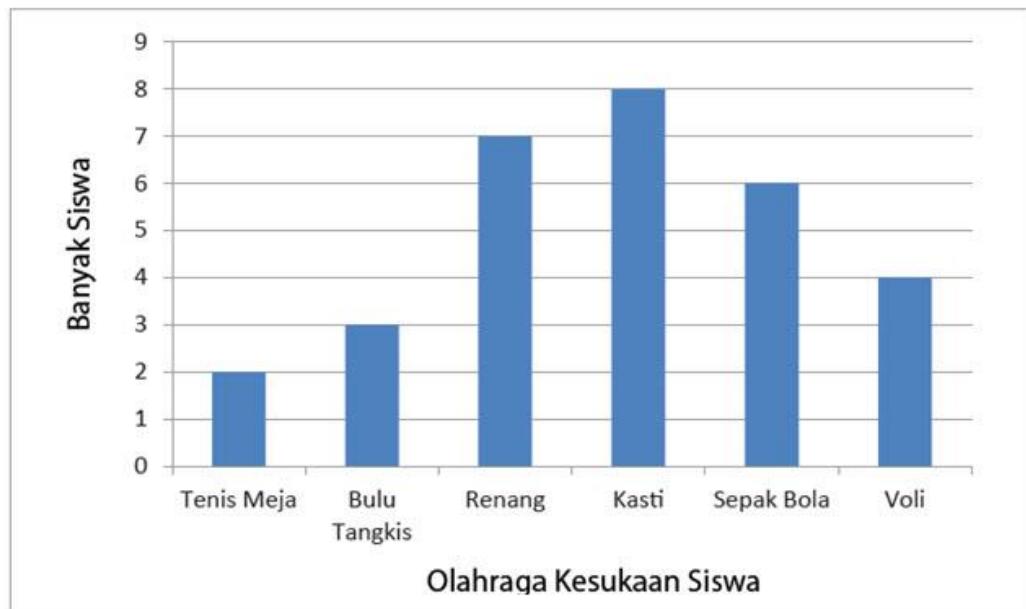
Bagan atau *Chart* adalah media visual yang memiliki fungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila disampaikan secara tertulis ataupun secara lisan. Bagan merupakan ringkasan butir-butir penting dari sebuah presentasi.



Gambar 3. Media Gambar/Chart
(Sumber: http://repository.upi.edu/33585/4/S_JKR_1306267_Chapter1.pdf)

4. Grafik

Menurut pendapat dari Sadiman, dkk (2014: 41) menerangkan bahwa grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapi grafik tersebut seringkali simbol-simbol verbal digunakan untuk lebih memperjelas grafik.



Gambar 4. Media Grafik

(Sumber: <https://www.mikirbae.com/2020/02/menyajikan-dan-menafsirkan-data-dengan.html>)

5. Media Papan Tulis

Papan tulis adalah papan kayu dengan permukaan yang bisa digunakan sebagai menulis dengan menggunakan kapur tulis. Secara umum papan tulis digunakan antara lain untuk: (1) menuliskan pokok-pokok keterangan guru dalam mengajar secara klasikal, (2) Menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan atau gambar sederhana, (3) untuk memotivasi siswa dengan memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan papan tulis.



Gambar 5. Media Papan Tulis

(Sumber: <https://www.hanakoboard.com/papan-tulis-whiteboard-60x90-single-face-stand/>)

6. Papan Panel

Papan panel adalah papan yang berlapis dengan kain flanel yang dapat dilipat, gambar yang disajikan dapat dibongkar pasang dengan mudah.

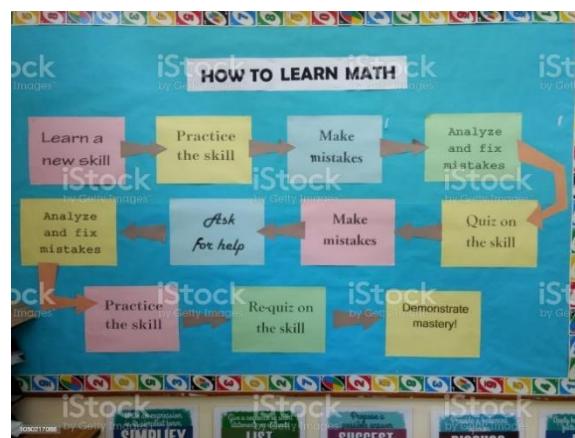


Gambar 6. Media Papan Panel

(Sumber: <https://www.kreasiceria.com/2016/06/media-pembelajaran-kreatif-dari-kain-flanel.html>)

7. Papan Buletin

Papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian-kejadian tertentu, papan dapat langsung ditempeli gambar atau tulisan.



Gambar 7. Media Papan Buletin
(Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto/papan-buletin-matematika-gm1050217088-280833900>)

b) Media OHT/OTP

Menurut pendapat Sukiman (2012: 123) menjelaskan bahwa media transparasi atau *Overhead Transparency* (OHT) sering disebut dengan perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparasi adalah media visual proyeksi yang dibuat diatas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 X 11 inci, yang digunakan oleh guru memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka *outline*, atau ringkasan di depan kelompok kecil atau kelompok besar.



Gambar 8. Overhead transparency

(Sumber: <https://www.ets.berkeley.edu/news/phasing-out-older-classroom-technologies>)

Menurut pendapat dari Sadiman (2014: 61) kelebihan serta kelemahan menggunakan OHP adalah sebagai berikut:

a) Kelebihannya antara lain:

- 1) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas jika dibandingkan dengan menggunakan gambar di papan. Ruangan tidak perlu digelapkan, sehingga siswa dapat melihatnya sambil mencatat.
- 2) Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa.
- 3) Benda-benda yang kecil dapat diproyeksikan hanya dengan meletakkannya di atas OHP, walaupun hasilnya berupa bayang-bayang.
- 4) Memungkinkan penyajian diskriminasi warna dan menarik minat siswa.
- 5) Tak memerlukan tenaga bantuan operator dalam menggunakan OHP karena mudah dioperasikan.
- 6) Lebih sehat dari papan tulis.
- 7) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan.
- 8) Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, terutama untuk proses yang kompleks dan bertahap.
- 9) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang.
- 10) Sepenuuhnya dikontrol oleh guru.
- 11) Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, dan apabila menggunakan bingkai, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan seorang guru dapat dibuat di atasnya.
- 12) Dapat menstimulasi efek gerak yang sederhana dan warna pada proyeksinya dengan menambahkan alat penyajian tertentu.

- b) Kelemahan menggunakan OHP dan transparensi adalah sebagai berikut:
 - 1) Transparensi memerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikan (OHP) sedangkan OHP itu sendiri kadang-kadang sulit dicari suku cabangnya di tempat-tempat tertentu.
 - 2) Memerlukan waktu usaha dan persiapan yang baik, terlebih jika menggunakan teknik penyajian yang kompleks.
 - 3) Cara kerja harus dengan sistematis dalam penyajiannya. Apabila penyajiannya tidak sistematis maka penyajian bisa kacau.
 - 4) Jika kurang disukai teknik pemanfaatan serta potensinya ada kecenderungan OHP dipakai sebagai pengganti papan tulis dan siswa cenderung bersifat pasif.
- c) Media Modul

Modul adalah kegiatan belajar yang telah terancang untuk membantu peserta didik secara individu untuk mencapai tujuan-tujuan dari pembelajaran. Modul sering kali dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna mendukung suatu proses pembelajaran. Menurut pendapat dari Wijaya dkk, dalam Sukiman (2012: 133) menerangkan bahwa melalui sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan: (1) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal; (2) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individu yang mantap; (3) dapat mewujudkan belajar yang berkonsentrasi.



Gambar 9. Media Modul

(Sumber: <https://www.sangpendidik.com/2020/07/kumpulan-modul-dan-lkpd-bdr-pjok-semua.html>)

2) Media berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan melalui indera pendengaran. Menurut pendapat dari Daryanto (2010: 37), audio berasal dari kata *audible*, yang artinya suara yang diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia. bahan ajar audio merupakan salah satu jenis bahan ajar non cetak yang didalamnya mengandung suatu sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung yang dapat didengarkan oleh peserta didik guna membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi tertentu (Prastowo, 2011: 264).



Gambar 10. Media Audio

(Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto/riwayat-rekaman-suara-gm488401972-74106515>)

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan. Secara lebih rinci media audio visual dijelaskan sebagai berikut:

a) Media Film

Menurut pendapat Hamalik (2010: 111) menyatakan terdapat tiga macam jenis media audio visual, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Film dokumenter adalah gambaran yang sebenarnya tentang suatu cerita. Film ini bukan merupakan pengulangan suatu kejadian atau dibuat seperti film-film yang diprodusir, tetapi menggunakan masyarakat yang nyata dan dalam situasi-situasi yang nyata pula.
- 2) Film episode adalah film yang terdiri dari edisi-edisi yang pendek. biasanya direlease dalam film jenis rekreasi, industri, atau film televisi.
- 3) Film provokasi adalah film yang digunakan untuk melayani tujuan-tujuan study group orang dewasa, tetapi juga dipergunakan untuk anak-anak di sekolah dalam pelajaran tertentu seperti studi sosial, ethika, etiquette, dan sebagainya. Film provokasi mendorong diskusi.

Pendapat lain mengenai media film diungkapkan oleh Susilana & Riyana (2011: 18-20) menerangkan bahwa film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup. Media film dapat digunakan sebagai media ajar untuk menerangkan suatu pesan dalam pembelajaran. Oleh karena itu media film dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna materi yang disampaikan dapat tersampaikan kepada peserta didik.

b) Media Televisi

Menurut pendapat dari Arsyad (2014: 51) menjelaskan bahwa televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Selain dapat digunakan sebagai bahan hiburan, televisi juga dapat bersifat mendidik, tentu acara juga harus disesuaikan dengan pendidikan yang akan diajarkan, dalam hal ini guru sangat berperan penting dalam pemilihan acara pada televisi. Selain itu, televisi juga dapat menyajikan program-program menarik dan berita-berita terkini sehingga dapat menambah wawasan peserta didik. Menurut pendapat dari Susilana & Riyana (2011: 21) menyatakan bahwa media televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak (sama dengan film). Sedangkan menurut pendapat Sadiman dkk, (2010: 73) mengungkapkan bahwa televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak. Menurut pendapat dari Hamalik (2010: 134) mengemukakan bahwa televisi adalah suatu perlengkapan elektronis, bahwa dasarnya adalah sama dengan gambar

hidup yang meliputi gambar dan suara. Secara umum televisi adalah media penyampai pesan yang disertai dengan suara dan gambar gerak sebagai penjelas/mudah dipahami oleh setiap konsumen yang menggunakan.



Gambar 11. Media Televisi
(Sumber: <https://bp-guide.id/AxxcsPpc>)

4) Media berbasis Komputer

Komputer adalah salah satu produk sains dan teknologi yang merupakan suatu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, meresponya, menyimpan dan mengeluarkan hasil data yang diproses. Adanya komputer sebagai bagian dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi ini dapat mengubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional atau tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran berbasis komputer mejadikan peran yang dimainkan oleh komputer tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri (Sukiman, 2012: 210). Menurut pendapat dari Sukiman (2012: 212-213) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran.
 2. Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan.
 3. Kendali benda berada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
 4. Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
 5. Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, *video tape*, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.
- Sedangkan kelemahan dari media komputer antara lain sebagai berikut:
1. Perangkat lunaknya masih relatif mahal.
 2. Dalam menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus.
 3. Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain.
 4. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
 5. Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Media berbasis jaringan komputer yang biasa digunakan adalah media presentasi *power point* dan media berbasis internet.

1) Media presentasi *Power Point*

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

2) Media berbasis internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan dampak dari adanya perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat untuk saat ini. Berbagai hal tentang materi pembelajaran dapat dengan mudah diakses melalui internet. Guru

dapat menggunakan internet sebagai bahan atau sumber belajar guna menambah wawasan dan pengetahuan siswa. Penggunaan internet dapat membantu siswa dalam mengikuti perkembangan zaman yang menjadi lebih modern atau berbasis digital. Selain itu pembelajaran berbasis internet dapat membuat pembelajaran menjadi semakin menarik bagi siswa.

Penggunaan internet dapat membantu siswa dalam menemukan berbagai materi yang belum ada di dalam buku pembelajaran. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran, baik yang sudah disampaikan saat pembelajaran maupun yang belum tersampaikan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengelompokkan media pembelajaran sangat bervariasi menurut pengelompokkan tertentu. Jadi hingga saat ini belum ada kesepakatan tertentu dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media. Dalam penelitian ini menggunakan pengelompokkan jenis media menurut Sukiman, Jenis-jenis media antara lain adalah media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer.

4. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

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

a) Prinsip efektifitas dan efisiensi

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

b) Prinsip Relevensi

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

c) Prinsip Produktifitas

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

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media ada tiga, yakni prinsip efektifitas dan efisiensi, prinsip relevansi, dan prinsip produktifitas. Ketiga prinsip tersebut harus dipenuhi saat memilih media pembelajaran. Dengan terpenuhinya prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran tersebut maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rikard Febriana (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se-Kapanewon Semin, Kabupaten Gunungkidul tentang Penggunaan Internet”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kapanewon Semin, Kabupaten Gunungkidul tentang Penggunaan Internet. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan guru penjasorkes di SD Negeri se-Kapanewon Semin, Kabupaten Gunungkidul sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 51,6%, pada kategori baik sebesar 38,75%, pada kategori kurang sebesar 9,7%, dan pada kategori rendah sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kapanewon Semin, Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet adalah cukup.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Lisa Febriana (2018) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Kretek, Kabupaten Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD

Negeri se-Kapanewon Kretek, Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Kretek, Kabupaten Bantul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,14%, pada kategori “rendah” sebesar 28,57%, Pada kategori “cuukup” sebesar 21,43%, pada kategori “tinggi” sebesar 42,86%, dan pada kategori “sangat tinggi” sebesar 0%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di Sekolah Dasar negeri se-Kapanewon Kretek, Kabupaten Bantul termasuk dalam kategori tinggi.

C. Kerangka Berfikir

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan dari pendidik ke peserta didik. Keberadaan media dapat merangsang minat belajar peserta didik terlebih lagi apabila media yang digunakan terlihat menarik. Sebaiknya dalam pembelajaran PJOK perlu adanya pemanfaatan media untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran. Namun demikian, terdapat beberapa sekolah yang masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Upaya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dapat membantu dalam kelancaran pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK itu sendiri.

Penelitian ini mengangkat hal tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Adanya penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam

melancarkan proses pembelajaran. Kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih secara tepat media yang digunakan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran PJOK akan berjalan secara efektif dan optimal, apabila disertai dengan faktor pendukung yang salah satunya adalah faktor penggunaan media pembelajaran.

Namun hal tersebut belum bisa diketahui secara pasti karena belum diketahuinya seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Oleh karena itu Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta”.

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Menurut pendapat dari Kusumawati (2015: 59) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan objek sebagaimana adanya”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey. Sedangkan pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada responden. Nilai yang diperoleh dari responden diolah dengan menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif dan dinyatakan dalam bentuk persentase. Hasil tersebut dapat memberikan gambaran tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2022 dan dilaksanakan di SD se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

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

bahwa, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK yang mengajar di SD se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah populasi dalam penelitian ini yakni sebanyak 43 guru.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiyono (2017: 85) pengertian dari *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi *relative* kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 43 sampel.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sugiyono (2015: 38) berpendapat bahwa, variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam penelitian ini terdapat empat faktor yakni, media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer. Untuk memperoleh data, penelitian dilakukan dengan menggunakan angket dan data yang diperoleh dituangkan dalam bentuk skor.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah terpenting bagi peneliti dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperoleh data (Sugiyono, 2015: 224). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar kuisioner.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket tertutup yang dibagikan kepada guru PJOK yang mengajar di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Peneliti mengumpulkan hasil penyusunan data untuk diolah dan dianalisis untuk menarik kesimpulan.

2. Instrumen Penelitian

Alat penelitian dalam penelitian ini adalah kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) angket (survei) adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang harus dijawab. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup berupa butir pernyataan. Butir pernyataan tersebut memiliki dua alternatif jawaban yakni, “ya” dan “Tidak”. Untuk penskoran data “ya” memiliki nilai 1 sedangkan “tidak” memiliki skor 0.

Atas dasar kerangka teoritis, pengembangan perangkat yang relevan telah dibuat dalam kaitannya dengan aspek-aspek yang dicakup oleh variabel dan indikator yang dijelaskan dalam artikel laporan. Menurut Rubsiyah (2010: 31), tiga

langkah utama harus dilakukan untuk menyusun suatu alat pengumpulan data adalah :

a. Menyusun Konstrak

Definisi konstrak adalah menetapkan batasan pada perubahan atau variabel yang akan diukur. Komposisi penelitian ini adalah variabel pengukuran. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penggunaan yang dimaksud adalah pemakaian atau penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses Pembelajaran Jasmani Kesehatan dan Olahraga.

b. Menyidik faktor

Dari uraian di atas dijabarkan menjadi beberapa faktor terukur. Faktor-faktor tersebut menjadi tolak ukur untuk menyusun alat berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden. Penelitian ini mengkaji faktor-faktor yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran PJOK. Faktor-faktor dalam penelitian ini terdapat empat faktor yakni, media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer.

c. Menyusun butir pertanyaan

Angket yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan faktor untuk menyusun konstrak. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan faktor tersebut lalu disusun butir soal yang bisa digunakan.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK	Media berbasis audio	Media rekaman	1,2,3,4,5,6,7,8
	Media berbasis visual	Media gambar/foto	9,10,11,12, 13, 14, 15
		Media buku/modul	16
	Media berbasis audio visual	Media video	17,18,19,20,21,22,23,24
	Media berbasis komputer	Media <i>Power Point</i>	25,26,27,28
		Media berbasis internet	29,30,31,31
Total			32

F. Validitas Instrumen

Setelah instrumen penelitian tersusun, langkah selanjutnya adalah validasi yaitu dengan berkonsultasi terkait kisi-kisi hingga butir pernyataan tersebut. Hal ini dimaksud untuk memberikan saran atau tanggapan terkait instrumen yang di susun sehingga dapat diketahui kesalahan dan kelemahan instrumen tersebut. Validator dalam penelitian ini adalah ibu Nursita Utami, S.Pd., M.Or. selaku dosen ahli (*expert judgement*) Tugas Akhir Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan di Universitas Negeri Yogyakarta.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dalam penelitian ini analisis tersebut berguna untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Setelah semua data terkumpul langkah selanjutnya adalah menganalisis data untuk menarik sebuah kesimpulan. Analisis data merupakan tahapan penelitian untuk menentukan keakuratan dan kevalidan data. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif persentase dengan menggunakan rumus persentase Sudijono (2015: 40-41):

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Besar persentase

f : Frekuensi data

N : *Number of cases* (Jumlah keseluruhan data)

Untuk menentukan interval dalam penelitian ini menggunakan norma penilaian dari Azwar (2016: 163):

Tabel 2. Norma Penilaian

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3.	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4.	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5.	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

X = Skor

M = *mean* (rata-rata)

SD = Standar Deviasi Hitung

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2022 - Januari 2023 dengan subjek seluruh guru PJOK SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman dengan responden sebanyak 43 guru. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman, variabel ini memiliki lima (4) faktor yaitu: media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer/internet. Kemudian data ditabulasi, diskor, dianalisis, dan dikategorikan sesuai dengan rumus pengkategorianya yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Data dianalisis dengan menggunakan bantuan program *SPSS 25, MS Excel*, dan perhitungan rumus.

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman diperoleh skor *Std. Error of Mean* 0,906, median 19, mode 13, *Std. Deviation* 5,944, *variance* 35,33, *range* 24, nilai minimum 8, nilai maximum 32, sum 824. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Statistik Penggunaan Media Pembelajaran PJOK SD Negeri se-Kapanewon Depok

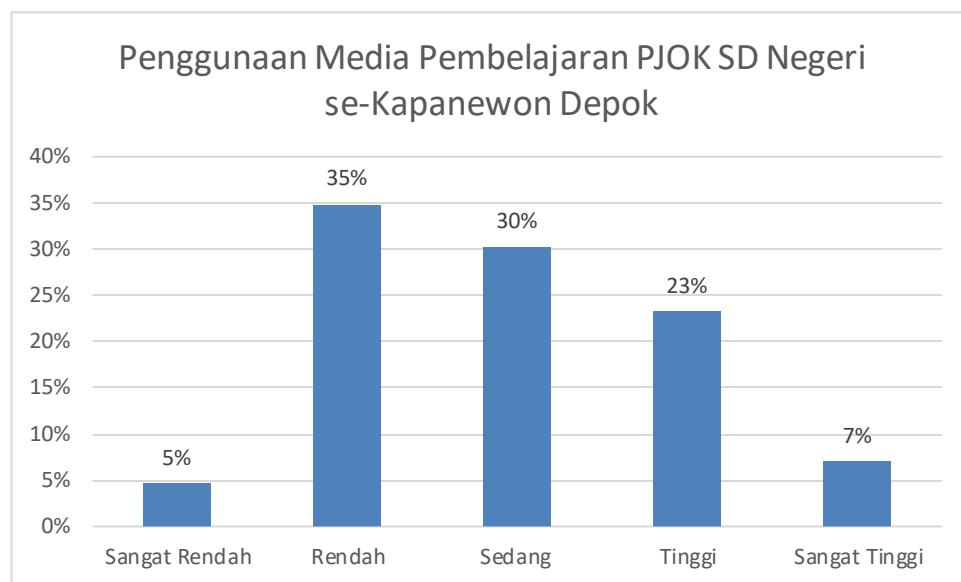
N	Valid	43
	Missing	0
<i>Std. Error of Mean</i>		0,906
Median		19
Mode		13
<i>Std. Deviation</i>		5,944
<i>Variance</i>		35,33
<i>Range</i>		24
<i>Minimum</i>		8
<i>Maximum</i>		32
<i>Sum</i>		824

Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK SD Negeri se-Kapanewon Depok

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 29$	Sangat Tinggi	3	7%
23 - 28	Tinggi	10	23%
17 - 22	Sedang	13	30%
10 - 16	Rendah	15	35%
$X < 9$	Sangat Rendah	2	5%
Jumlah		43	100%

Berdasarkan tabel di atas, ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka akan tampak gambar seperti berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 5% yakni dengan dua (2) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 7% atau tiga (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori rendah.

Secara lebih rinci penelitian ini yang bertujuan mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman yang terbagi dalam memiliki lima (4) faktor di dalamnya, kemudian dijabarkan dari hasil penelitian yang diperoleh, sebagai berikut:

1. Media Berbasis Audio

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio diperoleh skor *mean* 4,05, *Std. Error of Mean* 0,352, median 4, mode 3, *Std. Deviation* 2,309, *variance* 5,331, *range* 8, nilai *minimum* 0, nilai *maximum* 8, sum 174. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio

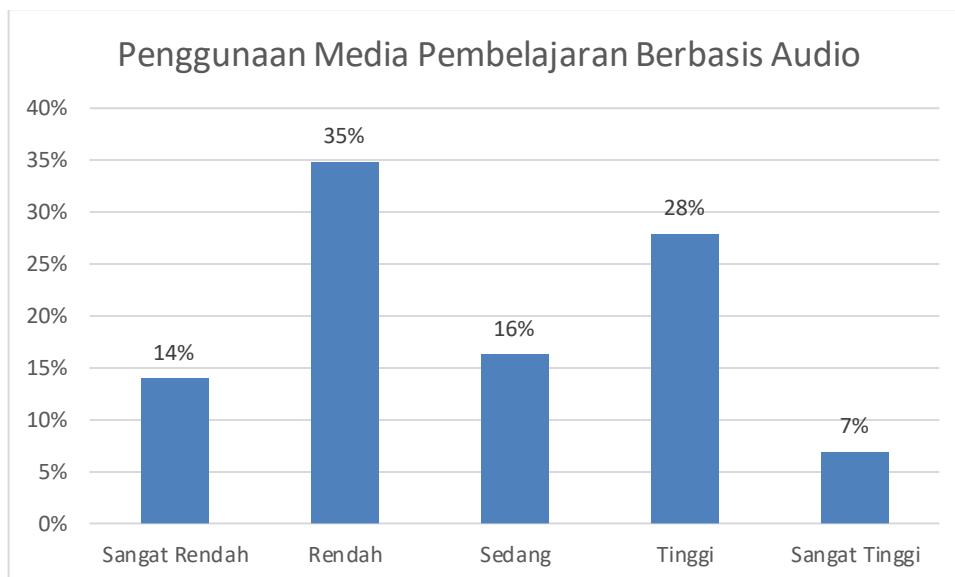
N	Valid	43
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>	4,05	
<i>Std. Error of Mean</i>	0,352	
Median	4	
Mode	3	
<i>Std. Deviation</i>	2,309	
<i>Variance</i>	5,331	
<i>Range</i>	8	
<i>Minimum</i>	0	
<i>Maximum</i>	8	
<i>Sum</i>	174	

Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio

Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
$X \geq 8$	Sangat Tinggi	3	7%
6 - 7	Tinggi	12	28%
4 - 5	Sedang	7	16%
2 - 3	Remdah	15	35%
$X \leq 1$	Sangat Rendah	6	14%
Jumlah		43	100%

Berdasarkan tabel di atas,ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka akan tampak gambar seperti berikut:



Gambar 13. Diagram Batang penggunaan Media Berbasis Audio

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 14% yakni dengan enam (6) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 16% yakni sebanyak tujuh (7) guru, kategori tinggi sebesar 28% yaitu 12 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar

7% atau tiga (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio termasuk dalam kategori rendah.

2. Media Berbasis Visual

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis visual diperoleh skor *mean* 5,02, *Std. Error of Mean* 0,35, median 5, mode 8, *Std. Deviation* 2,294, *variance* 5,261, *range* 7, nilai *minimum* 1, nilai *maximum* 8, sum 216. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Statistik Penggunaan Media Berbasis Visual

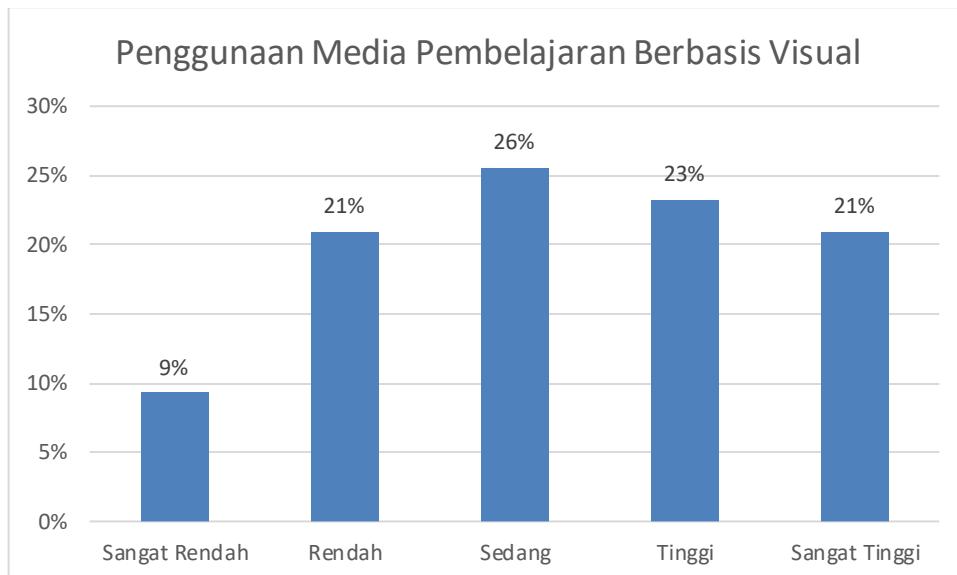
N	Valid	43
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>	5,02	
<i>Std. Error of Mean</i>	0,35	
Median	5	
Mode	8	
<i>Std. Deviation</i>	2,294	
<i>Variance</i>	5,261	
<i>Range</i>	7	
<i>Minimum</i>	1	
<i>Maximum</i>	8	
Sum	216	

Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis visual dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Visual

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 8$	Sangat Tinggi	9	21%
6 - 7	Tinggi	10	23%
4 - 5	Sedang	11	26%
2- 3	Rendah	9	21%
$X \leq 8$	Sangat Rendah	4	9%
	Jumlah	43	100%

Berdasarkan tabel di atas,ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka akan tampak gambar seperti berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Visual

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis visual diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 9% yakni dengan empat (4) guru, kategori rendah sebesar 21% yaitu sebanyak Sembilan (9) guru, kategori sedang sebesar 26% yakni sebanyak 11 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori “sangat tinggi” sebesar

21% atau Sembilan (9) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis visual termasuk dalam kategori “sedang”.

3. Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio visual diperoleh skor *mean* 5,37, *Std. Error of Mean* 0,301, median 6, mode 7, *Std. Deviation* 1,976, *variance* 3,906, *range* 6, nilai *minimum* 2, nilai *maximum* 8, sum 231. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio Visual

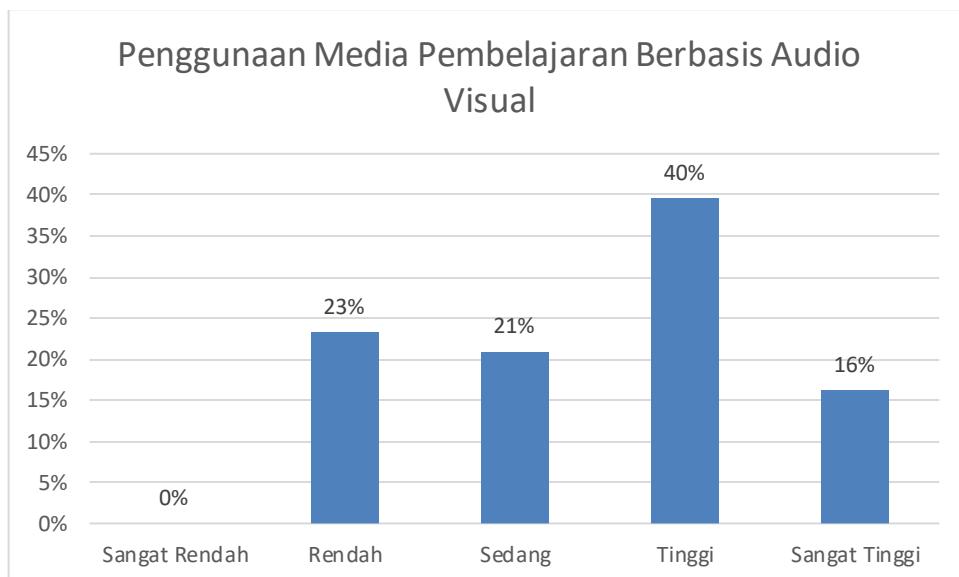
N	Valid	43
	Missing	0
<i>Mean</i>	5,37	
<i>Std. Error of Mean</i>	0,301	
Median	6	
Mode	7	
<i>Std. Deviation</i>	1,976	
<i>Variance</i>	3,906	
<i>Range</i>	6	
<i>Minimum</i>	2	
<i>Maximum</i>	8	
<i>Sum</i>	231	

Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio visual dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio Visual

Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
$X \geq 8$	Sangat Tinggi	7	16%
6 - 7	Tinggi	17	40%
4 - 5	Sedang	9	21%
2 - 3	Rendah	10	23%
$X \leq 1$	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah	43	100%

Berdasarkan tabel di atas, ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka akan tampak gambar seperti berikut:



Gambar 15. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio visual diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 0% yakni dengan nol (0) guru, kategori rendah sebesar 23% yaitu sebanyak 10 guru, kategori sedang sebesar 21% yakni sebanyak Sembilan (9) guru, kategori tinggi sebesar 40% yaitu 17 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar

16% atau tuju (7) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis audio visual termasuk dalam kategori tinggi.

4. Media Berbasis Komputer/Internet

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis computer/internet diperoleh skor *mean* 4,72, *Std. Error of Mean* 0,333, median 4, mode 3, *Std. Deviation* 2,186, *variance* 4,777, *range* 7, nilai *minimum* 1, nilai *maximum* 8, sum 203. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Statistik penggunaan Media Berbasis Komputer/Internet

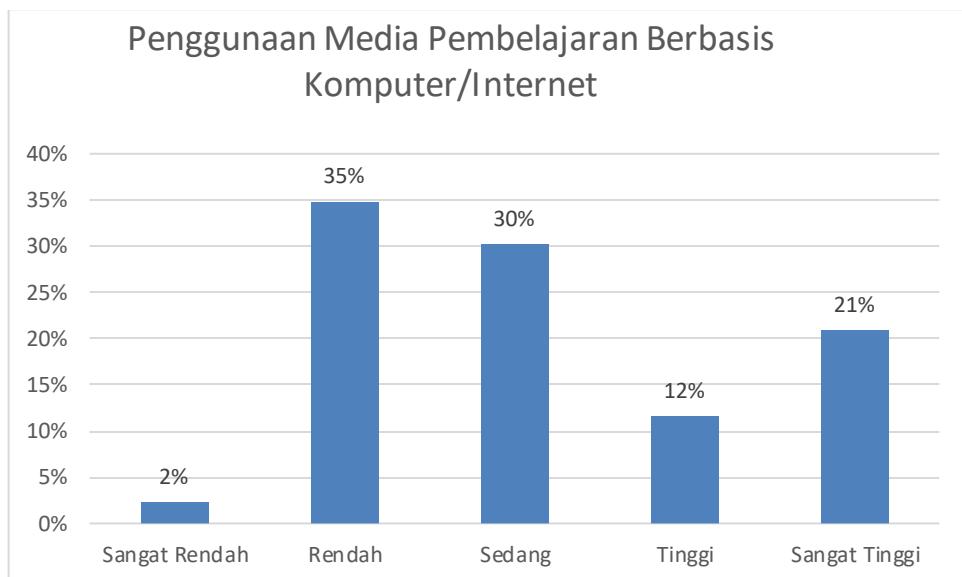
N	Valid	43
	Missing	0
<i>Mean</i>	4,72	
<i>Std. Error of Mean</i>	0,333	
Median	4	
Mode	3	
<i>Std. Deviation</i>	2,186	
<i>Variance</i>	4,777	
<i>Range</i>	7	
<i>Minimum</i>	1	
<i>Maximum</i>	8	
<i>Sum</i>	203	

Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis computer/internet dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Komputer/Internet

Interval	Kategori	Frekuensi	Percentase
$X \geq 8$	Sangat Tinggi	9	21%
6 - 7	Tinggi	5	12%
4 - 5	Sedang	13	30%
2 - 3	Rendah	15	35%
$X \leq 1$	Sangat Rendah	1	2%
	Jumlah	43	100%

Berdasarkan tabel di atas, ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka akan tampak gambar seperti berikut:



Gambar 16. Diagram Batang Penggunaan Media Berbasis Komputer/Internet

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis computer/internet diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 2% yakni dengan satu (1) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 12% yaitu 5 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar

21% atau sembilan (9) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman faktor media berbasis computer/internet termasuk dalam kategori rendah.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman yang diungkapkan menggunakan angket yang berjumlah 32 butir. Angket penelitian tersebut terbagi dalam empat (4) faktor didalamnya yaitu: media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis computer atau internet.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok pada kategori sangat rendah sebesar 5% yakni dengan dua (2) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 7% atau tiga (3) guru.

1. Faktor Media Berbasis Audio

Media berbasis audio merupakan media penyampaian pesan yang menggunakan indera pendengaran. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis audio pada kategori “sangat rendah” sebesar 14% yakni dengan enam (6) guru, kategori “rendah” sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori “sedang” sebesar 16% yakni sebanyak tujuh (7) guru, kategori “tinggi”

sebesar 28% yaitu 12 guru, dan pada kategori “sangat tinggi” sebesar 7% atau tiga (3) guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaan media pembelajaran berbasis audio tergolong rendah.

Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan melalui media audio berupa lambang-lambang auditif baik verbal maupun non verbal. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

2. Faktor Media Berbasis Visual

Media berbasis visual merupakan media penyampaian pesan yang menggunakan indera penglihatan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis visual pada kategori sangat rendah sebesar 9% yakni dengan empat (4) guru, kategori rendah sebesar 21% yaitu sebanyak Sembilan (9) guru, kategori sedang sebesar 26% yakni sebanyak 11 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 21% atau Sembilan (9) guru.

Sukiman (2012: 85) menerangkan bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual

dikelompokan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan grafik, papan tulis, flannel, buletin, poster, kartun, peta, dan globe.

3. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Media berbasis audio visual merupakan media penyampaian pesan yang menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis audio visual pada kategori sangat rendah sebesar 0% yakni dengan nol (0) guru, kategori rendah sebesar 23% yaitu sebanyak 10 guru, kategori sedang sebesar 21% yakni sebanyak Sembilan (9) guru, kategori tinggi sebesar 40% yaitu 17 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 16% atau tuju (7) guru.

Berdasarkan hasil penelitian ini, media berbasis audio visual memiliki skor paling tinggi atau termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru lebih memilih menggunakan media berbasis audio visual sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Media audio visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Media pembelajaran berbasis audio visual dinilai paling tepat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar karena peserta didik cenderung menyukai media pembelajaran tersebut.

4. Faktor Media Berbasis Komputer/Internet

Media berbasis Komputer/internet adalah media pembelajaran yang menggunakan software dan layanan jaringan internet. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis computer/internet pada kategori sangat rendah sebesar 2% yakni dengan satu (1) guru, kategori rendah sebesar 35%

yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 12% yaitu 5 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 21% atau sembilan (9) guru.

Wiratama (2017: 31) secara umum manfaat internet ialah dapat menambah wawasan pengetahuan dari berbagai bidang di seluruh dunia, komunikasi menjadi lebih mudah dan cepat melalui internet, mudahnya belanja melalui internet, menjadikan internet sebagai wahana hiburan, memudahkan mencari lowongan pekerjaan, dan internet menjadi tempat orang-orang dalam melakukan bisnis.

Menurut pendapat dari Sukiman (2012: 212-213) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

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

Sedangkan kelemahan dari media komputer antara lain sebagai berikut:

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

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 5% yakni dengan dua (2) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 7% atau tiga (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan beberapa pernyataan yang telah dipaparkan di atas terdapat beberapa saran yang perlu dikemukakan bagi pihak-pihak terkait yaitu :

1. Mengembangkan penelitian ini lebih lanjut mengenai media pembelajaran PJOK
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PJOK
3. Bagi peneliti selanjutnya agar melakukan validasi ulang terhadap instrumen yang digunakan dengan mengkaji beberapa kajian literature lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, L. (2016). *Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar, dan Pembelajaran. Jurnal PPKN & Hukum.* Vol.11 No 2.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). *Norma Penilaian Forhend drive and backhand drive Tenis Meja.* Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2010). *Belajar dan Mengajar.* Bandung: Yrama Widya.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan.* Bandung: Penerbit Alumni.
- _____. (2011). *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung : Pustaka Setia.
- Hidayatullah. M.F. (2012). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga sebagai Media Pendidikan dalam Membangun Insan Berkarakter dan Bermartabat.* Makalah Seminar Nasional Membangun Insan yang berkarakter dan Bermartabat melalui Olahraga. Yogyakarta, 12 Mei 2012.
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Penjasorkes.* Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta: Diva Press.
- Rosdiani, D. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabeta.
- Rubsiyah. (2010). *Tingkat Kesulitan Belajar Senam Lantai Roll Bekakang Siswa Kelas Atas SDN Purwosari Purwodadi Purworejo.* Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sadiman, A. (2010). *Media Pendidikan.* Jakarta: Raja Grapindo Persada.
- Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran.* Bandung : Alfabeta.

- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sugiyono. (2013). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriatna, Eka, dan Purnomo M.A.W. (2015). *Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa SMAN Se-Kota Pontianak*. 11 (1), 66
- Susilana, Rudi, Riyana,C. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suyanto dan Hisyam, D. (2010). *Pendidikan Indonesia Memasuki Milenium III*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Utama, AM.B. (2011). *Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi



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

Nomor : 16/PJSD/II/2023

Lamp : 1 Bendel

Hal : Pembimbing Proposal TAS

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

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

Nama : Yano Arifan

NIM : 18604221004

Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman.

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

Atas perhatian dan kesediaaan Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 14 Februari 2023
Koord. Prodi PJSD.

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

Tembuan :

1. Prodi
2. Ybs

2023 PJSD

Lampiran 2. Surat Izin Permohonan Data Guru

RAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/987/UN34.16/PT.01.04/2022

9 November 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.
Jl. Parasamya, Beran, Tridadi, Beran Kidul, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55511

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

Nama	:	Yano Arifan
NIM	:	18604221004
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Permohonan data guru PJOK sekolah dasar negeri se-kecamatan Depok, kabupaten Sleman dengan judul penelitian PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN
Waktu Penelitian	:	9 November - 9 Desember 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.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

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

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

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.
Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
Di Tempat

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Yano Arifan
NIM : 18604221004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : "PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI
SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN DEPOK,
KABUPATEN SLEMAN"

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TA dan (2) lembar instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, 3 November 2022

Mengetahui,
Dosen Pembimbing TA

Pemohon

Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP. 198908252014042003

Yano Arifan
NIM. 18604221004

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1098/UN34.16/PT.01.04/2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

12 Desember 2022

Yth . KKG Kapanewon Depok

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

Nama : Yano Arifan
NIM : 18604221004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN
Waktu Penelitian : 12 - 26 Desember 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.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

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

Tembusan :

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

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KAPANEWON DEPOK
KKG PJOK SD KAPANEWON DEPOK

Alamat : Jl. Nogopuro No. 3 Gowok Caturtunggal Depok Sleman 55281 Telp. 0274-489757

SURAT KETERANGAN

Nomor: 022/PJOK.SD-DPK/IV/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengurus KKG Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kapanewon Depok menerangkan bahwa,

Nama : Yano Arifan
N I M : 18604221004
Prodi : PJSD S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan Penelitian Skripsi di KKG Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kapanewon Depok dengan judul "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON DEPOK KABUPATEN SLEMAN".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 27 Desember 2022



Yuniarko Muji Hartanto, S.Pd

NIP. 19800605 200604 1 017

Lampiran 6. Rekapitulasi Data Penelitian

No	Nama	W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Z25	Z26	Z27	Z28	Z29	Z30	Z31	Z32	Jumlah
1	G1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32			
2	G2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	13			
3	G3	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	20				
4	G4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
5	G5	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	21				
6	G6	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	16				
7	G7	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24				
8	G8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31				
9	G9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	27					
10	G10	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	23				
11	G11	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22				
12	G12	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	20			
13	G13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	21				
14	G14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	22				
15	G15	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	16					
16	G16	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	26				
17	G17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	25				
18	G18	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	20			
19	G19	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	24				
20	G20	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24					
21	G21	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	21					
22	G22	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27				
23	G23	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18				
24	G24	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24				
25	G25	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25				
26	G26	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19				
27	G27	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	13				
28	G28	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	15				
29	G29	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	15				
30	G30	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	11				
31	G31	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	13				
32	G32	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	13				
33	G33	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	14				
34	G34	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14				
35	G35	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8				
36	G36	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	15				
37	G37	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	13				
38	G38	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	15					
39	G39	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8					
40	G40	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	17					
41	G41	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	14					
42	G42	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	17					
43	G43	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	18					

Lampiran 7. Kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : Yano Arifan.
 NIM : 18604221009
 Program Studi : PGSD 2018
 Departemen :
 Pembimbing :

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	12 - 02 - 2022	BAB 1 Pendahuluan .	R-
2.	21 - 02 - 2022	BAB 2 kajian teori .	R
3.	11 - 07 - 2022	BAB 2 kajian teori .	R
4.	5 - 08 - 2022	BAB 3 Metode penelitian .	R
5.	8 - 09 - 2022	BAB 3 metode penelitian .	R
6.	15 - 09 - 2022	Instrumen penelitian .	R
7.	11 - 11 - 2022	Revisi BAB 4-5 .	R
8.	15 - 02 - 2023	Revisi BAB 4-5 .	R
9.	15 - 03 - 2023	Revisi keseluruhan .	R
10.	10 - 04 - 2023	Revisi keseluruhan .	R

Mengetahui
Koord.Irudi PJSD


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

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi

Nama lengkap : Isnar Mufityar NR
 Asal sekolah : SDN Ngiringin.
 No Telepon/WA : 085643391500

No. Soal	Pernyataan	Ya	Tidak
Media Berbasis Audio			
1	Guru menggunakan Tape recorder saat pembelajaran senam dalam pembelajaran PJOK	✓	
2	Guru memutar ulang bagian yang sulit dari rekaman sampai siswa memahami materi yang diberikan	✓	
3	Guru menggunakan rekaman saat melakukan untuk memperkuat penjelasan dari guru	✓	?
4	Guru menggunakan rekaman untuk mengganti intruksi	✓	
5	Guru menggunakan rekaman untuk memperkuat penjelasan media gambar	✓	
6	Guru menggunakan rekaman untuk memfokuskan perhatian siswa	✓	
7	Guru menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengembangkan imajinasi siswa	✓	
8	Guru menggunakan <i>tape recorder</i> untuk membantu siswa dalam melakukan dan menghafal gerakan senam	✓	
Media Berbasis Visual			
9	Guru menggunakan media gambar saat pembelajaran teori di kelas	✓	
10	Guru menggunakan media gambar saat pembelajaran praktik di lapangan	✓	
11	Guru menggunakan media gambar agar siswa lebih mudah memahami materi	✓	
12	Guru menggunakan media gambar untuk mengatasi ketersediaan sarana dan prasarana PJOK yang terbatas	✓	

Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi

13	Guru menggunakan media gambar agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif	✓	
14	Guru menggunakan media gambar pada tahap mengamati	✓	
15	Guru menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa	✓	
16	Guru menggunakan buku/modul pembelajaran saat pembelajaran PJOK agar siswa mudah memahami materi	✓	
Media Berbasis Audio Visual			
17	Guru menggunakan video saat pembelajaran PJOK	✓	
18	Guru menggunakan video untuk memperjelas materi yang dibawakan	✓	
19	Guru menggunakan video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa	✓	
20	Guru menggunakan video untuk mengganti demotasi pada saat inti pembelajaran praktek	✓	
21	Guru menggunakan video untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan	✓	
22	Guru menggunakan video agar siswa lebih mudah memahami materi	✓	
23	Guru menggunakan video agar pembelajaran lebih menarik minat siswa	✓	
24	Guru menggunakan video untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK	✓	
Media Berbasis Komputer			
25	Guru menggunakan media <i>power point</i> saat pembelajaran teori dikelas	✓	
26	Guru menyampaikan materi penting melalui <i>power point</i> agar siswa mudah memahami	✓	
27	Guru menggunakan <i>power point</i> untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran teori yang diajarkan	✓	
28	Guru menggunakan <i>powe pont</i> untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas (bertanya, dan berpendapat)	✓	
29	Guru menyampaikan materi pembelajaran berasal dari internet	✓	
30	Guru meminta siswa untuk mengunduh materi di internet guna mengatasi keterbatasan waktu		✓
31	Guru mengunggah materi pembelajaran di internet agar siswa mudah mengaksesnya	✓	
32	Guru menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran PJOK	✓	

Lampiran 9. Hasil Olah Data SPSS

Statistics		
Penggunaan Media Pembelajaran PJOK		
N	Valid	43
	Missing	0
Std. Error of Mean		,906
Median		19,00
Mode		13
Std. Deviation		5,944
Variance		35,330
Range		24
Minimum		8
Maximum		32
Sum		824

Penggunaan Media Pembelajaran PJOK				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	2	4,7	4,7
	11	1	2,3	2,3
	13	5	11,6	11,6
	14	3	7,0	7,0
	15	4	9,3	9,3
	16	2	4,7	4,7
	17	2	4,7	44,2
	18	2	4,7	48,8
	19	1	2,3	2,3
	20	3	7,0	58,1
	21	3	7,0	65,1
	22	2	4,7	69,8
	23	1	2,3	72,1
	24	4	9,3	81,4
	25	2	4,7	86,0
	26	1	2,3	88,4
	27	2	4,7	93,0
	30	1	2,3	95,3
	31	1	2,3	97,7
	32	1	2,3	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Lampiran 9. Hasil Olah Data SPSS

Statistics		
Media Berbasis Audio		
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		4,05
Std. Error of Mean		,352
Median		4,00
Mode		3
Std. Deviation		2,309
Variance		5,331
Range		8
Minimum		0
Maximum		8
Sum		174

Media Berbasis Audio					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	0	2	4,7	4,7	4,7
	1	4	9,3	9,3	14,0
	2	6	14,0	14,0	27,9
	3	9	20,9	20,9	48,8
	4	5	11,6	11,6	60,5
	5	2	4,7	4,7	65,1
	6	7	16,3	16,3	81,4
	7	5	11,6	11,6	93,0
	8	3	7,0	7,0	100,0
	Total	43	100,0	100,0	

Lampiran 9. Hasil Olah Data SPSS

Statistics		
Media Berbasis Visual		
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		5,02
Std. Error of Mean		,350
Median		5,00
Mode		8
Std. Deviation		2,294
Variance		5,261
Range		7
Minimum		1
Maximum		8
Sum		216

Media Berbasis Visual					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	9,3	9,3	9,3
	2	2	4,7	4,7	14,0
	3	7	16,3	16,3	30,2
	4	5	11,6	11,6	41,9
	5	6	14,0	14,0	55,8
	6	5	11,6	11,6	67,4
	7	5	11,6	11,6	79,1
	8	9	20,9	20,9	100,0
	Total	43	100,0	100,0	

Lampiran 9. Hasil Olah Data SPSS

Statistics		
Media Berbasis Audio Visual		
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		5,37
Std. Error of Mean		,301
Median		6,00
Mode		7
Std. Deviation		1,976
Variance		3,906
Range		6
Minimum		2
Maximum		8
Sum		231

Media Berbasis Audio Visual					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	7,0	7,0	7,0
	3	7	16,3	16,3	23,3
	4	8	18,6	18,6	41,9
	5	1	2,3	2,3	44,2
	6	8	18,6	18,6	62,8
	7	9	20,9	20,9	83,7
	8	7	16,3	16,3	100,0
	Total	43	100,0	100,0	

Lampiran 9. Hasil Olah Data SPSS

Statistics		
Media Berbasis Komputer/Internet		
N	Valid	43
	Missing	0
Mean		4,72
Std. Error of Mean		,333
Median		4,00
Mode		3
Std. Deviation		2,186
Variance		4,777
Range		7
Minimum		1
Maximum		8
Sum		203

Media Berbasis Komputer/Internet					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	2,3	2,3	2,3
	2	6	14,0	14,0	16,3
	3	9	20,9	20,9	37,2
	4	6	14,0	14,0	51,2
	5	7	16,3	16,3	67,4
	6	3	7,0	7,0	74,4
	7	2	4,7	4,7	79,1
	8	9	20,9	20,9	100,0
	Total	43	100,0	100,0	

Lampiran 10. Dokumentasi



Gambar 17. Pengisian Angket Penelitian



Gambar 18. Pengisian Angket Penelitian