

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SMP SE-KECAMATAN 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 :

**Wulan Permatasari
19601241011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN**

Disusun Oleh :

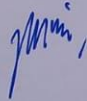
Wulan Permatasari
19601241011


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

Yogyakarta, 12 Juli 2023

Mengetahui,
Ketua Departemen POR

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002


Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 197310062001122001

SURAT PERNYATAAN

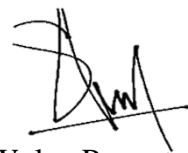
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wulan Permatasari
NIM : 19601241011
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta, Juli 2023

Yang Menyatakan,



Wulan Permatasari
NIM. 19601241011

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

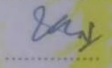
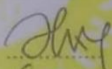
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh :

Wulan Permatasari
19601241011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 3 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd Ketua Penguji		12-7-2023
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or Sekretaris Penguji		11-7-2023
Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd Penguji Utama		11-7-2023

Yogyakarta, 13 Juli 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dit. Dekan



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 198208152005011002

HALAMAN MOTTO

Bertahan demi tujuan merupakan pilihan terbaik
(Wulan Permatasari)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sulaiman dan Ibu Widiyastuti yang selalu mendoakan saya, memberikan kasih sayang yang tidak henti kepada saya, selalu memberi saya semangat dan sudah menjadi pendengar terbaik saya.
2. Ayah kandung saya Bapak Alm. Aiptu. Jaenal Abidin, yang sudah memberi saya banyak hal yang membuat saya menjadi diri saya yang sekarang.

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SMP SE-KECAMATAN DEPOK KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:

Wulan Permatasari
19601241011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman yang berjumlah 13 orang guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman berada pada kategori “cukup”, kategori pemanfaatan media pembelajaran yang tinggi digunakan adalah media pembelajaran berbasis audio visual. Uraianya sebagai berikut, pada kategori “sangat rendah” 15,4% (2 orang), “rendah” 0% (tidak ada), “cukup” 46,2% (6 orang), “tinggi” 30,4% (4 orang), dan “sangat tinggi” 0% (tidak ada).

Kata kunci : *guru pendidikan jasmani, media pembelajaran, SMP Se-Kecamatan Depok*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
2. Bapak Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or., Ketua Departemen Pendidikan Olahraga dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Danang Pujo Broto, S. Pd. Jas., M.Or., selaku Sekretaris Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan dan saran secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd., selaku Penguji Utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan dan saran secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik untuk selama ini.
7. Kepala sekolah dan Guru PJOK di SMP Se-kecamatan Depok yang telah mengizinkan dan telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Untuk sahabat saya, Findia Oktarina, Lidiya Oktavia, Berliana Rahmadhanti, Istiana Diva, Arif Putra Utama, Lingga Priangga Sinulingga, Ichasan Wicaksana, Novandi Firdaus Yusup, yang selalu menjadi tempat cerita dari awal Maba dan sudah menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
9. Untuk temen seperjuangan menggapai gelar Anita Septiana Firdaus, Ervina Puspa Sari, Lady Sandhita Larasati, Tri Rahmawati, Shofia Dewi Fortuna, dan Kholid Ma'fud, yang telah memberi semangat.
10. Teman-teman PJKR A 2019 yang selalu saya banggakan, selalu memberikan warna dalam hari-hari perkuliahan dari awal maba sampai hari terakhir perkuliahan.
11. Semua pihak, secara langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 11 Juli 2023

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke at the bottom.

Wulan Permatasari
NIM. 19601241011

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir	31
BAB III	33
A. Desain Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	39
A. Hasil Penelitian	39

B. Pembahasan.....	49
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	53
BAB V	54
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi Hasil Penelitian	54
C. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	32
Gambar 2. Diagram batang tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMP Se-Kecamtatan Depok kabupaten Sleman	41
Gambar 3. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis visual	43
Gambar 4. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis audio	45
Gambar 5. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual	47
Gambar 6. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis komputer.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Sekolah	35
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket	36
Tabel 3. Kelas Interval	38
Tabel 4. Deskripsi Statistika Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman	40
Tabel 5. Kategorisasi Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	40
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Visual.....	42
Tabel 7. Kategorisasi Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Visual	42
Tabel 8. Deskripsi Statistik tingkat pemanfaatan media berbasis Audio.....	44
Tabel 9. Kategorisasi tingkat pemanfaatan media berbasis audio	44
Tabel 10. Deskripsi statistic tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual	46
Tabel 11. Kategori tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual.....	46
Tabel 12. Deskripsi statistic tingkat pemanfaatan media berbasis komputer	48
Tabel 13. Kategorisasi tingkat pemanfaatan media berbasis komputer	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	59
Lampiran 2. Izin Penggunaan Angket.....	60
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	61
Lampiran 4. Sampel Pengisian Instrumen Penelitian	64
Lampiran 5. Tabulasi Data.....	76
Lampiran 6. Deskriptif Statistik.....	77
Lampiran 7. Kategori Statistik.....	79
Lampiran 8. Dokumentasi.....	81

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu yang dibutuhkan dalam proses memperoleh keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 membahas tentang Pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara”.

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan mampu mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dirinya, serta memiliki pola pikir yang kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkompeten yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan merupakan reorganisasi pengalaman dalam meningkatkan kemampuan untuk mengarahkan pendidikan pada masa yang akan datang.

Pendidikan saat ini berpedoman pada kurikulum yang ada, tujuan kurikulum adalah menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta

peserta didik mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradapan dunia. Dalam mengimplementasikan kurikulum di sekolah, seorang guru diharapkan memiliki keterampilan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan penguasai materi pembelajaran, ketepatan pemilihan penggunaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif. Ada hal penting yang harus diperhatikan oleh guru yaitu mampu menciptakan sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar, alat dan sarana pembelajaran serta dengan rekan sejawatnya (Arsyad, 2016). Melalui penyediaan media dan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan sumber belajar. Sebagai seorang guru dituntut bertindak sebagai *coach, mentor, instructor, facilitator dan motivator*.

Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam proses pembelajaran yang terpenting saat ini adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi guru dapat dilibatkan sebagai pengirim pesan, peserta didik sebagai penerima pesan. Selama proses pembelajaran terkadang terjadi yang namanya kegagalan komunikasi yang artinya pesan atau materi yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal, tidak semua materi ajar yang diberikan oleh guru dipahami dengan baik oleh peserta didik. Tidak hanya itu, terkadang peserta didik salah memahami isi dari pesan yang disampaikan oleh guru.

Untuk menghindari itu semua, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar sebagai perantara yang mampu memberikan makna yang sama antara komunikator dengan komunikan (Musfiqon, 2012).

Seperti yang telah dijelaskan di atas, seorang guru dapat menyediakan media dan metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu berinteraksi secara aktif dengan sumber atau media pembelajaran. Media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan materi pembelajaran (Arsyad, 2016). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun media dapat menggantikan tugas guru sebagai penyalur materi media memiliki potensi unik yang mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dari proses belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dikatakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan lancar dapat ditentukan dari beberapa unsur yaitu guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana, administrasi dan lingkungan. Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan instrumen yang efektif untuk mendidik peserta didik, baik secara fisik, emosional, sosial dan intelektual. Yang memegang peranan

penting dalam keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah guru pendidikan jasmani. Guru yang memiliki kualitas yang baik akan mampu mengelola unsur-unsur lainnya, sebaliknya meskipun unsur-unsur lainnya lengkap, kualitas guru tersebut kurang memadai sehingga tidak akan dapat mengoptimalkannya. Peserta didik disini bagian dari keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, karena tanpa peserta didik guru tidak dapat menyampaikan ilmu yang dimilikinya, dengan demikian seorang guru harus dapat mengantisipasi agar peserta didik memiliki atau menumbuhkan rasa minat belajar dan rasa ingin tahu pada setiap pembelajaran khususnya pada pelajaran pendidikan jasmani.

Meningkatkan pendidikan sebagai implementasi kemajuan di era global, pendidikan merupakan pilar utama kemajuan peserta didik. Maka secara khusus, tentunya guru dituntut untuk mampu menciptakan manusia-manusia yang berkompeten disegala bidang. Pada pembelajaran sedikit banyak dipengaruhi oleh perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu dan teknologi. Dampak dari perkembangan ini terlihat jelas dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Bagian integral dari upaya pembaharuan adalah perkembangan dalam dunia media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional. Oleh karena itu, seorang guru harus berusaha mengembangkan keterampilan baik membuat maupun mengembangkan media sendiri yang menarik, murah dan efisien, tidak menolak kemungkinan

menggunakan alat tersebut sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan zaman diiringi dengan semakin canggihnya teknologi yang ada, membuat setiap orang tidak bisa lepas dari apa yang disebut dengan teknologi. Hampir semua jenis kegiatan membutuhkan bantuan teknologi tanpa terkecuali termasuk di lingkungan sekolah, untuk itu seorang guru wajib bisa mengoperasikan teknologi. Termasuk pada guru pendidikan jasmani yang dituntut terampil menggunakan teknologi.

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran. Dari mulai awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Dalam memberikan bahan ajar guru sangat terbantu adanya keberadaan media pembelajaran. Media bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada saat yang sama guru menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Peserta didik juga akan lebih mudah menerima dan memahami materi ajar. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memudahkan menyampaikan materi, mulai dari media visual, media audio, media visual audio dan media komputer.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di dua SMP di Kecamatan Depok yaitu SMP Negeri 4 dan SMP Angkasa Adisutjipto pada 9 Januari 2023 dan bertemu langsung dengan guru PJOK di sekolah tersebut. Pembelajaran di sekolah tersebut berjalan dengan lancar dan tertib. Masing-masing sekolah sudah memiliki beberapa media pembelajaran

antara lain media visual berupa gambar dan media audio visual berupa video. Dari salah satu sekolah tersebut sesekali melakukan pembelajaran dengan media audio visual dengan menayangkan video atau film sebagai alat untuk membantu memberikan pemahaman kepada peserta didik. Pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP tersebut dilakukan di ruang kelas dan di halaman sekolah. Namun salah satu sekolah lain, seorang guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam proses menyampaikan materi pembelajaran dengan menjelaskan materi secara lisan dan langsung di lapangan tanpa menggunakan media atau alat bantu dalam memberikan materi ajar dapat dikatakan terlalu monoton dan terkesan terburu-buru. Padahal dengan adanya media pembelajaran ini guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan akan sangat terbantu, ketika menjelaskan materi dengan media peserta didik akan lebih tertarik mendengarkan penjelasan dari guru. Peserta didik juga akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

Seorang guru harus menyadari bahwa pentingnya pemanfaatan media pembelajaran karena dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 telah dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen RPP. Dimana setiap satuan pendidikan wajib menyusun RPP. Tujuan penyusunan RPP adalah agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, fisik serta

psikisnya. Maka dari itu seorang guru harus menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan pelajaran.

Kecamatan Depok merupakan salah satu Kecamatan yang terletak di Kabupaten Sleman. Untuk memfasilitasi pembelajaran di SMP khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sekolah telah menyediakan media, meskipun belum semuanya dimanfaatkan. Seorang guru wajib memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Oleh karena itu, seorang guru mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dengan demikian, perlu untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media Pembelajaran pendidikan jasmani yang digunakan oleh guru Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

Berdasarkan uraian tersebut untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Beberapa guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran
2. Kurangnya pemahaman guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tentang pemanfaatan media pembelajaran.
3. Media yang digunakan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan monoton.
4. Belum diketahuinya pemanfaatan media pembelajaran terhadap guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi yang ada dan segala keterbatasannya, maka penelitian dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara teoritis
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan terkait media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
 - b. Dapat meningkatkan wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi kepada sekolah agar dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan terkait pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya di sekolah yang bersangkutan.
 - b. Bagi Guru

Sebagai subyek pembelajaran, diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru dalam kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran seperti penentuan metode pembelajaran, penilaian pembelajaran, mengulang masalah dalam pembelajaran dan menciptakan iklim pembelajaran lainnya.
 - c. Bagi Siswa

Mampu memahami motivasi aktualisasi diri pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan saat ini dan menjadi salah satu pendorong bagi peserta didik untuk lebih giat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Kata Pembelajaran berasal dari kata belajar dengan awalan “pe” dan berakhiran “an” menunjukkan adanya unsur dari luar yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses belajar. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh faktor eksternal (luar) agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar (Karwono & Mularsih, 2018). Berdasarkan UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran mencakupi dua hal, yaitu belajar dan mengajar (Suyono, 2014). Belajar merupakan suatu kegiatan atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki tingkah laku, sikap dan memperkuat kepribadian. Ada tiga unsur utama dalam belajar, yaitu: (1) proses, (2) perubahan tingkah laku, dan (4) pengalaman. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muktiani, 2014).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sesuatu yang meliputi belajar dan mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk memperoleh ilmu dan keterampilan sehingga mengarah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran

juga merupakan usaha yang dilakukan guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, menata dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai cara agar peserta didik mampu melaksanakan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta mencapai hasil yang optimal.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari Bahasa latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media merupakan perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016). Singkatnya media adalah sarana penyalur pesan atau informasi pembelajaran yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Media adalah suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penerima ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Purnawati, 2001).

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk mengeloh pesan dan informasi (Kusuma, 2020). *Nasional Education Association (NEA)*, mendefinisikan media sebagai semua benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau didiskusikan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media merupakan bentuk komunikasi cetak maupun audio visual beserta perlengkapannya.

Dalam uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dibaca. Media digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan guru untuk membantunya dalam menjalankan proses belajar mengajar dimana fungsinya yaitu untuk memperjelas makna dari materi yang disampaikan (Surayya, 2012). Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu yang berbentuk fisik ataupun teknis di dalam proses pembelajaran yang bisa membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan (Adam, Steffi dan Muhammad Taufik, 2015).

Pada peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang diartikan media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Media Pendidikan merupakan sebagai media komunikasi dalam pembelajaran, diantaranya ada media berbasis manusia, media

berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis computer dan perpustakaan menjadi sumber belajar.

Media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Lestari, Ariani dan Ashadi , 2014). Tujuan pemanfaatan media pembelajaran secara khusus yakni :

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
2. Menimbulkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptkan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawati, dan Darnius , 2017).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar ketika menerima materi sehingga proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan baik.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai informasi dari guru kepada peserta didik. Sedangkan metode adalah

suatu prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah materi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik dapat tetap terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (peserta didik menjadi lebih partisipatif).
4. Waktu pelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan jika terjadi sinergi dan integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja, apalagi jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat dikurangi sedikit dan mengurangi kemungkinan mengulang penjelasan berulang lagi.

Manfaat media pembelajaran yang pertama, dapat memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis dan membantu dalam menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa mampu berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sangat mudah.

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2022) “manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan diartikan sebagai proses, cara pembuatan memanfaatkan”. Selain itu pendapat Suryobroto (2004 : 9) menyatakan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan belajar. Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar lebih optimal pemanfaatan disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik dan tujuan belajar.

Pemanfaatan ini membidangi tentang bagaimana secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Ruang lingkup pemanfaatan ini terdiri dari pemakaian, penyebaran

media, implementasi dan pelebagaan serta kebijakan dan peraturan. Pemanfaatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat membantu belajar peserta didik dan dapat digunakan dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar.

Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikembangkan dengan sangat memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan siswa dan tujuan pembelajaran. Maka, dari uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai penunjang kelancaran pembelajaran.

4. Jenis dan Karakteristik Media

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat bervariasi. Guru dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Pemilihan penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kita tahu bahwa ada banyak jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dilihat dari dua hal yaitu dari tampilan dan kegunaannya (Musfiqon, 2012). Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang ada pada setiap jenis media.

Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran pun berkembang dan tampil dalam berbagai jenis dan format

yang masing-masing memiliki karakteristik dan kemampuannya sendiri. Karakteristik media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer (Sukiman, 2012).

a. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media visual adalah semua alat pragmatis yang digunakan dalam pembelajaran, media visual ini dapat dinikmati dengan menggunakan panca indera pandang/pengelihatan (Sukiman, 2012). Media visual (gambar atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat daya ingat. Selain itu media visual ini dapat meningkatkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Secara umum media pembelajaran berbasis visual dibagi menjadi dua macam, yaitu ada media grafis, dan media cetak. Untuk media grafis seperti foto, gambar sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Sedangkan media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan (Sadiman, 2014). Saluran yang digunakan menyangkut indra penglihatan.

Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum, grafis secara khusus berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak secara grafis. Jenis-jenis grafis sebagai berikut:

a. Gambar/ Foto

Media pendidikan, gambar/foto adalah media yang sering dipakai, yang merupakan bahasan yang mudah dimengerti dan dinikmati dimanapun (Sadiman, 2014). Dalam media pembelajaran, gambar/foto merupakan media yang paling banyak digunakan. Selain praktis, gambar juga mudah dipahami dimanapun.

Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran (Oemar Hamalik, 2005: 57). Pada hakekatnya, media gambar adalah gambar yang diambil dari sejumlah gambar, foto, lukisan, yang diperoleh dari majalah, buku, surat kabar (koran) atau dari sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

1. Kelebihan dari Media Gambar/foto:

- a. Sifatnya konkrit dalam arti yang lebih nyata untuk menunjukkan materi pelajaran dibandingkan dengan gambar verbal belaka.
- b. Gambar mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

- c. Gambar mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Dapat mengklarifikasi masalah kesalahpahaman dalam bidang apapun sehingga mencegah atau membenarkan kesalahpahaman.
- e. Harganya terjangkau dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

2. Kekurangan dari media Gambar/ foto :

- a. Hanya medium visual belaka.
- b. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- c. Memerlukan keterseediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.
- d. Hanya menekankan persepsi indra mata.
- e. Gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- f. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- g. Memerlukan keterbatasan sumber dan keterampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya (Sadiman, 2014).

Dapat kita simpulkan dari penjelasan diatas bahwa media gambar memiliki kelebihan mudah didapat dan digunakan, murah, jelas dan dapat mengaktifkan siswa sedangkan untuk kekurangannya sebagai medium visual, ukuran gambar, menekankan indera mata, terlalu kompleks, kurang efektif dan memerlukan kejelian guru dalam mencari sumber dan keterampilan yang dimanfaatkan.

b. Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang menggambarkan bagian-bagian utama tanpa detail (Sadiman, 2014). Dalam menggunakan sketsa, guru dapat menuangkan ide-ide ke dalam gambar sederhana atau draf kasar, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu juga dapat menarik perhatian peserta didik, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harga tidak menjadi masalah karena media dibuat oleh guru.

c. Media Bagan/ *Chart*

Media bagan/*chart* merupakan salah satu jenis dari media grafis yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi yang cukup sulit jika disampaikan secara lisan maupun tulisan (B. Uno dan Lamatenggo, 2011). Sedangkan fungsi bagan atau *chart* yang utama adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila secara visual (Sadiman, 2014). Dari uraian diatas dapat diperjelas kembali bahwa media bagan/chart adalah media visual yang berfungsi untuk menyajikan ide atau konsep yang sulit jika informasi yang diberikan hanya disampaikan secara tertulis atau lisan, oleh karena itu bagan /chart mampu memberikan ringkasan poin penting bagian dari presentasi.

d. Grafik

Grafik merupakan media visual yang berupa gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali menggunakan simbol-simbol verbal (Sadiman, 2014).

e. Media Papan Tulis

Papan tulis merupakan Papan tulis merupakan salah satu media utama pembelajaran di kelas. Papan tulis ini memiliki banyak manfaat ketika menggunakan papan tulis di kelas, diantaranya papan tulis dapat digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran, menggambar grafik, atau melakukan evaluasi/tes.

f. Papan Panel

Papan panel merupakan papan berlapis kain flanel yang dapat dilipat, gambar yang ditampilkan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah.

g. Papan Buletin

Papan Buletin merupakan media papan yang khusus yang digunakan untuk mempertunjukkan contoh pekerjaan peserta didik. Papan bulletin ini tempat untuk memajang hasil karya peserta didik, dapat mempersatukan semangat kelas, mendorong peserta didik untuk berkarya dan menciptakan produk.

2) Media OHT/OHP

Media transparansi atau *Overhead Transparency* (OHT) seringkali disebut dengan nama perangkat kerasnya adalah OHP (*Overhead Projector*) (Sukiman, 2012). Media transparansi merupakan media visual proyeksi dibuat oleh bahan transparan.

OHP memiliki kelebihan: (1) Ruang persentasi tidak perlu dipergelap, (2) Komunikator atau guru dapat mengahap kepada peserta didik, (3) Pembuatan perangkat lunak (transparansi) relative mudah, cepat, dan murah,

(4) Film transparansi dapat digunakan berulang kali, (5) Dapat digunakan pengganti papan tulis, dengan menulis langsung pada filem transparansi kosong yang berada pada kaca landasan, sambil OHP dinyalakan.

3) Media Modul

Modul adalah unit kegiatan pembelajaran yang terencana, dirancang untuk membantu peserta didik secara individu demi mencapai tujuan pembelajarannya. Modul dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk unit-unit tertentu untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Sukiman (2012 :133), dalam sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan karena : (1) ada peningkatan motivasi secara maksimal; (2) ada peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individu yang mantap; (3) dapat mewujudkan prinsip kemajuan berkelanjutan tanpa batas; dan (4) dapat mencapai pembelajaran yang terkonsentrasi.

b. Media pembelajaran berbasis audio

Media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar dan mengajar (Sudjana dan Rivai, 2017). Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui indera pendengaran. Ada beberapa jenis dari media berbasis audio, antara lain:

1) Media Rekaman

Rekaman atau rekam yang artinya adalah berbunyi (suara) pada piringan hitam dan sebagainya (KKBI, 1990). Rekaman merupakan sesuatu yang direkam dapat berupa suara. Media rekaman bisa berupa suara musik, suara manusia, suara binatang, atau yang lainnya yang dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Arif S. Sadiman (2014: 53-54), setiap media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan dari setiap media, kelebihan dari media rekaman adalah:

- a. Media rekaman dan peralatannya lebih mudah ditemukan, selain itu harganya cenderung terjangkau.
- b. Rekaman bisa digandakan untuk keperluan perorangan sehingga pesan dan isi dari pembelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- c. Rekam kejadian atau isi pelajaran dapat digunakan lagi
- d. Rekaman memberikan peserta didik untuk mendengarkan diri sendiri dapat sebagai alat diagnosis guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji, atau berpidato.
- e. Menggunakan media rekam relative lebih mudah.

Sedangkan media rekaman juga memiliki kekurangan :

- a. Media rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi.
- b. Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang beragam dapat menimbulkan kesulitan memainkan kembali rekaman yang direkam.

2) Media Radio

Media radio merupakan media massa elektronik yang tertua, dan sampai saat ini radio masih menjadi pilihan. Siaran radio dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, sekaligus sebagai sumber informasi yang diperoleh peserta didik di luar kelas. Tentu saja hal ini juga harus didukung oleh peran serta guru belajar menggunakan hal-hal baru yang baru diketahui peserta didik. Meskipun selama ini mereka mengenal radio tapi masih mengnggap bahwa radio sebagai media hiburan saja.

c. Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara, mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya (Sanjaya, 2014). Media audio visual juga sebagai perantara yang diserap melalui penglihatan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu mencapainya tujuan belajar. Ada beberapa jenis media berbasis audio visual, yaitu:

1) Media Film dan Video

Media film adalah gambar bergerak atau lebih dikenal dengan film. Jadi film merupakan media yang sangat ampuh dalam kemampuannya untuk membantu proses kegaitan belajar mengajar. Sedangkan media video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio

dan visual bersama sehingga menghasilkan pertunjukan yang dinamis dan menarik.

Media Film dan Video salah satu contoh media pembelajaran yang berbasis multimedia yang digunakan untuk menyampaikan materi yang dikemas dengan semenarik mungkin. Media audio video ini bisa berbentuk VCD dan DVD sehingga mudah untuk dibawa kemana saja. Mudah digunakan, dapat menjangkau berbagai audiens yang berbeda, dan menarik untuk ditampilkan.

2) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang memancarkan gambar diam dan gambar hidup beserta suara suara melalui kabel atau ruangan (Arsyad, 2016). Televisi selain menghibur juga dapat mendidik, tentunya acaranya juga harus disesuaikan dengan pendidikan yang diajarkan, dalam hal ini guru memiliki peran penting dalam pemilihan televisi. Selain itu, televisi yang lebih menarik juga menyajikan acara atau berita terkini sehingga bisa memperluas wawasan peserta didik.

d. Media pembelajaran berbasis komputer

Komputer merupakan alat yang bersifat ilmiah, ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) adalah mesin elektronik yang dapat menerima instruksi atau data digital, mengolahnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses tersebut. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai teknologi informasi dan komunikasi dapat mengubah paradigma sistem pelajaran yang semula berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap

muka menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran berbasis komputer membuat peran yang dimainkan oleh komputer bergantung pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Sukiman (2012: 212-213), Komputer memiliki kelebihan dan kelemahan komputer dalam pembelajaran, antara lain:

1. Komputer dapat mengkomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran.
2. Komputer dapat merangsang peserta didik untuk melakukan latihan.
3. Kendali ada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajarnya sesuai dengan tingkat penguasaannya.
4. Mampu merekam aktivitas peserta didik selama digunakan 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 komputer, antara lainnya:

1. Perangkat lunak yang masih relatif mahal
2. Menggunakan komputer membutuhkan pengetahuan dan keahlian khusus
3. Keanekaragaman komputer (*Hardware*) sering menjadi penyebab program (*Software*) tidak kompatibel satu sama lain.
4. Program yang tersedia saat ini tidak memperhitungkan kreativitas dari peserta didik.
5. Komputer hanya dapat digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Pada media pembelajaran berbasis komputer yang umum digunakan dalam pembelajaran adalah media presentasi (*Power Point*) dan media berbasis internet.

1) Media presentasi Power Point

Pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk menyajikan materi pelajaran atau tugas yang diberikan oleh pendidik (Sukiman, 2012). Media *Power Point* dirancang untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur yang dapat diwujudkan sebagai media komunikasi yang menarik.

Media presentasi *Power Point* ini memiliki beberapa kelebihan, antara lainnya:

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
2. Merangsang lebih banyak peserta didik untuk mengetahui lebih lanjut informasi tentang bahan ajar yang disajikan.
3. Informasi dan pesan visualnya mudah dipahami oleh peserta didik.
4. Pendidik tidak terlalu banyak menjelaskan materi ajar yang ada.
5. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat digunakan secara berulang-ulang.
6. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetic (CD, disket, flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

2) Media berbasis internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan media pembelajaran dengan menggunakan fasilitas komputer multimedia untuk membuat bahan ajar. Segala hal yang berkaitan dengan bahan pelajaran dan sumber belajar dapat diakses melalui internet. Pendidik dapat menggunakan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Selain itu, pemanfaatan media berbasis internet ini membuat proses pembelajaran akan lebih menarik.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran yang telah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan media internet.

Dari uraian di atas terlihat bahwa pengelompokan media sangat bervariasi menurut pengelompokan tertentu. Sehingga sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengklasifikasikan jenis media. Namun dalam penelitian ini menggunakan klasifikasi jenis media menurut Sukiman, jenis media ini meliputi media berbasis visual, media berbasis audio, media audio visual, dan media berbasis komputer.

5. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Undang-undang No. 4 tahun 1950 tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran pasal 9, dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa:

“ Pendidikan Jasmani adalah keselarasan antara pertumbuhan badan dan perkembangan jiwa serta merupakan upaya menjadikan bangsa Indonesia sebagai bangsa yang sehat fisik dan mental yang kuat, diberikan di semua jenis sekolah”.

Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani berdasarkan *WHO (World Health Organization)* merupakan kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan.

Pendidikan merupakan kegiatan yang mengembangkan kemampuan dan sikap spiritual yang meliputi aspek mental, intelektual serta spiritual. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera rohani (melalui kegiatan jasmani), yang dalam lingkup WHO berarti sehat rohani. Pembelajaran pendidikan jasmani mencakup tiga hal yaitu pendidikan jasmani adalah proses dari pendidikan secara menyeluruh, mempunyai tujuan yang spesifik dan menggunakan media yang spesifik juga untuk mencapai tujuan yaitu menggunakan aktivitas jasmani atau gerak manusia (Rithaudin & Sari, 2019).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui kegiatan jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas emosi, perilaku etis, gaya hidup

sehat dan mengenalkan lingkungan yang sehat bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kharis Chandra Setiawan (2019) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul. Responden dalam penelitian berjumlah 12 orang. Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi, dengan menggunakan metode yang digunakan adalah survei dengan menggunakan Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 8.33% (1 Guru), kategori “rendah” sebesar 33.33% (4 guru), kategori “cukup” sebesar 16.67% (2 guru), kategori “tinggi” sebesar 41.67% (5 guru), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 guru).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Difa Nuarisapta (2018) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman”. Responden pada penelitian ini berjumlah 15 Guru. penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan metode yang digunakan adalah survei dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa a tingkat penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani,

olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman yang berkategori tinggi sekali 0 orang atau 0%, tinggi 5 orang atau 33,33%, sedang 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33% dan rendah sekali sekali 2 orang atau 13,33%.

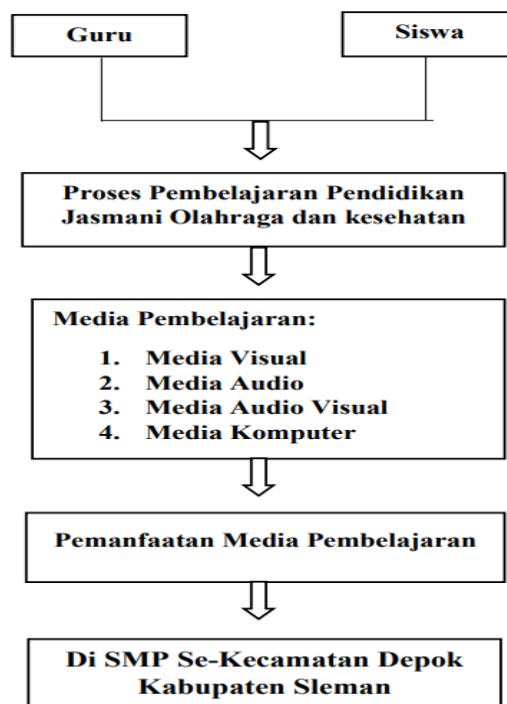
C. Kerangka Berfikir

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hendaknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal.

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda menuntut guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik. Pembelajaran akan berjalan lebih efektif dan optimal, jika disertai dengan faktor-faktor yang mendukung kegiatan tersebut seperti yang telah dilakukan, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di SMP se-

Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada seluruh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk memanfaatkan media pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data, selanjutnya hasil dideskripsikan. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menggambarkan atau memaparkan sesuatu hal misalnya keadaan, situasi, peristiwa, dan lainnya (Arikunto, 2013). Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang bertujuan membentangkan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi yang dinyatakan dalam bentuk (Sugiyono, 2018). Metode penelitian ini menggunakan metode survei, dan untuk pengumpulan data menggunakan angket. Metode survei adalah metode penelitian yang biasanya dilakukan dengan subjek yang cukup banyak dan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai suatu gejala pada waktu penelitian berlangsung (Arikunto, 2013). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket. Angket adalah sejumlah pernyataan-pernyataan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden berupa laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui oleh responden (Arikunto, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di SMP Negeri se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman yang terdiri atas 10 Sekolah. Waktu penelitian pada 16 Mei sampai 30 Juni 2023.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2013: 161), “Variabel adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel pada penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Negeri se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan merupakan sebuah kegiatan untuk pemakaian suatu media yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang kelancaran belajar. Data untuk mengidentifikasi pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diungkapkan dengan angket atau kuesioner yang terdiri dari atas beberapa pertanyaan dan terbagi dalam 4 jenis media , yaitu : (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual, dan (4) Media berbasis komputer.

D. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/ obyek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini subjeknya adalah guru pendidikan jasmani SMP yang berjumlah 13 orang guru dari 10 Sekolah Menengah Pertama yang ada di Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.

Tabel 1. Nama Sekolah

No.	Nama Sekolah	Σ Guru
1	SMP Negeri 1 Depok	2
2	SMP Negeri 2 Depok	1
3	SMP Negeri 4 Depok	1
4	SMP Negeri 5 Depok	1
5	SMP Angkasa Adisutjipto Depok	2
6	SMP Diponegoro Depok	1
7	SMP Tahfidzqu	2
8	SMP Muhammadiyah 2 Depok	1
9	SMP Muhammadiyah 3 Depok	1
10	SMP Cahaya Bangsa Utama	1
Jumlah		13

E. Instrimen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrument merupakan alat waktu peneliti menggunakan sesuatu metode (Arikunto, 2013: 121). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, alat pengumpulan data (instrumen) yang digunakan berupa angket . Angket

pada penelitian ini merupakan angket tertutup sehingga responden cukup memilih jawaban yang telah disediakan. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2013: 194), Angket merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadi, atau hal-hal yang dia ketahui.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket. Butir pernyataan penelitian ini diadopsi dari penelitian Difa Nuarisapta (2018) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman”. Instrumen sudah divalidasi oleh Ibu Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd, dengan begitu berdasarkan uji coba menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel, dengan koefisien reabilitas sebesar 0,922. Penskoran yang digunakan dua alternatif pilihan jawaban, yaitu “Ya” , (1) dan “Tidak”, (0). Kisi-kisi instrumen pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	Media berbasis visual	Media Gambar/Foto	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
		Media Modul/Buku	10
	Media berbasis audio	Media Rekaman	11, 12, 13, 14, 15
	Media berbasis audio visual	Rekaman Video	16, 17, 18, 19, 20
	Media berbasis komputer	Media <i>Power Point</i>	21, 22, 23, 24, 25, 26
		Media Berbasis Internet	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian angket kepada guru yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data SMP se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman.
- b. Peneliti Menentukan jumlah guru pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data deskriptif persentase. dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pangkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Saifuddin Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) , sebagai berikut :

Tabel 3. Kelas Interval

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

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

S : *standar deviasi*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pengambilan data dilakukan pada 16 sampai 31 Mei 2023 guna mengetahui seberapa tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman, penelitian ini memperoleh responden berjumlah 13 orang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pada penelitian ini diukur dengan angket berjumlah 31 butir pernyataan (Difa Nuarisapta, 2018). Sehingga dideskripsikan hasil keseluruhan dan hasil dari masing-masing faktor. Setelah data penelitian ini terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskripsi kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan komputer program *Excel* dan *SPSS versi 25 for Windows*.

1. Deskripsi Hasil Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan, dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Statistika Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

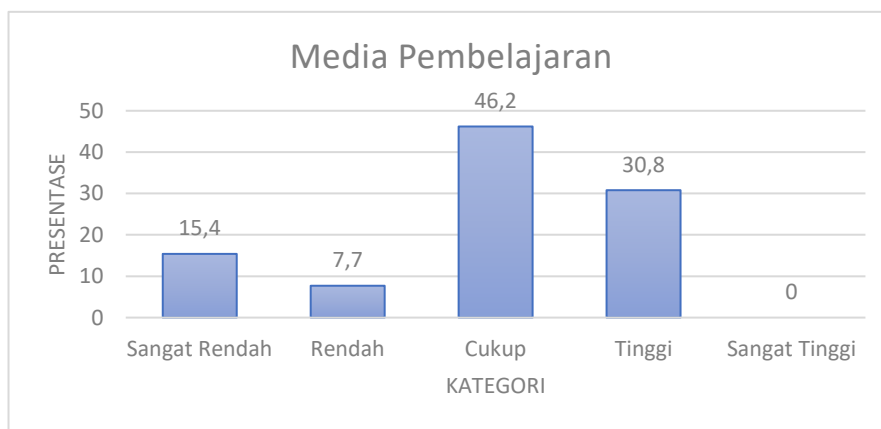
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	28,38
<i>Median</i>	28,8
<i>Mode</i>	28
<i>Std. Deviation</i>	2,181
<i>Range</i>	7
<i>Minimum</i>	24
<i>Maximum</i>	31

Dari data pada tabel di atas dapat dideskripsikan tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 28,38 nilai tengah (*Median*) sebesar 28,8, nilai yang sering muncul (*Mode*) sebesar 28 dan simpangan baku (*Std. Deviation*) sebesar 2,181. Sedangkan nilai tertinggi (*Max*) sebesar 31 dan nilai terendah (*Min*) sebesar 24. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Perhitungannya disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Kategorisasi Tingkat Pemanfaatan Media Pembelajaran

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$31,53 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2	$29,43 < X \leq 31,53$	Tinggi	4	30,8
3	$27,33 < X \leq 29,43$	Cukup	6	46,2
4	$25,23 < X \leq 27,33$	Rendah	1	7,7
5	$X \leq 25,23$	Sangat Rendah	2	15,4
	Jumlah		13	100

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman adalah cukup dengan pertimbangan frekuensi terbanyak sebagian berada pada kategori cukup dengan 6 orang atau 46,2%. Tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman berada pada kategori sangat tinggi 0 orang atau 0%, tinggi 4 orang atau 30,8%, cukup 6 orang atau 46,2%, rendah 1 orang atau 7,7% dan sangat rendah 2 orang atau 15,4%. Berikut ini merupakan grafik tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman:



Gambar 2. Diagram batang tingkat pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok kabupaten Sleman

2. Deskripsi Hasil Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Visual

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	8,46
<i>Median</i>	9,00
<i>Mode</i>	9
<i>Std. Deviation</i>	0,776
<i>Range</i>	2
<i>Minimum</i>	7
<i>Maximum</i>	9

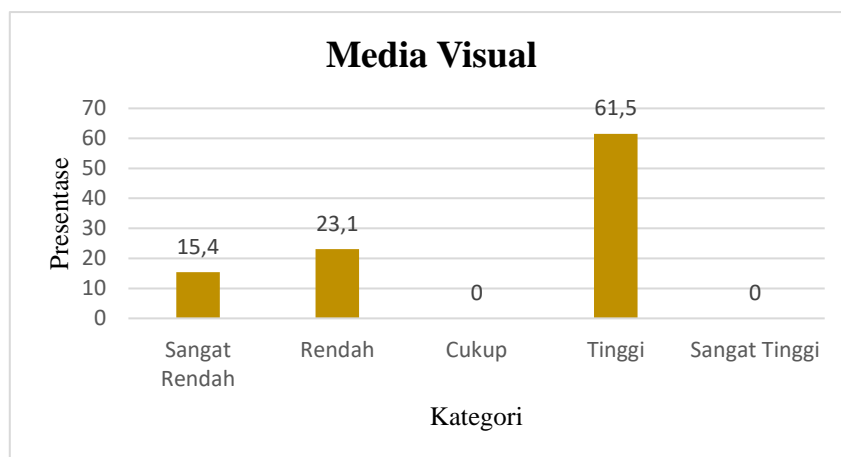
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 8,46, nilai tengah (*Median*) sebesar 9, nilai yang sering muncul (*Mode*) sebesar 9 dan simpangan baku (*Std. Deviation*) sebesar 0,776. Sedangkan skor tertinggi (*Max*) sebesar 9 dan skor terendah (*Min*) sebesar 7. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Perhitungannya disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 7. Kategorisasi Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Visual

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$9,51 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2	$8,81 < X \leq 9,51$	Tinggi	8	61.5
3	$8,11 < X \leq 8,81$	Cukup	0	0
4	$7,41 < X \leq 8,11$	Rendah	3	23.1
5	$X \leq 7,41$	Sangat Rendah	2	15.4
	Jumlah		13	100

Dari tabel di atas diketahui bahwa tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-

Kecamatan Depok Kabupaten Sleman adalah tinggi dengan pertimbangan frekuensi terbanyak pada kategori tinggi dengan 8 orang atau 61,5%. Tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dikategorikan sangat tinggi 0 orang atau 0%, tinggi 8 orang atau 61,5%, cukup 0 orang atau 0%, rendah 3 orang atau 23,1% dan sangat rendah 2 orang atau 15,4%. Berikut merupakan grafik tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman:



Gambar 3. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

3. Deskripsi Hasil Tingkat pemanfaatan Media Berbasis Audio dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik tingkat pemanfaatan media berbasis Audio

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	4,46
<i>Median</i>	5,00
<i>Mode</i>	5
<i>Std. Deviation</i>	0,660
<i>Range</i>	2
<i>Minimum</i>	3
<i>Maximum</i>	5

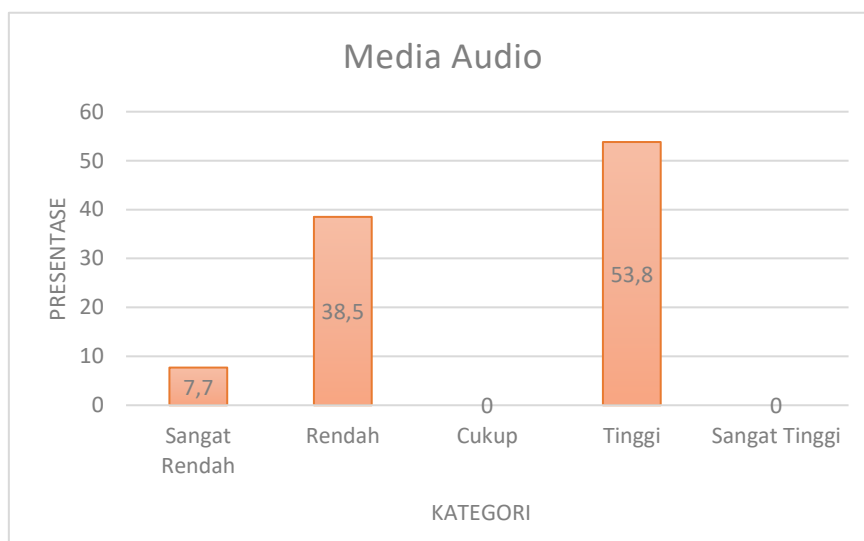
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat pemanfaatan media berbasis audio dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 4,46, nilai tengah (*Median*) sebesar 5, nilai yang sering muncul (*Mode*) sebesar 5 dan simpangan baku (*Std. Deviation*) sebesar 0,660. Sedangkan skor tertinggi (*Max*) sebesar 5 dan skor terendah (*Min*) sebesar 3. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat pemanfaatan media berbasis audio dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Perhitungannya disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 9. Kategorisasi tingkat pemanfaatan media berbasis audio

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$5,36 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2	$4,76 < X \leq 5,36$	Tinggi	7	53.8
3	$4,16 < X \leq 4,76$	Cukup	0	0
4	$3,56 < X \leq 4,16$	Rendah	5	38.5
5	$X \leq 3,56$	Sangat Rendah	1	7.7
	Jumlah		13	100

Dari tabel di atas diketahui bahwa tingkat pemanfaatan media berbasis audio dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman adalah tinggi dengan pertimbangan

frekuensi terbanyak pada kategori tinggi dengan 7 orang atau 53,8%. Tingkat pemanfaatan media berbasis audio dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dikategorikan sangat tinggi 0 orang atau 0%, tinggi 7 orang atau 53,8%, cukup 0 orang atau 0%, rendah 5 orang atau 38,5% dan sangat rendah 1 orang atau 7,7%. Berikut merupakan grafik tingkat pemanfaatan media berbasis visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman:



Gambar 4. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis audio dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok kabupaten Sleman

4. Deskripsi Hasil Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Audio Visual dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi statistic tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	3,85
<i>Median</i>	4,00
<i>Mode</i>	4
<i>Std. Deviation</i>	0,376
<i>Range</i>	1
<i>Minimum</i>	3
<i>Maximum</i>	4

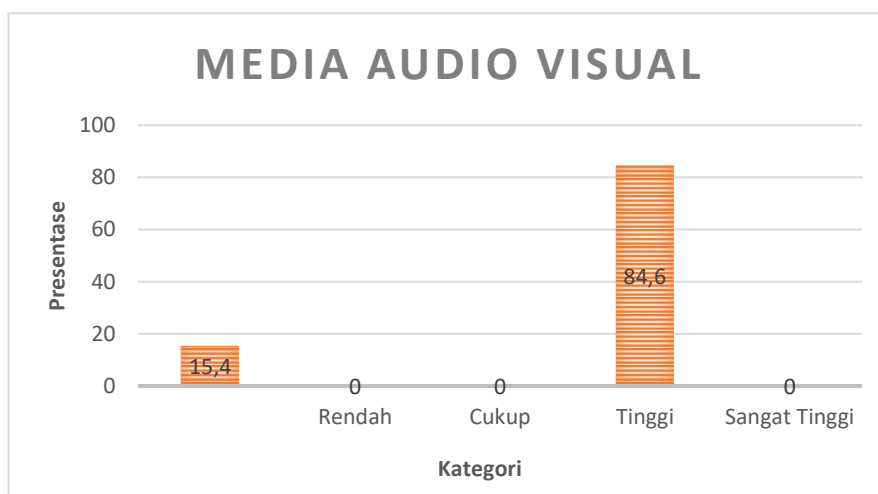
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 3,85, nilai tengah (*Median*) sebesar 4, nilai yang sering muncul (*Mode*) sebesar 4 dan simpangan baku (*Std. Deviation*) sebesar 0,376. Sedangkan skor tertinggi (*Max*) sebesar 4 dan skor terendah (*Min*) sebesar 3. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Perhitungannya disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 11. Kategori tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$4,3 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2	$4 < X \leq 4,3$	Tinggi	11	84,6
3	$3,7 < X \leq 4$	Cukup	0	0
4	$3,4 < X \leq 3,7$	Rendah	0	0
5	$X \leq 3,4$	Sangat Rendah	2	15,4
	Jumlah		13	100

Dari tabel di atas diketahui bahwa tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman adalah tinggi dengan pertimbangan

frekuensi terbanyak pada kategori tinggi dengan 11 orang atau 84,6%. Tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dikategorikan sangat tinggi 0 orang atau 0%, tinggi 11 orang atau 84,6%, cukup 0 orang atau 0%, rendah 0 orang atau 0% dan sangat rendah 2 orang atau 15,4%. Berikut merupakan grafik tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman:



Gambar 5. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis audio visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

5. Deskripsi Hasil Tingkat Pemanfaatan Media Berbasis Komputer dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi statistik tingkat pemanfaatan media berbasis komputer

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	11,62
<i>Median</i>	12,00
<i>Mode</i>	10
<i>Std. Deviation</i>	1,261
<i>Range</i>	3
<i>Minimum</i>	10
<i>Maximum</i>	13

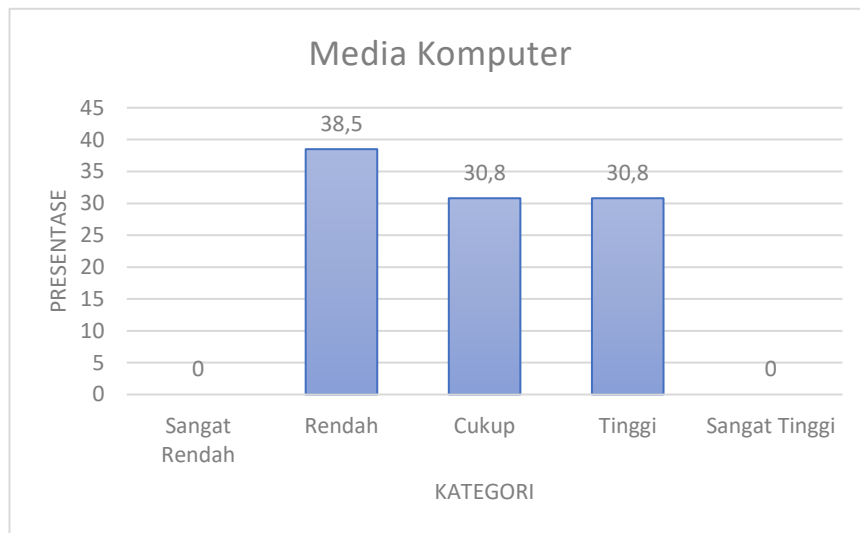
Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat pemanfaatan media berbasis komputer dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dengan rata-rata (*Mean*) sebesar 11,62, nilai tengah (*Median*) sebesar 12, nilai yang sering muncul (*Mode*) sebesar 10 dan simpangan baku (*Std. Deviation*) sebesar 1,261. Sedangkan skor tertinggi (*Max*) sebesar 13 dan skor terendah (*Min*) sebesar 10. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat pemanfaatan media berbasis komputer dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Perhitungannya disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 13. Kategorisasi tingkat pemanfaatan media berbasis komputer

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$13,42 < X$	Sangat Tinggi	0	0
2	$12,22 < X \leq 13,42$	Tinggi	4	30,8
3	$11,02 < X \leq 12,22$	Cukup	4	30,8
4	$9,82 < X \leq 11,02$	Rendah	5	38,5
5	$X \leq 9,82$	Sangat Rendah	0	0
	Jumlah		13	100

Dari tabel di atas diketahui bahwa tingkat pemanfaatan media berbasis komputer dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman adalah tinggi dengan pertimbangan

frekuensi terbanyak pada kategori Rendah dengan 5 orang atau 30,5%. Tingkat pemanfaatan media berbasis komputer dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dikategorikan sangat tinggi 0 orang atau 0%, tinggi 4 orang atau 30,8%, cukup 4 orang atau 30,8%, rendah 5 orang atau 38,5% dan sangat rendah 0 orang atau 0%. Berikut merupakan grafik tingkat pemanfaatan media berbasis komputer dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman:



Gambar 6. Diagram batang tingkat pemanfaatan media berbasis komputer dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman berdasarkan faktor; (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual, dan (4) Media berbasis komputer.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman pada kategori “sangat rendah” sebesar 15,4% (2 responden), kategori “rendah” sebesar 7,7% (1 responden), kategori “cukup” sebesar 46,2% (6 responden), kategori “tinggi” sebesar 30,8% (4 responden) dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (tidak ada responden). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 28,38, nilai tengah (*Median*) sebesar 28,8, nilai yang sering muncul (*Mode*) sebesar 28 dan simpangan baku (*Std. Deviation*) sebesar 2,181. Sedangkan nilai tertinggi (*Max*) sebesar 31 dan nilai terendah (*Min*) sebesar 24. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman masuk dalam kategori “cukup”.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan guru untuk membantunya dalam menjalankan proses belajar mengajar dimana fungsinya yaitu untuk memperjelas makna dari materi yang disampaikan (Surayya, 2012). Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, media pembelajaran dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum digunakan secara optimal. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani cenderung

dilaksanakan di luar ruangan dan pembelajaran gerak jasmani dan olahraga yang lebih banyak dimungkinkan belum memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan latar belakang guru pendidikan jasmani yang menjadi responden menunjukkan bahwa seluruh responden berpendidikan S1 dan terdapat satu guru yang bergelar S2. Situasi ini menunjukkan bahwa semua guru memiliki bekal pendidikan yang cukup untuk menjadi guru yang berkualitas, professional dan mampu mengemas pembelajaran dengan baik. Semua responden merupakan lulusan pendidikan jasmani dan ada satu guru berdasarkan latar belakang pendidikan bahasa inggris atau non pendidikan jasmani. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa secara bagian besar pemanfaatan media pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari latar belakang usia guru pendidikan jasmani yang masih lebih dari 50% merupakan guru dengan lulusan baru, hal inilah yang menjadi alasan mengapa media digunakan dengan baik. Hal ini karena guru dengan lulusan muda yang merupakan lulusan baru memiliki semangat dan lebih terampil dibidang IT sehingga dapat mengembangkan pemanfaatan media dengan mudah. Namun, dari hasil penelitian diperoleh beberapa orang guru yang berusia diatas 40 tahun dan masih tergolong cukup dalam pemanfaatan media. Inilah yang terkadang menjadi alasan guru-guru yang sudah tua tidak menggunakan media pembelajaran dengan baik karena kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak semua media pembelajaran dikategorikan tinggi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hanya media visual, media audio, media audio visual, sedangkan media komputer tergolong masih rendah. Namun, untuk media yang tergolong tinggi digunakan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya pada saat pembelajaran adalah media audio visual (Video), dari hasil pengumpulan data diketahui bahwa 84,6% atau sama dengan 11 responden yang memilih media berbasis audio visual ini. Terdapat 11 guru yang menggunakan media video sebagai media pembelajaran. Keadaan ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani pemanfaatan media audio visual lebih sering digunakan. Media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat menghemat waktu (Sadiman, 2014: 74). Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis audio visual akan memudahkan peserta didik dalam menerima dan mempraktekkan materi ajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk

memanfaatkan media pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, namun penelitian ini tetap tidak terlepas dari keterbatasan dan kekurangan dari peneliti, antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket.
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan hasil dari penyebaran angket sehingga dimungkinkan adanya unsur objektif yang rendah dalam pengisian angket.
3. Penelitian ini hanya membahas pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan lebih dalam apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa : pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman berapa pada kategori “sangat rendah” sebesar 15,4 % atau 2 responden, kategori “rendah” sebesar 7,7% atau 1 responden, kategori “cukup” 46,2% atau 6 responden, kategori “tinggi” 30,8% atau 4 responden, dan kategori “sangat tinggi” 0% atau tidak ada responden. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman tergolong pada kategori “cukup”. Media yang tergolong tinggi digunakan selama pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis audio visual dengan persentase 84,6% (11 Orang).

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan mengetahui pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman dapat digunakan untuk pemanfaatan media pembelajaran di kabupaten lain.

2. Faktor yang kurang dominan dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman diperlukan pertimbangan dan dicari solusinya agar faktor-faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Guru dapat menjadikan hasil tersebut sebagai bahan pertimbangan selanjutnya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

C. Saran

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

1. Untuk mengembangkan penelitian yang lebih dalam tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA


- Adam, Steffi & Syastra, Muhammad Taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794*
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifuddin. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dapartemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 2005), Hal.711
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Karwono, H, Heni Mularsih. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT.Raja Grafindo Persada
- Kemendikbud. 2012. *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya
- Menteri Pendidikan Nasional. *Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional*. Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia: Jakarta.
- Menteri Pendidikan Nasional. *Undang-undang nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana*. Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia: Jakarta.
- Muktiani, N.R. 2014. Identifikasi Kesulitan Belajar Dasar Gerak Pencak Silat Pada Mahasiswa PJKR Bersubsidi Di FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol.10 nomor 1, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya
- Nuarisapta, Difa. 2018. Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Di Sekolah Menengah Pertama Se- Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta. CV. Rajawali

- Setiawan, Kharis Candra. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK Di SMP Negeri Se-Kecamatan Saptosari Kabupaten Gunungkidul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Implementasi Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wahyunuhari, Fajar. 2013. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

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 DAN KESEHATAN
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/1284/UN34.16/PT.01.04/2023 31 Mei 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

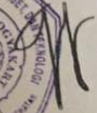
**Yth . Kepala Sekolah SMP
Di Sleman**


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

Nama	: Wulan Permatasari
NIM	: 19601241011
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman
Waktu Penelitian	: 16 - 31 Mei 2023

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,
Kemahasiswaan dan Alumni,


Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Izin Penggunaan Angket

Permohonan Penggunaan Instrumen

Yth. Saudara Difa Nuarisapta
Di Yogyakarta

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian studi Sarjana Strata 1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan ini, saya memohon izin di bawah ini:

Nama : Wulan Permatasari
NIM : 19601241011
Judul Penelitian : Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SMP Se-Kecamatan Depok Kabupaten Sleman

Untuk dapat menggunakan Kuesioner dengan judul Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Kiranya saudara berkenan mengizinkan saya untuk menggunakan instrument penelitian saudara.

Demikian, dengan kerendahan hati saudara, besar harapan saya agar saudara menerima permintaan ini, atas kesediaanya saya mengucapkan terimakasih

Hormat saya,
Pemohon



Wulan Permatasari

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru

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

Nama Guru :

Usia :

Asal Sekolah :

Latar Belakang Pendidikan

Tahun Lulus :

Prodi/Jurusan :

Universitas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Istilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternative yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

C. Contoh Pengisian

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Dasar Negara Indonesia adalah Pancasila	√	

D. Pertanyaan/Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
	Media Berbasis Visual		
1	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.		
2	Saya menggunakan media gambar agar siswa mudah memahami materi.		
3	Saya menggunakan media gambar untuk membuat proses belajar menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif.		

4	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar pada langkah mengamati.		
5	Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat mengevaluasi.		
6	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.		
7	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Penjasorkes.		
8	Saya menggunakan media gambar berupa tokoh atlet ketika pembelajaran di lapangan		
9	Saya menggunakan media gambar ketika pembelajaran praktek di lapangan		
	Media Berbasis Audio		
10	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran Penjasorkes.		
11	Saya putar berulang-ulang pada bagian yang sulit dari rekaman sampai siswa memahami materi yang diajarkan.		
12	Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.		
13	Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.		
14	Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi.		
	Media Berbasis Audio Visual		
15	Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.		
16	Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.		
17	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.		
18	Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.		
	Media Berbasis Komputer		
19	Saya menggunakan <i>Power Point</i> dalam pembelajaran teori di kelas.		
20	Saya menyampaikan materi yang penting menggunakan <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.		
21	Saya mencetak <i>Power Point</i> dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.		
22	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk menampilkan macam-macam NAPZA dan obat-obatan terlarang dalam pembelajaran teori di kelas.		
23	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.		
24	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. (bertanya, berpendapat)		

25	Saya menyampaikan materi dalam pembelajaran berasal dari internet		
26	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa		
27	Saya menyarankan siswa untuk mengunduh materi dari internet baik berupa video ataupun artikel untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah		
28	Saya mengunggah materi yang telah saya sampaikan di internet agar siswa mudah mengaksesnya		
29	Saya memberi tugas pada siswa untuk mencari video dan dikumpulkan dalam bentuk flashdisk untuk menambah wawasan siswa dalam pembelajaran		
30	Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran Penjasorkes		
31	Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran Penjasorkes		

Lampiran 4. Sampel Pengisian Instrumen Penelitian

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru

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

Nama Guru : Manan Rovik H.

Usia : 29 Tahun.

Asal Sekolah : SMP ANGGASA ADISUTJPTD

Latar Belakang Pendidikan

Tahun Lulus : 2021

Prodi/Jurusan : PKO

Universitas : UMY

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Istilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternative yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

C. Contoh Pengisian

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Dasar Negara Indonesia adalah pancasila	√	

D. Pertanyaan/Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
Media Berbasis Visual			
1	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.	√	
2	Saya menggunakan media gambar agar siswa mudah memahami materi.	√	
3	Saya menggunakan media gambar untuk membuat proses belajar menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif.	√	
4	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar pada langkah mengamati.	√	
5	Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat mengevaluasi.	√	

6	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
7	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Penjasorkes.	✓	
8	Saya menggunakan media gambar berupa tokoh atlet ketika pembelajaran di lapangan	✓	
9	Saya menggunakan media gambar ketika pembelajaran praktek di lapangan	✓	
Media Berbasis Audio			
10	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran Penjasorkes.	✓	
11	Saya putar berulang-ulang pada bagian yang sulit dari rekaman sampai siswa memahami materi yang diajarkan.	✓	
12	Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.	✓	
13	Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.	✓	
14	Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi.	✓	
Media Berbasis Audio Visual			
15	Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.	✓	
16	Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.	✓	
17	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.	✓	
18	Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
Media Berbasis Komputer			
19	Saya menggunakan <i>Power Point</i> dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
20	Saya menyampaikan materi yang penting menggunakan <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.	✓	
21	Saya mencetak <i>Power Point</i> dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.	✓	
22	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk menampilkan macam-macam NAPZA dan obat-obatan terlarang dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
23	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.	✓	
24	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. (bertanya, berpendapat)	✓	
25	Saya menyampaikan materi dalam pembelajaran berasal dari internet	✓	
26	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa	✓	
27	Saya menyarankan siswa untuk mengunduh materi dari internet baik berupa video ataupun artikel untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah	✓	

28	Saya mengunggah materi yang telah saya sampaikan di internet agar siswa mudah mengaksesnya	✓	
29	Saya memberi tugas pada siswa untuk mencari video dan dikumpulkan dalam bentuk flashdisk untuk menambah wawasan siswa dalam pembelajaran		✓
30	Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	
31	Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANKET

A. Identitas Guru

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

Nama Guru : Agung Budi Kharjo, S. Pd
 Usia : 32 Tahun
 Asal Sekolah : SMP Cahaya Bangsa Utama

Latar Belakang Pendidikan

Tahun Lulus : 2018
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Bahasa Inggris / AELP UAD
 Universitas : Alunad Dablan

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Istilah semua butir pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternative yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

C. Contoh Pengisian

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Dasar Negara Indonesia adalah pancasila	√	

D. Pertanyaan/Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
Media Berbasis Visual			
1	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.	√	
2	Saya menggunakan media gambar agar siswa mudah memahami materi.	√	
3	Saya menggunakan media gambar untuk membuat proses belajar menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif.	√	
4	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar pada langkah mengamati.	√	
5	Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat mengevaluasi.	√	

6	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
7	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Penjasorkes.	✓	
8	Saya menggunakan media gambar berupa tokoh atlet ketika pembelajaran di lapangan	✓	
9	Saya menggunakan media gambar ketika pembelajaran praktek di lapangan	✓	
Media Berbasis Audio			
10	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran Penjasorkes.	✓	
11	Saya putar berulang-ulang pada bagian yang sulit dari rekaman sampai siswa memahami materi yang diajarkan.	✓	
12	Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.	✓	
13	Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.	✓	
14	Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi.	✓	
Media Berbasis Audio Visual			
15	Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.	✓	
16	Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.	✓	
17	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.	✓	
18	Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
Media Berbasis Komputer			
19	Saya menggunakan <i>Power Point</i> dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
20	Saya menyampaikan materi yang penting menggunakan <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.	✓	
21	Saya mencetak <i>Power Point</i> dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.		✓
22	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk menampilkan macam-macam NAPZA dan obat-obatan terlarang dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
23	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.	✓	
24	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. (bertanya, berpendapat)	✓	
25	Saya menyampaikan materi dalam pembelajaran berasal dari internet	✓	
26	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa	✓	
27	Saya menyarankan siswa untuk mengunduh materi dari internet baik berupa video ataupun artikel untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah	✓	

28	Saya mengunggah materi yang telah saya sampaikan di internet agar siswa mudah mengaksesnya	✓	
29	Saya memberi tugas pada siswa untuk mencari video dan dikumpulkan dalam bentuk flashdisk untuk menambah wawasan siswa dalam pembelajaran	✓	
30	Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	
31	Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru

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

Nama Guru : Endang Murti Sulistyoyati, M-Pd, AIFO

Usia : 36 tahun

Asal Sekolah : SMP. Angkasa Adisutjipto

Latar Belakang Pendidikan

Tahun Lulus : 2020

Prodi/Jurusan : FIK / PFO

Universitas : UNY

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Istilah semua butir pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternative yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

C. Contoh Pengisian

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Dasar Negara Indonesia adalah pancasila	√	

D. Pertanyaan/Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
	Media Berbasis Visual		
1	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.	√	
2	Saya menggunakan media gambar agar siswa mudah memahami materi.	√	
3	Saya menggunakan media gambar untuk membuat proses belajar menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif.	√	
4	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar pada langkah mengamati.	√	
5	Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat mengevaluasi.	√	

6	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
7	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Penjasorkes.		✓
8	Saya menggunakan media gambar berupa tokoh atlet ketika pembelajaran di lapangan	✓	
9	Saya menggunakan media gambar ketika pembelajaran praktek di lapangan		✓
Media Berbasis Audio			
10	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran Penjasorkes.	✓	
11	Saya putar berulang-ulang pada bagian yang sulit dari rekaman sampai siswa memahami materi yang diajarkan.	✓	
12	Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.		✓
13	Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.	✓	
14	Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi.	✓	
Media Berbasis Audio Visual			
15	Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.	✓	
16	Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.	✓	
17	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.	✓	
18	Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.		✓
Media Berbasis Komputer			
19	Saya menggunakan <i>Power Point</i> dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
20	Saya menyampaikan materi yang penting menggunakan <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.	✓	
21	Saya mencetak <i>Power Point</i> dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.		✓
22	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk menampilkan macam-macam NAPZA dan obat-obatan terlarang dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
23	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.	✓	
24	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. (bertanya, berpendapat)	✓	
25	Saya menyampaikan materi dalam pembelajaran berasal dari internet		✓
26	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa	✓	
27	Saya menyarankan siswa untuk mengunduh materi dari internet baik berupa video ataupun artikel untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah	✓	

28	Saya mengunggah materi yang telah saya sampaikan di internet agar siswa mudah mengaksesnya	✓	
29	Saya memberi tugas pada siswa untuk mencari video dan dikumpulkan dalam bentuk flashdisk untuk menambah wawasan siswa dalam pembelajaran		✓
30	Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	
31	Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

A. Identitas Guru

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

Nama Guru : Siswanto Hadi
 Usia : 59
 Asal Sekolah : SMP A 2 Depok

Latar Belakang Pendidikan

Tahun Lulus : 1985
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
 Universitas : UHJ

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban
2. Istilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternative yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

C. Contoh Pengisian

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Dasar Negara Indonesia adalah pancasila	√	

D. Pertanyaan/Pernyataan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
	Media Berbasis Visual		
1	Saya menggunakan media gambar pada saat pembelajaran teori di kelas.	√	
2	Saya menggunakan media gambar agar siswa mudah memahami materi.	√	
3	Saya menggunakan media gambar untuk membuat proses belajar menjadi lebih jelas, menarik dan interaktif.	√	
4	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media gambar pada langkah mengamati.	√	
5	Saya menjelaskan kembali materi pembelajaran menggunakan media gambar pada saat mengevaluasi.	√	

6	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
7	Saya menggunakan media gambar untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana Penjasorkes.	✓	
8	Saya menggunakan media gambar berupa tokoh atlet ketika pembelajaran di lapangan	✓	
9	Saya menggunakan media gambar ketika pembelajaran praktek di lapangan		✓
Media Berbasis Audio			
10	Saya menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran Penjasorkes.	✓	
11	Saya putar berulang-ulang pada bagian yang sulit dari rekaman sampai siswa memahami materi yang diajarkan.	✓	
12	Saya menggunakan media rekaman untuk melakukan tes multi level.		✓
13	Saya menggunakan media rekaman untuk memperkuat penjelasan dari media gambar.		✓
14	Saya menggunakan media rekaman untuk mengganti instruksi.	✓	
Media Berbasis Audio Visual			
15	Saya menggunakan media video untuk memperjelas materi pembelajaran yang dibawakan.	✓	
16	Saya menjelaskan materi yang akan diajarkan menggunakan media video pada saat apresepsi.	✓	
17	Saya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media video untuk mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek.	✓	
18	Saya menggunakan media video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah siswa dalam pembelajaran.	✓	
Media Berbasis Komputer			
19	Saya menggunakan <i>Power Point</i> dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
20	Saya menyampaikan materi yang penting menggunakan <i>Power Point</i> agar siswa mudah memahami.	✓	
21	Saya mencetak <i>Power Point</i> dengan cara print out untuk dibagikan kepada siswa agar dapat dipelajari di rumah.		✓
22	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk menampilkan macam-macam NAPZA dan obat-obatan terlarang dalam pembelajaran teori di kelas.	✓	
23	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap teori yang diajarkan.	✓	
24	Saya menggunakan <i>Power Point</i> untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. (bertanya, berpendapat)	✓	
25	Saya menyampaikan materi dalam pembelajaran berasal dari internet	✓	
26	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar siswa	✓	
27	Saya menyarankan siswa untuk mengunduh materi dari internet baik berupa video ataupun artikel untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah	✓	

28	Saya mengunggah materi yang telah saya sampaikan di internet agar siswa mudah mengaksesnya		✓
29	Saya memberi tugas pada siswa untuk mencari video dan dikumpulkan dalam bentuk flashdisk untuk menambah wawasan siswa dalam pembelajaran		✓
30	Saya menggunakan media internet untuk memperbarui informasi dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	
31	Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran Penjasorkes	✓	

Lampiran 5. Tabulasi Data

Rspd	Media Bebas Visual								Media Audio					Media Audio Visual				Media Berbasis Komputer											Jumlah			
	Media Gambar								Media Rekaman					Media Video				Media Power Point					Media Internet									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30	31
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	28
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	24
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	25
11	1	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	1	1	30
12	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	27
																														Total Benar	369	
																														Total salah/Error	34	
																														Total	403	

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistik	
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	28,38
<i>Median</i>	28,8
<i>Mode</i>	28
<i>Std. Deviation</i>	2,181
<i>Range</i>	7
<i>Minimum</i>	24
<i>Maximum</i>	31

Media Berbasis Visual	
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	8,46
<i>Median</i>	9,00
<i>Mode</i>	9
<i>Std. Deviation</i>	0,776
<i>Range</i>	2
<i>Minimum</i>	7
<i>Maximum</i>	9

Media Berbasis Audio	
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	4,46
<i>Median</i>	5,00
<i>Mode</i>	5
<i>Std. Deviation</i>	0,660
<i>Range</i>	2
<i>Minimum</i>	3
<i>Maximum</i>	5

Media Berbasis Audio Visual	
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	3,85
<i>Median</i>	4,00
<i>Mode</i>	4
<i>Std. Deviation</i>	0,376
<i>Range</i>	1
<i>Minimum</i>	3
<i>Maximum</i>	4

Media Berbasis Komputer	
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	11,62
<i>Median</i>	12,00
<i>Mode</i>	10
<i>Std. Deviation</i>	1,261
<i>Range</i>	3
<i>Minimum</i>	10
<i>Maximum</i>	13

Lampiran 7. Kategori Statistik

Statistics

Kategori Media Pembelajaran

N	Valid	13
	Missing	0

Kategori Media Pembelajaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	30.8	30.8	30.8
	Cukup	6	46.2	46.2	76.9
	Rendah	1	7.7	7.7	84.6
	Sangat Rendah	2	15.4	15.4	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Statistics

Kategori Media Visual

N	Valid	13
	Missing	0

Kategori Media Visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	8	61.5	61.5	61.5
	Rendah	3	23.1	23.1	84.6
	Sangat Rendah	2	15.4	15.4	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Statistics

Kategori Media Audio

N	Valid	13
	Missing	0

Kategori Media Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	7	53.8	53.8	53.8
	Rendah	5	38.5	38.5	92.3
	Sangat Rendah	1	7.7	7.7	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Statistics

Kategori Media Audio Visual

N	Valid	13
	Missing	0

Kategori Media Audio Visual

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	11	84.6	84.6	84.6
	Sangat Rendah	2	15.4	15.4	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Statistics

Kategori Media Komputer

N	Valid	13
	Missing	0

Kategori Media Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	30.8	30.8	30.8
	Cukup	4	30.8	30.8	61.5
	Rendah	5	38.5	38.5	100.0
	Total	13	100.0	100.0	

Lampiran 8. Dokumentasi

1. SMP Negeri 4 Depok



2. SMP Muhammadiyah 2 Depok



3. SMP Negeri 1 Depok



4. SMP Angkasa Adisutjipto Depok



5. SMP Negeri 2 Depok



6. SMP Negeri 5 Depok



7. SMP Muhammadiyah 3 Depok



8. SMP Diponegoro



9. SMP Cahaya Bangsa Utama

