

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK JURUSAN AKUTANSI TERHADAP
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN(PJOK) DI SMK NEGERI 4 KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:
Muhammad Iqbal Nurullah
NIM. 20601244003

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

TANGGAPAN PESERTA DIDIK JURUSAN AKUTANSI TERHADAP PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN(PJOK) DI SMK N 4 KLATEN

Oleh:

Muhammad Iqbal Nurullah

NIM. 20601244003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi penelitian ini adalah peserta didik dari jurusan Akutansi kelas X dan XI berjumlah 160 peserta didik di SMK N 4 Klaten. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang dibagikan kepada responden dan pengukuran teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik di setiap item pertanyaan memiliki hasil jawaban yang beragam dapat dirincikan sebagai berikut item pertanyaan yang memperoleh persentase tertinggi adalah item pertanyaan poin 13 yaitu tentang peserta didik menjadi lebih aktif setelah menonton video PJOK berjumlah sebesar 91,88% dan persentase terendahnya ada pada item pertanyaan poin 19 yaitu tentang peserta didik rugi ketika pembelajaran PJOK menggunakan media berjumlah yakni sebesar 25% . Dari 30 item pertanyaan yang diberikan kepada responden, hasil yang diperoleh berada pada persentase lebih dari 60%. Persentase rata-rata yang diperoleh dari 30 item pertanyaan yang diisi oleh responden sebanyak 160 peserta didik di SMK N 4 Klaten memperoleh persentase sebesar 74,38%. Perolehan persentase ini berada pada kategori tingkat penggunaan media yang “tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten berada pada kategori “tinggi”.

Kata kunci: *Tanggapan, Peserta didik, media, PJOK, SMK, Klaten*

ACCOUNTING STUDENTS' RESPONSES TO THE USE OF SPORTS AND HEALTH PHYSICAL EDUCATION (PJOK) LEARNING MEDIA AT SMK N 4 KLATEN

ABSTRACT

This study aims to determine the level of find out students' responses to media use in learning physical education, sports and health (PJOK) at SMK N 4 Klaten.

This research is a descriptive research that uses survey methods and data collection techniques using questionnaires. The population of this study is 6 classes of students from the Accounting department of classes X and XI totaling 160 students at SMK N 4 Klaten Data collection techniques using questionnaires distributed to respondents and measurement of data analysis techniques using statistical analysis techniques.

Based on the results of the analysis, it can be concluded that students' responses to each question item have varying results, which can be detailed as follows. The question item that received the highest percentage was question item point 13, namely about students becoming more active after watching the PJOK video, amounting to 91.88%. and the lowest percentage is in question item point 19, namely about students losing when learning PJOK using media, which is 25%. Of the 30 question items given to respondents, the results obtained were at a percentage of more than 60%. The average percentage obtained from 30 question items filled in by respondents as many as 160 students at SMK N 4 Klaten obtained a percentage of 74.38%. This percentage is in the category of "high" media usage levels. This shows that students' responses to the use of media in learning Sports and Health Education (PJOK) at SMK N 4 Klaten are in the "high" category.

Keywords: media, PJOK, SMK, Klaten

SURAT PERSETUJUAN

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN
KESEHATAN(PJOK) DI SMK N 4 KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MUHAMMAD IQBAL NURULLAH

NIM. 2060124403



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 9 Juli 2024

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Ngatman, M.Pd
NIP 196706051994031001

Dr. Agus Sumbendartin S, M.Pd.
NIP 195812171988031006

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Nurullah

NIM : 20601244003

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten.

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

Yogyakarta, 18 Juni 2024
Yang menyatakan,



Muhammad Iqbal Nurullah
NIM 20601244003

LEMBAR PENGESAHAN

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK JURUSAN AKUTANSI TERHADAP
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLARHAGA
DAN KESEHATAN(PJOK) DI SMK N 4 KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Muhammad Iqbal Nurullah
NIM 20601244003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 7 Juli 2024



Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd (Ketua Tim Pembimbing)		23/7 2024
Saryono, M.Or (Sekertaris Tim Penguji)		24/7 2024
Prof.Caly Setiawan,S.Pd.,M.S.,Ph.D (Penguji Utama)		24/7 2024

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



Dr. Hedi Ardiyanto H., S. Pd., M.Or.
NIP 197702142008011002

MOTTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

(Q.S Al Baqarah : 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Subhanallahu Wa Ta'ala dan penuh rasa syukur atas karuniaNya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan:

1. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Ishak dan Ibu Nur Kristiningsih. Terima kasih atas perjuangannya, jerih payah keringat yang telah memberikan semuanya buat Iqbal, nasihat serta doa baik yang selalu mengalir setiap waktu tidak pernah berhenti..
2. Untuk adik saya Ghazi dan Syifa terima kasih atas *support* kalian yang telah membantu dalam segala proses skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten”, ini disusun untuk memnuhi salahs atu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan

Terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto H., S. Pd., M.Or Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universiats Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Olahraga beserta dosen yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semnatat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik di SMK Negeri 4 Klaten, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh teman-teman PJKR E 2020 yang telah menjadi rumah selama masa pendidikan, terimakasih untuk cerita dan kenanganya.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 19 Juni 2024
Yang menyatakan,



Muhammad Iqbal Nurullah
NIM 20601244003

x

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERSETUJUAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	8
2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	15
B. Kajian Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Definisi Operasional Variabel.....	49

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data	50
1. Instrumen penelitian	50
2. Teknik Pengumpulan data	51
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	51
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas	53
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
1. Hasil	56
2. Pembahasan	62
3. Keterbatasan Peneliti	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
1. Kesimpulan	65
2. Implikasi Hasil Penelitian	66
3. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Data Peserta didik di SMK N 4 Klaten	48
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba.....	50
Tabel 3 Validitas Instrumen	53
Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	54
Tabel 5 Tabulasi Data Persentase P1-P5	56
Tabel 6 Tabulasi Data Persentase P6-P10	57
Tabel 7 Tabulasi Data Persentase P11-P15	58
Tabel 8 Tabulasi Data Persentase P16-P20	59
Tabel 9 Tabulasi Data Persentase P21-P25	60
Tabel 10 Tabulasi Akhir Perolehan Persentase	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Media Gambar	31
Gambar 2. Media Sketsa.....	32
Gambar 3. Media Bagan/Chart	33
Gambar 4. Media Grafik.....	33
Gambar 5. Media Papan Tulis	34
Gambar 6. Media Modul.....	35
Gambar 7. Alat Perekam Pita Magnetik	37
Gambar 8. Digital Recording.....	37
Gambar 9. Radio.....	38
Gambar 10. Media Video/Film.....	39
Gambar 11. Media Televisi	40
Gambar 12. Power Point.....	42
Gambar 13. Diagram Persentase Perolehan Angket Responden	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	72
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian.....	73
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	74
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	75
Lampiran 5. Perhitungan Analisis Data.....	78
Lampiran 6. Dokumentasi Peneltian Kelas X dan XI	79

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik telah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk dalam pembelajaran. Meskipun teknologi semakin canggih, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran seperti PJOK belum tentu mencerminkan keberagaman dalam metode dan jenis media yang digunakan. Ini bisa menyebabkan ketidakcocokan antara gaya belajar siswa dengan cara materi PJOK disampaikan. Pada saat ini sering kali proses belajar masih terlihat monoton, hal ini dapat dilihat saat pembelajaran teori di dalam kelas, peserta didik hanya diberikan perintah untuk membaca buku dan mengerjakan soal-soal yang ada di dalam lembar kerja peserta didik sehingga tidak ada interaksi atau komunikasi antara guru dengan peserta didik, sedangkan pembelajaran tersebut akan terlihat menarik apabila guru menggunakan media untuk menjelaskan materi yang ada di dalam buku tersebut sehingga akan ada interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran tersebut, selain itu pembelajaran juga tidak akan berjalan monoton.

Tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap teknologi atau internet. Keterbatasan ini dapat mempengaruhi bagaimana siswa merespons media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik atau tidak sesuai dengan minat siswa dapat mengurangi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Ini bisa

mengakibatkan pemahaman yang kurang mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Generasi muda saat ini tumbuh dalam era teknologi digital yang sangat terkoneksi. Mereka cenderung lebih nyaman dan terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini mempengaruhi cara mereka menerima dan berinteraksi dengan materi pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran PJOK. Penggunaan media pembelajaran dalam PJOK dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas konsep, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Media seperti video olahraga atau aplikasi fitness juga dapat memfasilitasi belajar mandiri dan keterlibatan langsung dalam aktivitas fisik. Beberapa media pembelajaran PJOK mungkin masih kurang interaktif atau tidak mendukung partisipasi aktif peserta didik. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar. Siswa perlu memahami tujuan dari penggunaan media pembelajaran dalam PJOK dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam bidang tersebut. Kurangnya pemahaman ini bisa mengurangi efektivitas media pembelajaran.

Di zaman sekarang ini juga perkembangan teknologi sudah berkembang dengan pesat. Sering kita lihat atau jumpai pemakaian teknologi pada aktivitas keseharian dan digunakan juga didalam pendidikan. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) diharapkan dapat menggunakan fasilitas teknologi atau media yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan ketentuan pasal 40 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah “Pendidik dan tenaga kependidikan

berkewajiban : menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Dalam penerapannya guru PJOK diharapkan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran secara optimal sehingga dapat menunjang kualitas dalam proses kegiatan pembelajaran serta dapat menciptakan suasana dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun kenyataan di lapangan guru PJOK dalam menggunakan media pada pembelajaran yang belum sepenuhnya optimal digunakan. Hal ini dilihat dari hasil observasi yang pernah dilakukan di SMK N 4 Klaten bahwa dari berbagai media pembelajaran guru PJOK hanya menggunakan salah satu media yaitu buku. Hal tersebut jika sering dilakukan akan mengakibatkan suasana kelas tidak kondusif dan suasana pembelajaran yang tidak sesuai apa yang diinginkan.

Dari keterangan fakta di atas bahwa berdasarkan pendapat Made (2008, p. 6) bahwa media pembelajaran akan memberikan kontribusi pada kegiatan pembelajaran jika media pembelajaran tersedia dan digunakan dengan secara baik. Oleh karena itu, guru PJOK diharapkan menggunakan media pada kegiatan pembelajaran. Di samping itu, guru PJOK juga diharapkan memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran secara menyeluruh (Fitriana, 2019, p. 6). Pentingnya meningkatkan pengetahuan tentang media sehingga guru PJOK dapat memahami dan menggunakannya secara baik.

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih belum sesuai dengan apa yang disampaikan di atas. Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan di SMK N 4 Klaten, bahwa guru PJOK mengalami kesusahan dalam menggunakan media seperti pada menggunakan media IPTEKS dikarenakan belum mengerti sehingga dalam penggunaannya perlu adanya pendamping. Oleh sebab itu, pentingnya

meningkatkan pengetahuan tentang media sehingga tidak ada kendala dalam menggunakan media. Selain itu, guru PJOK diharapkan untuk meningkatkan kesadaran akan penggunaan media. Sebab, adanya penggunaan media dalam pembelajaran PJOK dapat memberikan gambaran berubah visual maupun nonvisual materi yang disampaikan pada peserta didik (Munadi, 2013:7). Maka dari itu pentingnya guru PJOK menggunakan media dalam pembelajaran sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan di SMK N 4 Klaten bahwa, guru PJOK tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dari hasil observasi terhadap guru PJOK menyatakan bahwa kurangnya ketersediaan media di sekolah yang menjadi alasan atau penyebab tidak digunakannya media dalam pembelajaran. Penyampaian materi tanpa menggunakan media menyebabkan peserta didik kurang begitu memahami apa yang disampaikan oleh guru akibatnya peserta didik kurang mengikuti apa yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan di atas harus segera diselesaikan, sudah menjadi kewajiban guru PJOK membekali diri dengan menambah wawasan tentang berbagai IPTEKS atau media sebagai upaya untuk menunjang kualitas pendidikan di sekolah. Selain itu dari peserta didik itu sendiri juga harus bisa menerima dan mempelajari kemajuan teknologi dan media pembelajaran itu sendiri serta pihak sekolah perlu memperhatikan berbagai fasilitas yang dibutuhkan. Keberadaan media dalam pembelajaran menjadi perantara guru dengan peserta didiknya. Maka dari itu, pentingnya menggunakan media dalam pembelajaran sehingga

dapat menciptakan suasana yang sesuai bagi peserta didiknya serta apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil obeservasi di SMK N 4 Klaten, bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PJOK masih belum sepenuhnya optimal, namun hasil tersebut masih perlu dikaji lebih lanjut tentang diketahuinya tentang data penggunaan media dalam pembelajaran PJOK di SMK N 4 Klaten, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Tanggapan Peserta Didik Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan(PJOK) Di SMK N 4 Klaten.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru PJOK di SMK N 4 Klaten hanya memggunakan salah satu media dalam pembelajaran
2. Peserta didik mungkin kurang terlibat secara aktif dalam media pembelajaran PJOK yang disajikan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya interaktifitas media atau desain yang tidak menarik perhatian mereka..
3. Perkembangan dan kemajuan ilmu teknologi akan berpengaruh terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media dalam pembelajaran pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seberapa tinggi penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik tentang penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoretis

a) Kegiatan penelitian ini, dapat meningkatkan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran PJOK.

b) Penelitian ini dapat dijadikan sebuah kajian terhadap peserta didik tentang penggunaan media dalam pembelajaran PJOK.

2. Secara Praktis

a) Bagi Sekolah

Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan fasilitas dalam pengadaan media pembelajaran, khusus pada PJOK.

b) Bagi Guru

1) Supaya guru lebih memahami pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran PJOK

2) Meningkatkan kesadaran guru dalam mempelajari dan menguasai media di zaman modern saat ini.

c) Bagi Peserta didik

Supaya peserta didik dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dalam Undang – undang Badan Hukum Pendidikan (BHP) didefinisikan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber ajar dalam suatu lingkungan belajar”. Menurut Sanjaya Pembelajaran adalah suatu sistem, yang mana dalam sistem itu ada tiga karakteristik penting. Karakteristik penting yang pertama adalah adanya tujuan yang menjadi arah yang harus dicapai.

Karakteristik dari sistem tersebut adalah adanya proses kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Karakteristik dari sistem yang ketiga yaitu sistem selalu melibatkan dan memanfaatkan beberapa komponen, diantaranya yaitu sarana, guru, peserta didik, strategi atau metode. Strategi atau metode merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem tersebut. Tanpa strategi atau metode yang tepat proses pencapaian tujuan menjadi tidak bermakna.

Berdasarkan pasal 1 angka 19 Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pendapat lain berdasarkan oleh Sanaky (2009, p. 9) hakikat pembelajaran adalah proses komunikasi, pesan disampaikan dari

sumber pesan kepada penerima melalui saluran atau media tertentu. Pendapat yang hampir sama oleh Kustiono (2010, p. 3) pembelajaran merupakan sebuah komunikasi pembelajar dengan pelajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam lingkungan sekolah.

Pembelajaran dimaknai sebagai proses perubahan atau pencapaian kualitas anak didik yang relatif permanen melalui kemampuan dan pengembangan potensinya, baik perubahan secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Artinya pembelajaran merupakan proses dan upaya perubahan terhadap peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang sikap, karakter dan kepribadiannya tidak baik menjadi baik, dan dari yang tidak terampil melakukan sesuatu menjadi terampil melakukan sesuatu (Helmiati, 2012).

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik sehingga terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan tabiat, serta pembentukan kepercayaan dan sikap pada peserta didik, Djamaluddin, A dan Wardana (2019).

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terjadi interaksi antara pembelajar dan pelajar melalui berbagai media atau saluran tertentu dengan memberikan ilmu dan keterampilan yang dimiliki pembelajar sehingga dapat membantu dalam pembentukan dan pengembangan sikap, pengetahuan, pola pikir, dan berbagai keterampilan yang dimiliki pelajarnya.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, karena pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mempunyai tujuan, yaitu membelajarkan peserta didik,

disamping itu kegiatan belajar mengajar mengandung komponen Pane, dan Dasopang (2017).

Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut antara lain :

1) Guru dan peserta didik

Guru merupakan pelaku utama yang merencanakan, melaksanakan dan mengarahkan kegiatan pembelajaran dalam upaya memberikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didiknya. Selain itu, aspek lain yang mempengaruhi pada proses pembelajaran adalah sikap dan penampilan peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Maka dari itu perlakuan dalam memberikan pembelajaran juga berbeda. Peserta didik dan guru mempunyai kedaulatan yang sama dalam hal bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Adanya tujuan, maka guru mempunyai pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

3) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan substansi yang akan diberikan pada pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berjalan jika tidak ada materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru yang akan memberikan pengajaran kepada peserta didiknya pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran.

4) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode sangat diperlukan guru dalam kegiatan

pembelajaran. Dalam mencapai tujuan yang diinginkan, tentu metode yang yang digunakan bervariasi.

5) Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran merupakan media yang berfungsi sebagai alat untuk membantu memperlancar kegiatan pembelajaran supaya lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

6) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah komponen yang terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi tidak hanya berfungsi dalam melihat keberhasilan peserta didiknya dalam pembelajaran, akan tetapi berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan pendapat Rusman (2012: 119-127) bahwa komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran umum yaitu standar kompetensi dasar, serta pembelajaran khusus yaitu indikator pembelajaran.
- 2) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang terdapat di luar individu peserta didik yang digunakan untuk memudahkan dalam proses belajar.
- 3) Strategi pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan kegiatan yang mendukung dalam penyelesaian tujuan pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran adalah software dan hardware sebagai alat bantu guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran dan untuk mendukung proses interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar.

5) Evaluasi pembelajaran adalah alat indikator untuk menilai ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan dan menilai pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Pendapat yang sama oleh Akhiruddin., Wardoyo., Dkk (2019: 34-50) bahwa komponen-komponen pembelajaran antara lain:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan perubahan perilaku atau kompetensi pada peserta didik yang telah tercapai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (*instructional material*) merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

3) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara yang ditempuh oleh guru untuk memberikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

4) Alat Pembelajaran

Alat Peraga Pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membangkitkan minat peserta didik dalam mendalami suatu materi dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Faizal, p. 2010).

5) Sumber Belajar

Sumber belajar (*learning resources*) merupakan semua sumber baik berupa orang, wujud, dan data tertentu yang dapat digunakan oleh peserta

didik dalam kegiatan belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

6) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang mengumpulkan informasi tentang kinerjanya, sehingga informasi tersebut dapat digunakan dalam menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terjadinya kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran antara lain: guru & peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, alat pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pembelajaran.

b. Pengertian Peserta didik

Menurut Ramli (2015) peserta didik disebut sebagai individu yang memiliki potensi untuk berkembang, dan mereka berusaha mengembangkan potensinya itu melalui proses pendidikan pada jalur dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah pilar utama dalam sistem pendidikan, yang mewakili beragam latar belakang, minat, dan kebutuhan. Mereka adalah individu yang aktif dalam proses pembelajaran, memiliki keunikan dalam gaya belajar dan preferensi dalam menerima informasi. Setiap peserta didik membawa pengalaman hidupnya sendiri ke dalam ruang kelas, yang dapat mempengaruhi cara mereka menanggapi metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran tertentu.

Dalam konteks pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses

pembelajaran. Mereka berinteraksi dengan guru, kurikulum, dan lingkungan belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang efektif mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik untuk memaksimalkan pengalaman belajar mereka.

c. Tanggapan Peserta Didik

Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) umumnya sangat positif. Media pembelajaran seperti video, presentasi interaktif, dan aplikasi komputer tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep dalam olahraga, kesehatan, dan kebugaran secara lebih visual dan praktis. Mereka menikmati penggunaan teknologi ini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan gaya hidup modern mereka. Selain itu, media pembelajaran juga membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan motorik dan memahami pentingnya gaya hidup sehat secara praktis. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai kebugaran fisik dan kesehatan yang berkelanjutan.

Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dapat sangat bervariasi tergantung pada berbagai faktor seperti jenis media yang digunakan, gaya belajar individu, serta pengalaman dan preferensi dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, atau aplikasi digital dalam mata pelajaran PJOK memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih interaktif dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, seperti teknik olahraga, prinsip kesehatan, atau teori dasar tentang aktivitas fisik.

Peserta didik yang cenderung visual atau kinestetik mungkin lebih merespons positif terhadap media yang menawarkan visualisasi atau simulasi langsung dari gerakan atau konsep-konsep penting dalam olahraga. Namun, faktor pendukung seperti dukungan dari guru dalam integrasi media, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, serta desain pembelajaran yang mengoptimalkan interaksi dan partisipasi peserta didik juga memainkan peran penting dalam menentukan efektivitas dan penerimaan penggunaan media pembelajaran di mata pelajaran PJOK.

2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam suatu kualitas individu, baik dalam hal mental, fisik, dan emosional (Rosdiani, 2013: 63). Hampir sama berdasarkan pendapat Kanca (2017, p. 2) pendidikan jasmani merupakan adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kebugaran jasmani, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Selanjutnya, berdasarkan pendapat Jabar(2014) bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses mendidik melalui aktivitas jasmani dalam upaya pembentukan

kesehatan jasmani yang mempengaruhi pada kesehatan mental, sosial, rohani, dan spiritual.

Pendidikan jasmani adalah pembelajaran inti yang dapat digunakan sebagai media dalam membentuk keterampilan gerak dasar, perkembangan motorik, dan mendukung peserta didik dalam menguasai gerak secara efektif sehingga kualitas hidup dan pola kebiasaan dalam kebugaran tubuh meningkat (Yulianda & Fahrizi, 2018).

Sementara itu, berdasarkan pendapat Santoso (2009) pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dikelola secara terstruktur melalui aktivitas jasmani untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Dari berbagai pendapat di atas bahwa, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu wadah dalam mendidik melalui berbagai aktivitas jasmani secara sistematis, terstruktur dengan tujuan mengembangkan kebugaran tumbuh, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, sikap, emosional, dan pola hidup menjadi lebih baik.

Pengertian Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, mengenai ketentuan umum butir 6, “Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan”. Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa guru adalah pendidik.

Sedangkan berdasarkan pendapat Suparlan (2008, p. 12) guru merupakan seseorang orang yang mempunyai tugas mencerdaskan kehidupan bangsa dalam berbagai aspek, emosional, spiritual, intelektual, fisik, dan aspek lainnya. Sementara berdasarkan pendapat Imran (2010), guru merupakan profesi atau jabatan yang memerlukan keahlian khusus dalam tugas utamanya sebagai mendidik, membimbing, melatih, mengajar, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah. Sedangkan berdasarkan pendapat Barnadib (2005, p.24) pendidik merupakan setiap orang mempengaruhi orang lain dengan sengaja untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi. Berdasarkan pendapat Pambudi (2018) bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah guru yang mengampu atau mengajarkan mata pelajaran olahraga pada sekolah baik sekolah dasar maupun sekolah menengah.

Secara umum guru merupakan sebuah profesi mempunyai tugas utama mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, menilai, melatih, dan mengevaluasi peserta didik. Setelah mengetahui definisi guru kemudian, beralih pada guru pendidikan jasmani.

Guru pendidikan jasmani merupakan tenaga profesional yang mendalami pada proses kegiatan pembelajaran antara peserta didik dan lingkungannya dengan mata pelajaran pendidikan jasmani yang diatur secara sistematis dengan tujuan membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani.

Seorang guru pendidikan jasmani tidak hanya mendidik saja, guru pendidikan jasmani mempunyai tugas yang nyata kompleks. Hal ini disampaikan berdasarkan pendapat Suryobroto (2005, p. 8-9) sebagai berikut:

1) Sebagai Pengajar

Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar tugasnya merupakan dalam memberikan materi pengetahuan secara optimal sehingga dapat memberikan dampak peserta didik menjadi meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi atletik, permainan, senam, beladiri, renang, dan aktivitas di alam terbuka sehingga peserta didik menerima pengetahuan yang banyak.

2) Sebagai Pendidik

Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik mempunyai tugas menekankan dalam memberikan dan menanamkan sikap ke peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi atletik, permainan, senam, beladiri, renang, dan aktivitas di alam terbuka peserta didik ditanamkan sikap, agar benar-benar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dengan unsur-unsur sikap: tanggung jawab, menghargai, senantiasa berpartisipasi, rajin hadir, rajin belajar, dan lain-lain.

3) Sebagai Pelatih

Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih mempunyai tugas secara banyak dalam memberikan keterampilan dan fisik sehingga dapat berdampak pada ranah fisik dan psikomotorik peserta didik menjadi lebih baik melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi atletik,

permainan, senam, beladiri, renang, dan aktivitas di alam terbuka para peserta didik fisik dan keterampilan gerak yang baik.

4) Sebagai Pembimbing

Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing mempunyai tugas lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik terhadap tambahan kemampuan peserta didiknya. Contohnya: membimbing mengelola UKS, baris berbaris, petugas upacara, mengelola koperasi, kegiatan pecinta alam, dan membimbing peserta didik secara khusus bagi yang memiliki permasalahan atau lainnya. Dari uraian di atas bahwa seorang guru merupakan orang yang merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Guru PJOK merupakan seseorang yang melakukan suatu aktivitas mengajar dalam bidang pendidikan jasmani kesehatan olahraga dan kesehatan yang berkaitan dengan aktivitas fisik maupun non fisik yang dilakukan secara terencana, terstruktur, sehingga dapat mengembangkan berbagai komponen pada peserta didik

3. Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian media menurut Sadiman (2014:6) bahwa media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.

Menurut Arsyad (2016 : 3) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam

bahasa Arab meida adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

AECT (*Assocation of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Berdasarkan pendapat Sanjaya (2014) menambahkan terkait pengertian media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima informasi. Sedangkan berdasarkan pendapat Fathurrohman & Sutikno (2009: 65) media merupakan suatu alat yang berfungsi membawa informasi dalam suatu interaksi yang sedang berlangsung diantara pemberi dan penerima pesan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang dapat membantu dalam menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima.

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Arsyad, 2014). Sedangkan berdasarkan pendapat Siti, M., & Muhamad (2020: 71) bahwa, media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang lancar dengan proses yang tepat supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Disamping itu, berdasarkan pendapat Yulia (2020: 18) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu menunjang pelaksanaan pada proses pembelajaran, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat

elektronik di kelas. Pendapat yang hampir sama disampaikan oleh Hasan, Dkk (2021: 85) bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran, karena dengan media pembelajaran diharapkan dapat tersampaikan bagi orang yang mengikuti proses pembelajaran, kemudian dapat dimengerti dan dipahami tentang pengetahuan tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan informasi dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran, minat, dan motivasi peserta didik sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat tujuan pembelajaran secara efektif, Sukiman (2012: 29). Demikian juga dengan Rusydiah (2020: 10) ia memberikan pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran, dan sesuatu ini ketika digunakan dapat memberikan berupa rangsangan minat peserta didik untuk tertarik terhadap isi pesan tersebut. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran seperti: buku, video, film, dan sebagainya (Akhmad, 2011: 12).

Sedangkan berdasarkan pendapat Sukintaka (2001,p.29) bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan guru mengajarkan kepada peserta didik, di samping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menciptakan kondisi lingkungan belajar supaya terasa nyaman bagi audiens (Dewi, 2018: 8). Sedangkan pendapat oleh Zahwa & Syafi'i (2022) bahwa, media pembelajaran adalah beberapa media yang digunakan

untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam suatu pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar serta penyalur pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi.

Sedangkan berdasarkan pendapat Musfiqon (2012) bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja dipergunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik sehingga dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dari definisi yang telah dikemukakan di atas bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Angkowo dan Kosasih (2007:27) berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Memanfaatkan media secara tetap dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik.

Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media juga berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.

Menurut Sanjaya (2014) terdapat beberapa jenis fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Digunakannya media dalam pembelajaran dapat mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2) Fungsi motivasi

Dapat meningkatkan motivasi, gairah peserta didik dalam belajar sehingga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran.

3) Fungsi kebermanaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menciptakan dan menganalisis sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

5) Fungsi individualitas

Setiap individu memiliki gaya dan minat dan minat belajar yang berbeda sehingga adanya media dapat memberikan pelayanan sesuai kebutuhan setiap individu.

Kemudian Munadi (2010: 37-48) dalam bukunya yang berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” bahwa fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks sebagai berikut :

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar artinya media pembelajaran dapat berfungsi mengganti fungsi guru dalam proses pembelajaran.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik merupakan media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan arti atau makna dalam pembelajaran.

3) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran mempunyai kemampuan dapat mempengaruhi kondisi mental, perilaku, dan pikiran manusia.

4) Fungsi Sosiokultural

Pada proses pembelajaran media pembelajaran memiliki kemampuan dalam mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta didik dalam berkomunikasi.

Sedangkan berdasarkan pendapat Ramli (2012, p.2-3) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, antara lain :

1) Membantu guru dalam bidang tugasnya

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam menyampaikan pesan, membantu mengintergritaskan pesan, membantu guru dalam berkreasi, dan meningkatkan produktivitas pada pembelajaran.

2) Membantu para pembelajar

Media pembelajaran dapat mempercepat pemahaman peserta didik dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan jika pemilihan media pembelajaran itu secara tepat. Selain itu, media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat sehingga dapat membantu dalam aspek-aspek seperti pengamatan, daya ingatan, tanggapan, emosi, fantasi, berpikir, intelegensi dan sebagainya.

3) Memperbaiki proses belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran sebelumnya kurang memuaskan kemudian pembelajaran dapat memuaskan jika diterapkannya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas fungsi media pembelajaran tidak hanya sebagai perantara, akan tetapi dapat membantu dan meningkatkan berbagai aspek dalam pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli antara lain sebagai berikut :

Berdasarkan pendapat Siti, M., & Muhammad, A (2020: 71) media pembelajaran mempunyai manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik, sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga materi dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah. Media pembelajaran dapat dijadikan menjadi lebih beragam, lebih jelas dan terarah, sehingga akan membuat materi tercapai pada waktu yang telah ditentukan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari, media pembelajaran dapat dijadikan pedoman dalam melakukan pembelajaran dan membuat langkahlangkah pengajaran menjadi berurut Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.
- 3) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah merangsang peserta didik lebih semangat dalam belajar, Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran tidak membosankan. Kemudian, berdasarkan Nurrita (2018) beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan pedoman bagi guru sehingga materi pembelajaran dapat urut

secara sistematis dan penyajian materi menjadi lebih menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang disajikan oleh guru dengan baik.

Pendapat yang hampir sama oleh Yulia (2020) beberapa manfaat media terhadap guru dan peserta didik antara lain:

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru

- a) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit.
- b) Penggunaan metode pembelajaran lebih bervariasi.
- c) Penggunaan waktu dan tenaga lebih efisien.
- d) Pada proses pembelajaran, guru lebih mudah menarik perhatian murid pada materi yang sedang dipelajari.
- e) Menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif.
- f) Peserta didik tidak mudah merasa bosan di kelas dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif di kelas sehingga tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif.

2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik

- a) Peserta didik bisa lebih memahami materi yang diberikan guru.
- b) Kualitas belajar peserta didik meningkat dan pembelajaran lebih menyenangkan.
- c) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja.
- d) Mendukung pembelajaran mandiri atau otodidak.

- e) Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Suwarna, dkk (2006: 128-129)

mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus sebagai berikut :

- a) Materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif.
- c) Waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- d) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- e) Proses pembelajaran dapat terjadi di manapun dan kapanpun.
- f) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- g) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa pendapat di atas bahwa media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat kepada guru dan peserta didik. Selain itu, adanya media memberikan perubahan kondisi di dalam pembelajaran. Hal itu akan mengatasi kebosanan peserta didik sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan baik.

d. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek.

Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, dkk. (2014: 20-23) yaitu:

1) Taksonomi menurut Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.

2) Hirarki media menurut Duncan

Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.

3) Taksonomi menurut Briggs

Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

4) Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.

5) Taksonomi menurut Edling

Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media

pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Menurut Sukiman (2012: 85-225), karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer.

Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

1) Media Grafis

Menurut Sadiman, dkk (2014: 28), media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Banyak jenis media grafis, antara lain sebagai berikut:

a) Gambar/Foto

Sadiman (2014: 29), mengemukakan bahwa diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Gambar merupakan media grafis yang dibuat dari lukisan tangan, karya seni fotografi dan cetakan. Gambar dapat ditampilkan dalam bentuk khayalan dan nyata sesuai dengan objek yang pernah dilihat oleh pembuatnya (Evy, F, 2020: 101).

Gambar 1. Media Gambar



(Sumber : Kompas.com)

(1) Kelebihan media gambar/foto:

- (1) Bersifat lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal saja.
- (2) Mengatasi batasan ruang dan waktu.
- (3) Mengatasi keterbatasan pengamatan
- (4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan tingkat usia berapa saja sehingga tidak timbul kesalahan pahaman.
- (5) Murah, mudah didapat dan dimanfaatkan tanpa menggunakan peralatan khusus.

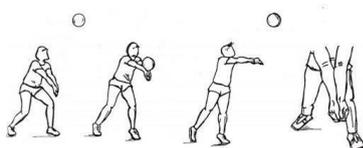
(2) Kelemahan media gambar/foto

- (a) Hanya menekankan persepsi indera mata
- (b) Gambar/foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- (c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

b) Sketsa

Menurut Sadiman, dkk., (2014: 33), sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru yang baik hendaknya bisa menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa, karena selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harga tidak menjadi masalah karena media dibuat sendiri oleh guru.

Gambar 2. Media Sketsa

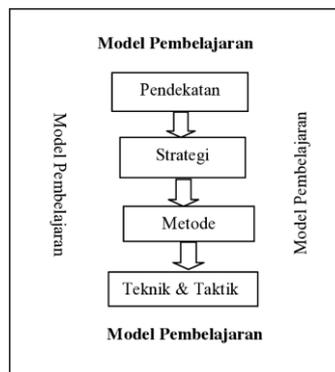


(Sumber: Kompas.com)

c) Media Bagan/Chart

Bagan atau Chart adalah media visual yang berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari sebuah presentasi.

Gambar 3. Media Bagan/chart

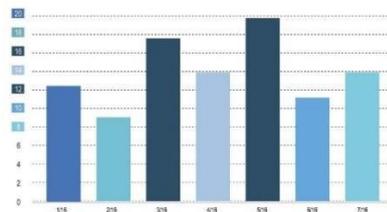


(sumber : researchgate.net)

d) Grafik

Menurut Sadiman, dkk. (2014: 41), sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula disitu.

Gambar 4 Media Grafik



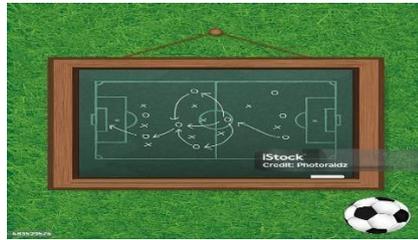
(Sumber : detik.com)

e) Media Papan Tulis

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Secara umum papan tulis digunakan antara lain untuk: (1) menuliskan pokok-pokok keterangan guru dalam mengajar secara klasikal, (2) menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan atau gambar sederhana, (3) untuk memotivasi peserta didik

dengan jalam memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan papan tulis.

Gambar 5 Media Papan Tulis



(Sumber : istockphoto.com)

f) Media Modul

Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individu dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar.

Menurut Wijaya dkk. dalam Sukiman (2012:133), melalui system pengajaran modul sangat dimungkinkan: (1) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal; (2) adanya peningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individu yang mantap; (3) dapat mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas; dan (4) dapat mewujudkan belajar yang berkonsentrasi.

Gambar 6 Media Modul



(Sumber : grafindo.co.id)

2) Media pembelajaran berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran. Ada beberapa jenis media berbasis audio, antara lain media perekam audio dan media radio.

a) Media Rekaman

Media rekaman merupakan sesuatu yang direkam baik itu berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik atau media digital sehingga hasil rekaman itu dapat diputarkan kembali pada saat yang diinginkan. Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media rekaman juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

Menurut Sadiman dkk., (2014: 53-54) kelebihan media rekaman antara lain:

- 1) Harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.

- 2) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perseorangan, sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- 3) Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
- 4) Rekaman memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnose guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji atau berpidato.

Peralatan media rekaman telah mengalami perkembangan sedemikian rupa dari waktu ke waktu. Media rekaman yang biasa digunakan adalah Alat perekam pita magnetic dan perekam digital.

a) Alat perekam pita magnetic

Alat perekam pita magnetic atau yang lebih dikenal dengan tape recorder adalah salah satu media pendidikan yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Alat perekam pita magnetic sangat bermanfaat untuk menunjang kelancaran proses pendidikan jasmani, misalnya; senam irama, senam kesegaran jasmani atau untuk tes kebugaran. Selain sudah dikenal masyarakat, pengoperasian tape recorder cukup mudah. Rekaman pada kaset dapat diputar kembali berulang-ulang sehingga proses pembelajaran lebih mudah.

Gambar 7 Alat Perekam Pita Magnetik



(Sumber : pngdownload.id)

b) Digital Recording

Kelebihan digital recording adalah kualitas audio yang dihasilkan lebih baik dan jelas, disamping itu lebih praktis dalam penyimpanan. Digital recording dari tahun ke tahun banyak mengalami perkembangan, dimulai dari Compact Disk (CD) sampai dalam bentuk IPOD yang merupakan pemutar MP3 *Portable*.

Gambar 8 Digital Recording



(Sumber : tokopedia.com)

c) Media Radio

Siaran radio mengembangkan daya imajinasi anak, selain itu juga sebagai sumber informasi yang tidak dapat diperoleh peserta didik di dalam kelas. Tentunya hal ini juga harus didukung

peran serta guru belajar menggunakan hal-hal baru yang baru diketahuinya. Walaupun selama ini mereka mengenal radio tetapi mereka kadang masih berfikir radio sebagai media hiburan semata.

Gambar 9 Radio



(Sumber :Kompas.com)

3) Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran. Jenis media ini meliputi media televisi dan media film/video.

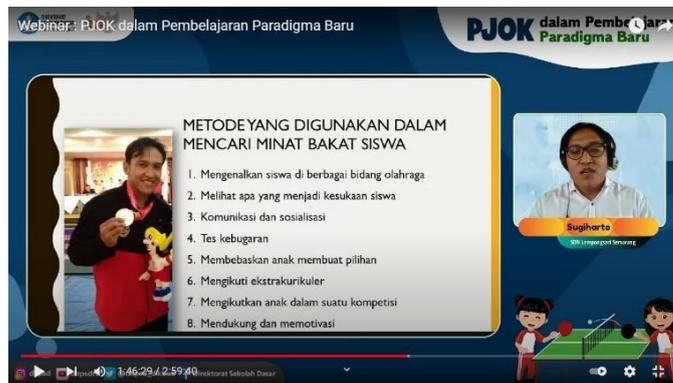
a) Media Film dan Video

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut movie. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Sedangkan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekaman dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.

Media video dan film ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya antara lain keduanya termasuk kelompok media pandang dengan audio visual, karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus

didengar. Sedangkan perbedaannya adalah media film memiliki alur cerita baik bersifat non fiksi atau fiksi, dan media video tidak memiliki alur cerita.

Gambar 6 Media Video/film



(Sumber: kemdikbud.go.id)

b) Televisi

Televisi menurut Arsyad (2014:51) adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Televisi selain menghibur juga mendidik, tentu acara juga harus disesuaikan dengan pendidikan yang akan diajarkan, dalam hal ini guru mempunyai peran penting dalam pemilihan acara televisi. Selain lebih menarik televisi juga menyajikan program atau berita-berita terbaru sehingga bisa menambah wawasan peserta didik.

Gambar 7 Media Televisi



(Sumber: bhinneka.com)

4) Media pembelajaran berbasis komputer

Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatas oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Sukiman (2012: 212-213), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain: Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran

- a) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan
- b) Kendali berada ditangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

- c) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
- d) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer. Sedangkan kelemahan komputer antara lain:
- 1) Perangkat lunaknya relatif masih mahal.
 - 2) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
 - 3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) tidak cocok antara satu dengan yang lain
 - 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
 - 5) Komputer hanya dapat digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Dalam media berbasis komputer yang biasa digunakan adalah media presentasi power point dan media berbasis internet.

1) Media presentasi Power Point

Menurut Sukiman (2012: 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. Power Point dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Gambar 8 Power Point



(Sumber: slideshare.net)

Beberapa kelebihan dari media presentasi Power Point antara lain:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- c) Pesan informasi serta visual mudah dipahami peserta didik
- d) Tenaga pendidik tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD, disket, *flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

2) Media Berbasis Internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman.

Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi peserta didik memperoleh pengetahuan dengan media internet. Dari uraian tentang media di atas, dapat diketahui bahwa pengelompokan media sangat bervariasi menurut pengelompokan tertentu. Jadi sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media.

Dalam penelitian ini juga bisa melihat beberapa tanggapan dari peserta didik tentang penggunaan media tersebut. Dalam penelitian ini juga bisa kita lihat bagaimana peserta didik lebih banyak menggunakan media seperti apa yang di sajikan oleh pendidik. Dalam penelitian ini juga bisa kita menggunakan pengelompokan jenis media menurut Sukiman, jenis jenis media tersebut antara lain media berbasis visual, media berbasis audio, media audio visual, dan media berbasis komputer.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Subandi (2015) yang berjudul Persepsi Guru Penjas terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Pengasih. Pengumpulan data yang dilakukan dengan

cara menggunakan angket, responder dalam penelitian berjumlah 32 Guru Pendidikan Jasmani yang mewakili masing-masing SD di Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulonprogo. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh persepsi guru penjasorkes terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se Kec Pengasih mempunyai persepsi sangat tinggi 5,8 %, sebanyak 2 guru, tinggi sebesar 26,4 %, sebanyak 9 guru, sedang 41,1 %, sebanyak 14 guru, rendah 20,9 %, sebanyak 7 guru, sangat rendah sebesar 5,8 %, sebanyak 2 guru.

2. Penelitian berikutnya milik Nuarisapta (2018) yang berjudul penggunaan “media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang mengajar di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Mlati yang berjumlah 15 orang guru dari 10 sekolah menengah pertama. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman yang erkategori 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%.

3. Penelitian berikutnya milik Fitriana (2019) yang berjudul “penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di Sekolah Dasar Se Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode dalam penelitian ini adalah metode survei dan instrumen pada penelitian ini berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah semua Guru PJOK di Sekolah Dasar Se Kecamatan Kretek yang berjumlah 14 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul berada pada kategori “sangat rendah” 7,14 %, “rendah” 28,57 %, “cukup” 21,43 %, “tinggi” 42,86 % dan “sangat tinggi” 0 %

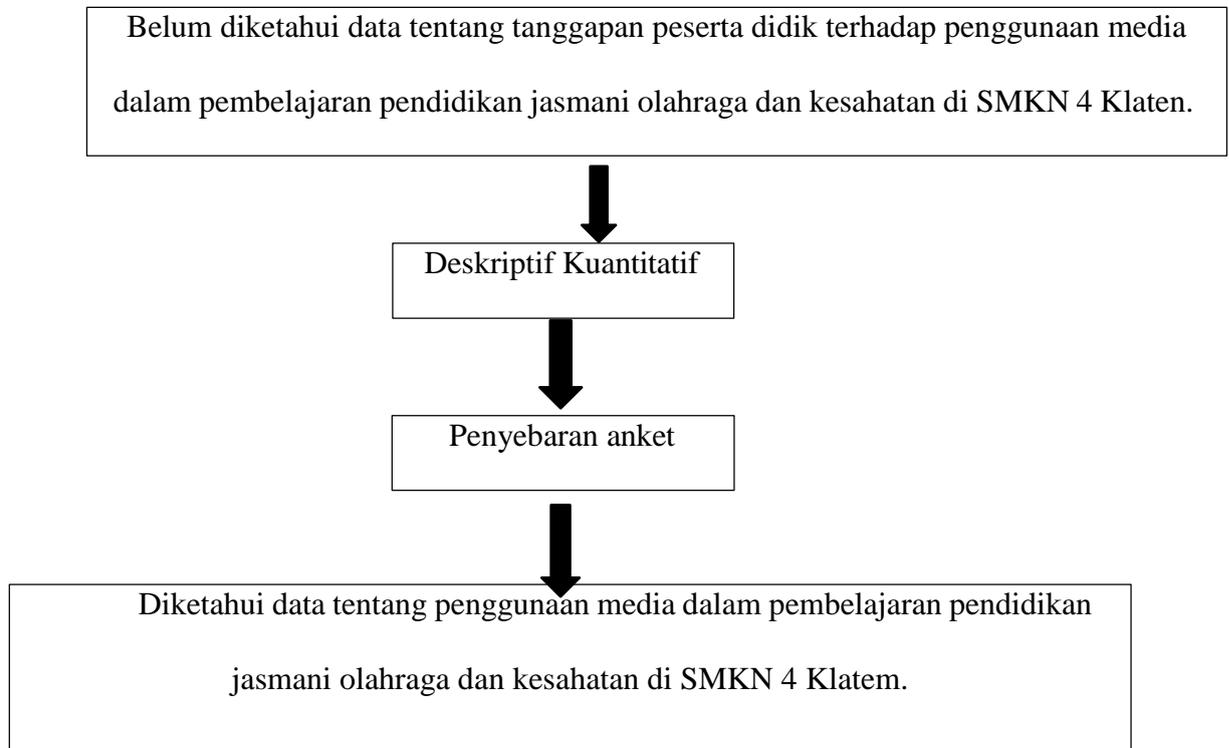
C. Kerangka Berpikir

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan.

Upaya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang 90 persen berupa praktik di lapangan sehingga membutuhkan media yang tepat digunakan di lapangan yaitu media gambar. Menimbang media gambar lebih efektif dan mudah digunakan jika digunakan di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti menitikberatkan pada penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK Negeri 4 Klaten. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada 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 guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Kerangka berfikir jika digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Hikmawati, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data tentang tanggapan peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK N 4 Klaten. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah survei dengan teknik pengumpulan angket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMK N 4 Klaten. Pengambilan data ini dilaksanakan pada Senin – Kamis, 22-25 April 2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dengan peserta didik yang berasal dari 6 kelas Jurusan Akutansi kelas X dan XI dengan jumlah 160 peserta didik setengah populasi di SMK N 4 Klaten.

Tabel 1. Data Peserta Didik di SMK N 4 Klaten

No	Nama Kelas	Jumlah Peserta didik
1	X AKL 1	27
2	X AKL 2	27
3	X AKL 3	26
4	XI AKL1	26
5	XI AKL 2	27
6	XI AKL 3	27
Jumlah		160

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 161) bahwa, “variabel merupakan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Sedangkan data merupakan hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta atau angka. Variabel dalam penelitian ini yaitu tanggapan peserta didik tentang penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) SMK N 4 Klaten. Data yang diperlukan dalam mengidentifikasi penggunaan media dalam pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diungkapkan dengan angket berupa pernyataan yang terbagi dalam 4 jenis media, yaitu: (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis komputer.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

1. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diamati (Sugiyono, 2013). Sedangkan berdasarkan pendapat Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Widiyastuti (2017). Instrumen untuk mengukur tentang tanggapan peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran PJOK

Instrumen tersebut sudah divalidasi oleh Ahmad Rithaudin, M.Or, namun peneliti melakukan uji validasi ulang sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur jika digunakan pada sekarang ini. Kisi-kisi instrumen pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes	
			Positif	Negatif
Tanggapan Peserta Didik Kelas X dan XI AKL Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan	Internal	Alat indera sehat	1, 2,4	3, 5
		Perhatian yang tertuju	6,7,8	9, 10
	Eksternal	Rangsangan jelas	12,13,14 17,20,21 22,24,26	11,15, 16,18, 19,23, 25,28

Kesehatan			27,29, 30	
-----------	--	--	--------------	--

2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada murid yang menjadi subjek dalam penelitian. Mekanismenya dalam pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik di SMK N 4 Klaten.
 - b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian.
 - c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden menggunakan Gform dengan link:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScKiDUzq3A8xyMw6YrwtOsQjrwB4dHD7f-JQsfMZq9XIeFGLQ/viewform?usp=sf_link
 - d. Kemudian peneliti mengumpulkan data dan kemudian menghitung hasil pengisian angket.
- 5) Setelah memperoleh data penelitian dan diolah oleh peneliti dapat diambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen (Mundir, 2017: 188). Instrumen dinyatakan valid apabila dapat mengukur apa yang diinginkan, mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

1. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam instrumen ini adalah validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sah atau valid. Analisis butir soal dalam angket ini menggunakan rumus pearson product moment.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total
 x = skor butir
 y = skor total
 n = banyaknya subjek

Kemudian koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau r hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel. Apabila harga r hitung yang diperoleh lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, apabila r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid/gugur.

Tabel 3 Validitas Instrumen

Butir Pernyataan	Rhitung	rtabel	Keterangan
1	0,662	0,444	VALID
2	0,662	0,444	VALID
3	0,706	0,444	VALID
4	0,783	0,444	VALID
5	0,626	0,444	VALID
6	0,678	0,444	VALID
7	0,793	0,444	VALID
8	0,647	0,444	VALID
9	0,716	0,444	VALID
10	0,716	0,444	VALID
11	0,827	0,444	VALID
12	0,806	0,444	VALID
13	0,790	0,444	VALID
14	0,693	0,444	VALID
15	0,775	0,444	VALID
16	0,811	0,444	VALID
17	0,785	0,444	VALID
18	0,750	0,444	VALID
19	0,611	0,444	VALID
20	0,818	0,444	VALID
21	0,890	0,444	VALID
22	0,829	0,444	VALID
23	0,707	0,444	VALID
24	0,842	0,444	VALID
25	0,828	0,444	VALID
26	0,704	0,444	VALID
27	0,695	0,444	VALID
28	0,778	0,444	VALID
29	0,753	0,444	VALID
30	0,742	0,444	VALID

Berdasarkan hasil uji coba instrumen menunjukkan 30 butir pernyataan valid, yakni r hitung $>$ r tabel. Maka instrument tersebut dapat digunakan tanpa harus dilakukan revisi.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel

(dapat dipercaya) akan menghasilkan data yang reliabel pula. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama (Mundir, 2017: 188-189). Dalam uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang bukan 1 dan 0. Rumus Alpha Cronbach, sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir
 σ_t^2 = varians total

Keterangan:

r_i : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

berdasarkan hasil analisis di dapatkan uji reliabilitas butir sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,972	30

Instrument penelitian dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Maka berdasarkan hasil output di atas maka dapat dinyatakan bahwa instrumen penelitian tersebut reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0,972

G. Teknik Analisis Data

Berdasarkan Sudijono (2008: 40) Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = frekuensi

N = jumlah Responden

Konversi penilaian dengan ketentuan skalatis. Skala yang digunakan adalah *rating scale* (skala bertingkat) Julianto et. al (2024), langkah berikutnya adalah mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator menggunakan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yakni menggunakan sebagai berikut:

Interval = Skor terendah/Skor maks x 100

Interval = $(1/5) \times 100 = 20\%$

Jarak antar kelas persentase adalah 20%

Tabel 4. Interpretasi Interval Persentase

NO	Interval	Kategori
1	$80 < P \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$60 < P \leq 80$	Tinggi
3	$40 < P \leq 60$	Cukup
4	$20 < P \leq 40$	Rendah
5	$P \leq 20$	Sangat Rendah

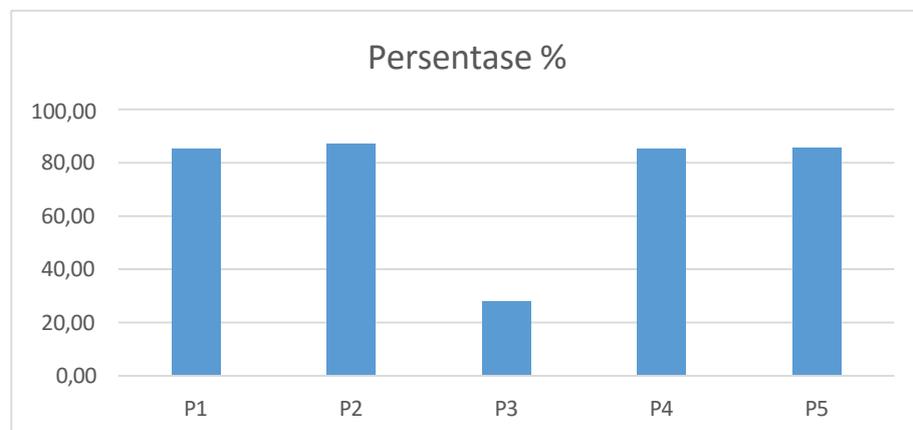
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan perumusan masalah “seberapa tinggi penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten?”, penelitian ini menggunakan instrumen angket dalam memperoleh data penelitian. Data hasil penelitian direkap dan ditabulasikan dalam nilai persen. Analisis hasil penelitian ini menggunakan analisis persentase dalam menentukan tingkat penggunaan media pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berikut data hasil analisis.

Tabel 5 Tabulasi Data Persentase Poin 1-Poin 5

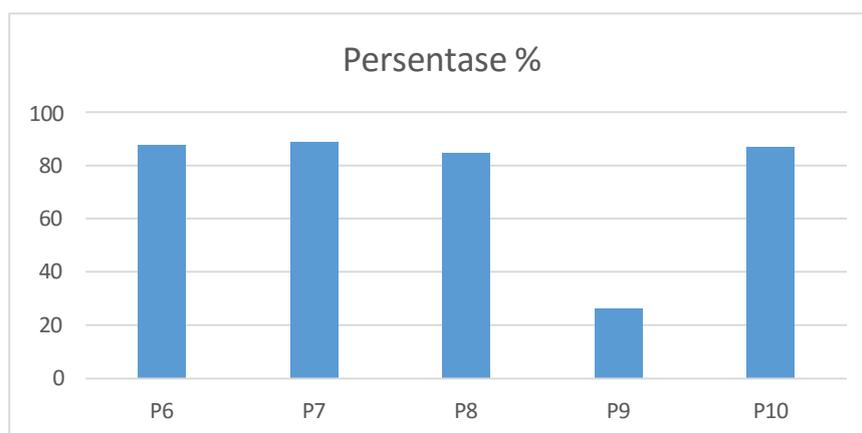
Item Pertanyaan	P1	P2	P3	P4	P5
Skor Perolehan	681	696	624	683	686
Skor Maksimum	800	800	800	800	800
Responden	160				
Persentase %	85.13	87	28	85.38	85.75



Tabel 5. adalah tabulasi data persentase pada item pertanyaan P1 hingga item pertanyaan P5. Pertanyaan P1 memperoleh persentase sebesar 85,13 % peserta didik mendengarkan dengan baik ketika guru menerangkan tujuan pembelajaran PJOK. Pertanyaan P2 memperoleh persentase sebesar 87% peserta didik senang dengan kegiatan pembelajaran PJOK berbasis video. Pertanyaan P3 memperoleh persentase sebesar 28% peserta didik tidak tertarik dengan cara guru menjelaskan menggunakan media gambar hal ini membuktikan bahwa peserta didik akan lebih tertarik jika guru menjelaskan menggunakan media gambar. Pertanyaan P4 memperoleh persentase 85,38% peserta didik mempelajari materi olahraga secara umum melalui video di internet. Pertanyaan P5 memperoleh persentase sebesar 85,75% dimana peserta didik bosan dengan pembelajaran lisan.

Tabel 6 Tabulasi Data Persentase Poin 6-Poin 10

Item Pertanyaan	P6	P7	P8	P9	P10
Skor Perolehan	702	711	680	642	696
Skor Maksimum	800	800	800	800	800
Responden	160				
Persentase %	87.75	88.88	85	26	87

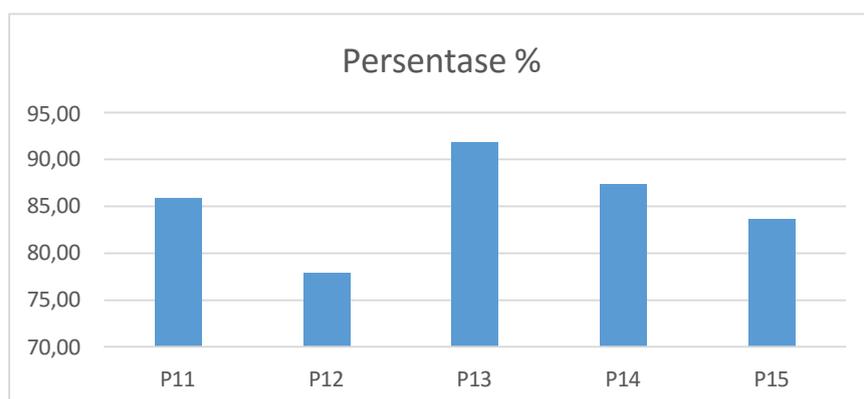


Tabel 6. adalah tabulasi data persentase pada item pertanyaan P6 hingga item pertanyaan P10. Pertanyaan P6 memperoleh persentase sebesar 87,75%

peserta didik dapat lebih fokus dalam menerima materi pelajaran PJOK dengan media video atau berupa gambar. Pertanyaan P7 memperoleh persentase sebesar 88,88% peserta didik menjadi lebih berminat mengikuti pelajaran PJOK saat menggunakan media gambar yang menarik. Pertanyaan P8 memperoleh persentase sebesar 85% peserta didik menjadi semakin tertarik dengan pelajaran PJOK saat menggunakan media video. Pertanyaan P9 memperoleh persentase sebesar 26% peserta didik tidak antusias dengan pelajaran PJOK meskipun menggunakan media video dan gambar hal ini membuktikan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran PJOK menggunakan media video. Pertanyaan P10 memperoleh persentase sebesar 87% peserta didik merasa bahwa media video dalam pembelajaran membuat mereka bingung dengan materi di dalamnya.

Tabel 7 Tabulasi Data Persentase Poin 11-Poin 15

Item Pertanyaan	P11	P12	P13	P14	P15
Skor Perolehan	687	623	735	699	669
Skor Maksimum	800	800	800	800	800
Responden	160				
Persentase %	85.88	77.88	91.88	87.38	83.625

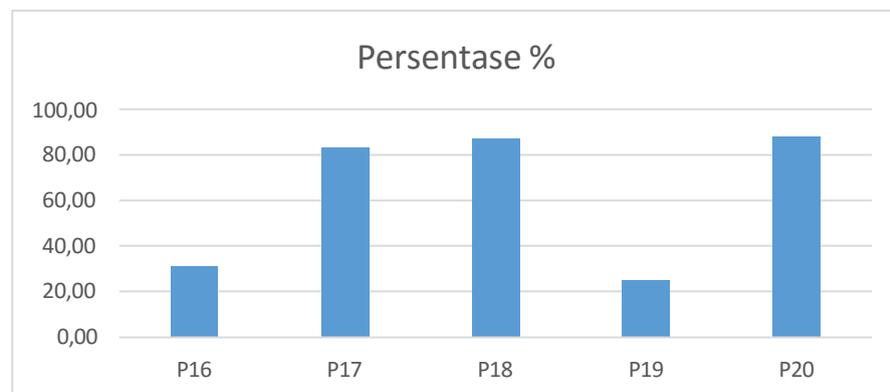


Tabel 7. adalah tabulasi data persentase pada item pertanyaan P11 hingga item pertanyaan P15. Pertanyaan P11 memperoleh persentase sebesar 85,88% peserta didik memilih praktik langsung daripada melihat video permainan sepak

bola. Pertanyaan P12 memperoleh persentase sebesar 77,88% peserta didik merasa dengan penggunaan media saat pelajaran PJOK dapat mendorong peserta didik dalam menemukan ide-ide baru. Pertanyaan P13 memperoleh persentase sebesar 91,88% peserta didik menjadi lebih aktif bertanya setelah melihat video pelajaran PJOK. Pertanyaan P14 memperoleh persentase sebesar 87,38% pelajaran PJOK dengan media gambar mempermudah peserta didik dalam mengingat materi. Pertanyaan P15 memperoleh persentase sebesar 83,625% peserta didik merasa bingung dengan pelajaran PJOK yang menggunakan diagram dan tabel pada materinya.

Tabel 8 Tabulasi Data Persentase Poin 16-Poin 20

Item Pertanyaan	P16	P17	P18	P19	P20
Skor Perolehan	249	668	697	667	705
Skor Maksimum	800	800	800	800	800
Responden	160				
Persentase %	31.13	83.5	87.13	25	88.13

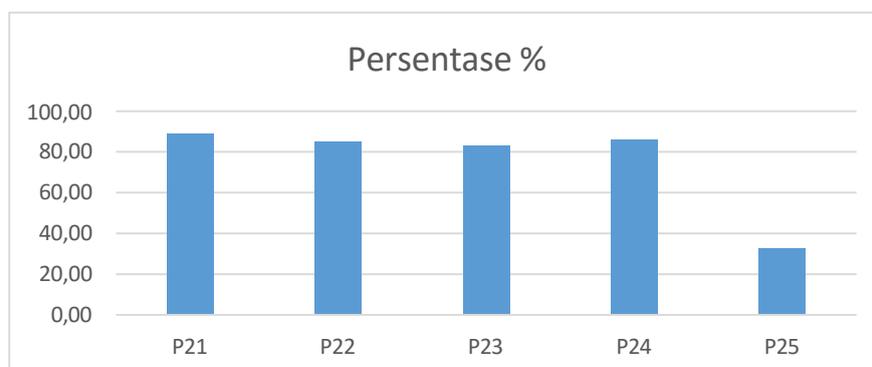


Tabel 8. adalah tabulasi data persentase pada item pertanyaan P16 hingga item pertanyaan P20. Pertanyaan P16 memperoleh persentase sebesar 31,5% peserta didik merasa melihat video pembelajaran PJOK hanya membuang waktu maka dengan hasil tersebut menyatakan bahwa peserta didik merasa melihat video pembelajaran PJOK tidak membuang waktu . Pertanyaan P17 memperoleh

persentase 83,5% peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan dengan media di awal pembelajaran. Pertanyaan P18 memperoleh persentase sebesar 87,13% di sekolah jarang menggunakan media pembelajaran saat pelajaran PJOK. Pertanyaan P19 memperoleh persentase sebesar 25% peserta didik merasa rugi mengikuti pembelajaran PJOK yang menggunakan media dengan hasil tersebut menyatakan bahwa peserta didik tidak merasakan rugi ketika pembelajaran PJOK menggunakan media. Pertanyaan P20 memperoleh persentase sebesar 88,13% nilai pelajaran PJOK peserta didik meningkat setelah pembelajaran menggunakan media.

Tabel 9 Tabulasi Data Persentase Poin21-Poin25

Item Pertanyaan	P21	P22	P23	P24	P25
Skor Perolehan	709	680	665	689	695
Skor Maksimum	800	800	800	800	800
Responden	160				
Persentase %	88.63	85	83.13	86.13	33

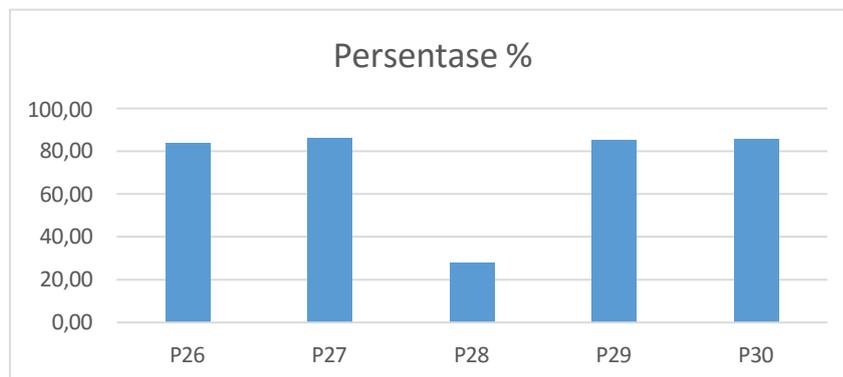


Tabel 9. adalah tabulasi data persentase pada item pertanyaan P21 hingga item pertanyaan P25. Pertanyaan P21 memperoleh persentase sebesar 88,63% media *power point* memudahkan peserta didik memahami isi materi. Pertanyaan P22 memperoleh persentase sebesar 85% peserta didik menggunakan media *power point* saat membuat ringkasan materi. Pertanyaan P23 memperoleh

persentase sebesar 83,13% dimana peserta didik malas mencari materi pembelajaran melalui internet. Pertanyaan P24 memperoleh persentase sebesar 86,13% peserta didik menggunakan media internet sebagai penambah wawasan. Pertanyaan P25 memperoleh persentase sebesar 33% peserta didik tidak menyukai pembelajaran menggunakan *google classroom*, berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan internet.

Tabulasi Data Persentase Poin 26-Poin 30

Item Pertanyaan	P26	P27	P28	P29	P30
Skor Perolehan	669	689	690	680	684
Skor Maksimum	800	800	800	800	800
Responden	160				
Persentase %	83.63	86.13	28	85	85.5

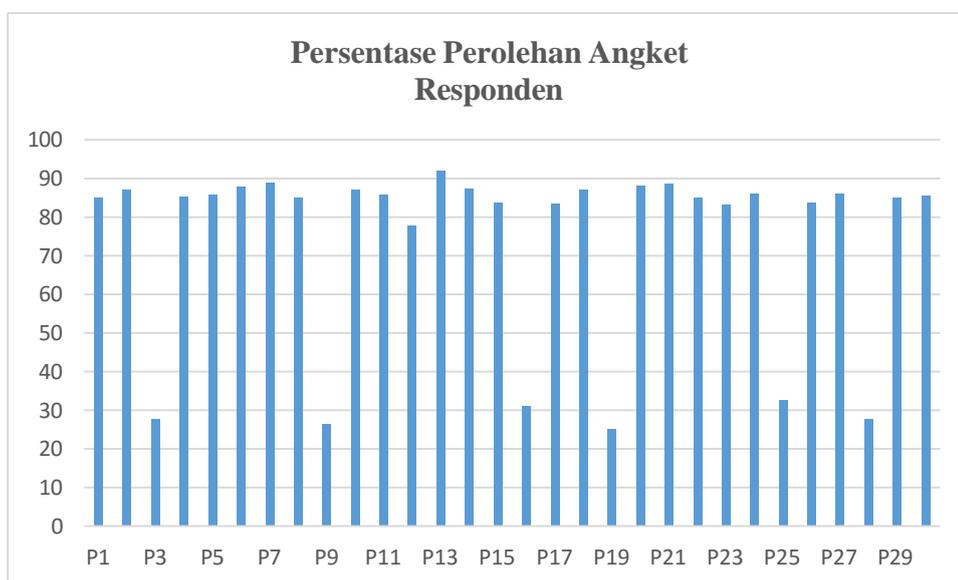


Tabel 10. adalah tabulasi data persentase pada item pertanyaan P26 hingga item pertanyaan P30. Pertanyaan P26 memperoleh persentase sebesar 83,63% penggunaan media gambar memudahkan peserta didik dalam meniru gerakan. Pertanyaan P27 memperoleh persentase sebesar 86,13% guru menggunakan media gambar untuk menarik minat peserta didik. Pertanyaan P28 memperoleh persentase sebesar 28% peserta didik kesulitan fokus saat pembelajaran menggunakan media audio atau rekaman, berdasarkan hasil tersebut

membuktikan bahwa peserta didik dapat tetap mempertahankan focus dan konsentrasinya saat pembelajaran menggunakan media audio atau rekaman, Pertanyaan P29 memperoleh persentase sebesar 85% peserta didik dapat mempelajari materi kembali setelah diunggah oleh guru. Pertanyaan P30 memperoleh persentase sebesar 85,5% peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran ketika diawali dengan menggunakan media terlebih dahulu sebelum memulai gerakan.

Berdasarkan paparan hasil perolehan responden pada angket “Tanggapan Peserta Didik Kelas X dan XI AKL Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan” hasil keseluruhan dapat dilihat pada diagram persentase berikut.

Gambar 9 Diagram Persentase Perolehan Angket Responden



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa setiap item pertanyaan memiliki hasil jawaban yang beragam juga. Dari 30 item

pertanyaan yang diberikan kepada responden, hasil yang diperoleh berada pada persentase lebih dari 60%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMK N 4 Klaten berada pada kategori “tinggi”.

Jika dilihat dari rata-rata, maka perolehan angket melalui responden dalam menjawab 30 item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 11. berikut.

Tabel 10 Tabulasi Akhir Perolehan Persentase

Item Pertanyaan	TOTAL
Skor Perolehan	17852
Skor Maksimum	24000
Responden	160
Persentase rata-rata %	74,38

Berdasarkan tabel di atas, persentase rata-rata yang diperoleh dari 30 item pertanyaan yang diisi oleh responden sebanyak 160 peserta didik di SMK N 4 Klaten memperoleh persentase sebesar 74,38%. Perolehan persentase ini berada pada kategori tingkat penggunaan media yang “Tinggi”.

Item pertanyaan yang memperoleh persentase tertinggi adalah item pertanyaan P13 yakni sebesar 91,88% peserta didik menjadi lebih aktif bertanya setelah melihat video pelajaran PJOK dan persentase terendahnya ada pada item pertanyaan P19 yakni sebesar 25% peserta didik merasa rugi mengikuti pelajaran PJOK yang menggunakan media

Tingkat penggunaan media serupa dapat dilihat melalui hasil penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Maulida (2019) mengatakan bahwa responden kuisioner masuk dalam kategori sangat setuju dimana kategori tersebut mengkonfirmasi penggunaan media pembelajaran animasi dan *powerpoint* perlu dilakukan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat berdasarkan

pendapat Rusman (2012: 119-127) bahwa komponen – komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Maka dari itu guru diharapkan menggunakan media pada saat pembelajaran Pjok, mengingat jika salah satu komponen pembelajaran ada yang kurang maka dapat mempengaruhi pada kualitas dan tujuan pembelajaran sehingga tidak sesuai apa yang diharapkan. Menurut Yulia Dwi Roshanty (2019), hasil kepuasan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Geogebra berdasarkan asal SMA diperoleh nilai rata-rata tertinggi dari kelima aspek kepuasan adalah 34,548 dan rata-rata terendah 25,94. Persentase Mean untuk asal sekolah Madrasah dengan tertinggi adalah 32.891 dan terendah 23.898, sedangkan rata-rata untuk nilai asal sekolah kejuruan tertinggi adalah 33.777 dan terendah adalah 25.831.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian sudah diupayakan semaksimal mungkin, akan tetapi masih dirasakan adanya keterbatasan dan kekurangan yang tidak dapat dihindari, yaitu sebagai berikut :

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian kuisisioner sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian seperti adanya saling mengisi secara bersamaan.
2. Peneliti kurang bisa mengontrol keseriusan responden saat mengisi angket sehingga ada beberapa responden yang mengisi angket dengan bercanda dan tidak serius.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan(PJOK). Tahapan yang dilakukan sehingga menjadi hasil yang positif dan signifikan yakni dengan tahap mengumpulkan informasi, tahap validasi dan uji hipotesis sehingga beberapa peserta didik terlibat dalam penelitian ini.

Maka dapat disimpulkan tanggapan peserta didik kelas X dan XI AKL terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK N 4 Klaten adalah tinggi. Hal ini diketahui berdasarkan persentase rata-rata yang diperoleh dari 30 item pertanyaan yang diisi oleh responden sebanyak 160 peserta didik di SMK N 4 Klaten memperoleh persentase sebesar 74,38% digenapkan menjadi 75%. Perolehan persentase ini berada pada kategori tingkat penggunaan media yang “Tinggi”. Item pertanyaan yang memperoleh persentase tertinggi adalah item pertanyaan P13 yakni sebesar 91,88% peserta didik menjadi lebih aktif bertanya setelah melihat video pelajaran PJOK. Dan persentase terendahnya ada pada item pertanyaan P19 yakni sebesar 25% dimana peserta didik merasa rugi mengikuti pelajaran PJOK yang menggunakan media.

Kondisi tanggapan peserta didik kelas X dan XI AKL terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK N 4 Klaten dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor

internal yang terdiri atas alat indra yang sehat dan perhatian yang dituju serta faktor eksternal yaitu rangsangan dan waktu yang cukup.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian ini, maka implikasi dari hasil penelitian tersebut yaitu :

1. Teori

Fakta yang terkumpul berupa data-data dari peserta didik sekolah menengah kejuruan khususnya peserta didik kelas X dan XI AKL sebagai subyek penelitian. Melihat hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK N 4 Klaten adalah tinggi. Dengan hasil yang diperoleh tersebut diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, dan pengetahuan olahraga pada khususnya.

2. Praktis

Dengan diketahui hasil dari penelitian tanggapan peserta didik kelas X dan XI terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK N 4 Klaten adalah tinggi, hal ini dapat dijadikan pertimbangan bagi guru PJOK agar dapat lebih meningkatkan intensitas penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung saat pembelajaran sehingga peserta didik tujuan pembelajaran juga akan tercapai secara keseluruhan selain itu dapat menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap media dan materi yang diberikan.

C. Saran

1. Kepada Guru Pendidikan Jasmani

Disarankan kepada guru PJOK untuk menjaga pengadaan dan penggunaan media serta fasilitas, sarana dan prasarana pendidikan jasmani terutama media pembelajaran sehingga guru PJOK lebih sering menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran.

2. Kepada Peserta Didik SMK N 4 Klaten

Disarankan kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan rasa keingintahuannya terhadap media yang digunakan sehingga nantinya lebih memahami materi yang disampaikan guru yang dituangkan dalam media pembelajaran. selain itu disarankan juga agar meningkatkan pengetahuannya, pemahamannya serta tanggapan mengenai media pembelajaran yang digunakan guru PJOK.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti yang akan datang, agar mengadakan penelitian lanjut tentang tanggapan peserta didik kelas X dan XI AKL terhadap penggunaan media pembelajaran kemudian menghubungkan dengan variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Volume 16, Nomor 1, hlm 98-107.
- Aliwardhana, H. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point Dan Filmora Melalui In House Training*. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, Volume 4, Nomor 1, hlm 22-43.
- Andyani, N., Saddhono, K., & Mujiyanto, Y. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunaka Media Audiovisual Pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama* *Basastra*, Volume 4, Nomor 2, hlm 161174.
- Arfani, L. (2018). *Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran*. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, Volume 11, Nomor 2.
- Arsana, B. (2013). *Sketsa dan Gambar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK.
- Arsyad, M. N. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahapeserta didik IKIP Budi Utomo Malang*. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, Volume 8, Nomor 2, hlm 188-198.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran elearning terhadap motivasi belajar mahapeserta didik di Universitas Negeri Padang*. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, Volume 5, Nomor 2, hlm 11-16.
- Cahyati, W., & Wawan., S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Komputer Untuk SMA*. *Jurnal Keolahragaan*, Volume 5, Nomor 2, hal 183-193.
- Dhamayanti, M. (2020). *Pemanfaatan Media Radio di Era Digital*. *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)*, Volume 3, Nomor 2, hlm 82-89.
- Febrianti, F. (2019). *Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Volume 2, Nomor 1, hlm 667-677.

- Fitriana, E.K. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Pjok Oleh Guru Pjok Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). *Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis*. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, Volume 1, Nomor 1, hlm 91-106
- Jauhari, M. I. (2018). *Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan*
- Widiyastuti, C (2017). *Tanggapan Siswa Kelas VII Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 2 Pleret*. Skripsi Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Islam. Piwulang: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 1, Nomor 1, hlm 54
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Palangkaraya: Antasari Press.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama*, Volume 14, Nomor 1.
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Model Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran TIK*. *Jurnal Petik*, Volume 6, Nomor 1, hlm 18-26.
- Mahnun, N. (2012). *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. *Jurnal pemikiran islam*, Volume 37, Nomor 1.
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. *Indonesian Journal of Primary Education*, Volume 3, Nomor 1, hlm 20-28.
- Muhson, A. (2010). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, Volume 8, Nomor 2.
- Mumtahanah, N. (2014). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI*. *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 4, Nomor 1, hlm 91-104.
- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember: Stain Jember Press.

- Nuarisapta, D. (2018). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pambudi, D, W., & Suharjana, S. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Sinyal-Sinyal Wasit Bola Basket Untuk Guru Penjasorkes Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Keolahragaan*, Volume 6, Nomer, hal 48-59.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). *Pemahaman guru PJOK tentang standar kompetensi profesional*. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, Volume 2, Nomor 1, hlm 10- 15
- Ramli, M, (2012). *Buku Utuh Media Dan Teknologi Pembelajar*-M.Ramli, Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sudjana & Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit Sinar Baru
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suryabrata. (2006). *Dalam Tugas Akhir Skripsi Tanggapan Peserta didik Kelas V Tentang Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani Pada Pelaksanaan Proses Pembelajaran di SD Negeri Keputran A Kecamatan Kraton Yogyakarta* Di akses dari <http://eprints.uny.ac.id/26593/1/SKRIPSI%20JATMIKO.pdf>. Pada tanggal 2 April 2017 pukul 21.35
- Suryabrata. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta Rajawali Pers
- Triyono. (2013). *Tanggapan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terhadap Pembelajaran Aktivitas Luar Kelas Di Sekolah Dasar SeKecamatan Kretek Kabupaten Bantul*. Yogyakarta
- Putra. (2012). *Analisis Statistika dan Data Spasial*. Di akses dari <http://analisis-statistika.blogspot.co.id/2012/09/menentukan-jumlah-sampel-dengan-rumus.html>. Pada tanggal 18 Januari 2017 pukul 08.35

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

https://admin.eservice.uny.ac.id/wira-123456789

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN 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/916/UN34.16/PT.01.04/2024 22 Mei 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Klaten
Jl. Raya Solo - Yogyakarta, Cantelan, Belang Wetan, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57436

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

Nama : Muhammad Iqbal Nurullah
NIM : 20601244003
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 4 Klaten
Waktu Penelitian : 3 - 14 Juni 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Dekan,
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

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

Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian

**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4 KLATEN
Jalan Mataram Nomor 5 Klaten Kode Pos 57436 Telepon 0272-324084 Faksimile 0272-324084
Surat Elektronik smkn4klaten@gmail.com

Nomor : 423.4/191/13/2024 Klaten, 31 Mei 2024
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,
Sehubungan dengan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan nomor B/916/UN.34.16/PT.01.04/2024 tanggal 22 Mei 2024 tentang Izin Mengadakan Penelitian, maka Kepala SMK Negeri 4 Klaten dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :

Nama	: Muhammad Iqbal Nurullah
NIM	: 20601244003
Program Studi	: S1- Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Telah mengadakan penelitian di SMK Negeri 4 Klaten terhitung mulai tanggal 23 – 30 Mei 2024 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMK NEGERI 4 KLATEN”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah

Muhammad Choiri, S.Pd., M.Pd.
DISDAK 0681211 199702 1 002



Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Instrumen

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



**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/488/UN34.16/LT/2024 22 Mei 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Klaten
Jl. Raya Solo - Yogyakarta, Cantelan, Belang Wetan, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57436

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

Nama	: Muhammad Iqbal Nurullah
NIM	: 20601244003
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir	: Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 4 Klaten
Waktu Uji Instrumen	: 27 Mei - 7 Juni 2024

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

Tembusan :

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



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626 200812 1 002

Lampiran 4 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET UJI COBA PENELITIAN

Tanggapan siswa kelas X dan XI AKL SMKN 4 Klaten terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

A. Identitas Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah alternatif jawaban dari setiap pertanyaan sesuai dengan keadaan anda, dengan cara memberi tanda centang (√) pada jawaban yang anda pilih. Sesuai alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya mendengarkan dengan baik saat guru menerangkan mengenai tujuan pembelajaran PJOK					
2	Saya senang jika pelajaran PJOK menggunakan video					
3	Saya tidak tertarik saat guru menjelaskan dengan media gambar					

4	Saya selalu belajar materi olahraga secara umum dengan melihat video di internet					
5	Saya bosan saat guru menjelaskan materi secara lisan					
6	Saya bisa fokus saat materi dalam pelajaran PJOK diberikan melalui video atau gambar					
7	Saya berminat mengikuti pelajaran PJOK karena menggunakan media gambar yang menarik					
8	Saya mulai tertarik dengan pelajaran PJOK saat pembelajaran mulai menggunakan media					
9	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran PJOK meskipun menggunakan media video dan gambar					
10	Melihat video pembelajaran hanya membuat saya bingung dengan materi didalamnya					
11	Lebih baik bermain sepak bola secara langsung dari pada melihat video permainan sepak bola					
12	Penggunaan media saat pelajaran PJOK mendorong saya menemukan ide-ide baru					
13	Saya lebih aktif bertanya tentang materi dalam PJOK setelah melihat video pembelajaran					
14	Pembelajaran PJOK menggunakan gambar membuat materi mudah diingat					
15	Saya bingung dengan pelajaran PJOK yang materinya menggunakan diagram atau tabel					
16	Melihat video pembelajaran PJOK hanya akan membuang waktu					
17	Saya lebih memahami materi yang disampaikan dengan media di awal pembelajaran					
18	Saya di Sekolah jarang menggunakan media pembelajaran saat pelajaran PJOK					
19	Saya merasa rugi mengikuti pelajaran PJOK yang menggunakan media					

20	Nilai pelajaran PJOK saya meningkat setelah pembelajaran menggunakan media.					
21	Media power point mempermudah saya Memahami materi.					
22	Saya menggunakan media power point untuk membuat ringkasan materi.					
23	Saya malas menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran					
24	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pelajaran					
25	Saya tidak suka ketika guru memberi materi lewat internet seperti google classroom.					
26	Menggunakan media gambar untuk mempermudah saya dalam meniru gerakan.					
27	Untuk menarik minat saya guru menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran.					
28	Saya tidak fokus saat materi dengan menggunakan audio atau media rekaman					
29	Saya mudah dapat mempelajari materi lagi setelah diunggah oleh guru					
30	Saya merasa lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan media terlebih dahulu sebelum melakukan gerakan					

Lampiran 5 Perhitungan Analisis Data

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH
147	145		3	3	1	5	2	5	5	5	1	3	3	5	5	5	5	1	4	4	1	4	4	5	4	4	1	4	4	1	3	3	103	
148	146		3	3	1	5	3	4	5	5	1	3	4	4	4	5	5	1	5	5	1	5	2	4	4	2	1	4	4	1	3	3	100	
149	147		3	3	1	3	5	4	5	4	1	4	4	4	3	5	1	3	4	1	5	5	4	5	5	1	4	4	1	3	4	102		
150	148		3	3	2	4	5	4	3	4	2	3	4	3	4	4	2	3	3	2	3	5	5	5	5	2	3	4	2	4	4	104		
151	149		5	4	1	5	4	5	5	5	1	4	5	5	5	5	1	2	3	1	5	4	3	3	3	1	3	4	1	2	3	103		
152	150		3	4	1	5	3	3	4	4	1	3	5	4	3	3	3	1	3	4	1	3	4	4	4	4	1	4	5	1	4	96		
153	151		5	4	1	4	3	4	4	4	1	4	5	4	4	4	3	1	4	3	1	5	5	4	4	4	1	4	3	1	4	102		
154	152		4	3	2	4	4	4	3	2	1	2	4	3	4	4	4	1	2	4	1	3	2	3	4	4	1	3	2	1	2	3	84	
155	153		5	3	1	3	3	3	4	4	1	4	5	3	3	4	3	1	4	4	1	4	4	3	4	1	4	3	1	4	2	93		
156	154		3	4	1	5	4	4	5	4	1	3	4	5	4	4	1	4	5	1	4	4	4	4	5	1	4	4	1	4	4	106		
157	155		5	5	1	3	3	3	4	3	1	3	3	4	5	2	2	1	3	4	1	4	4	4	4	4	1	4	5	1	4	95		
158	156		3	3	2	3	3	4	5	4	1	3	3	2	5	3	3	1	5	4	1	4	3	4	3	3	1	3	4	1	4	92		
159	157		3	3	1	4	3	4	3	3	1	3	3	4	3	4	5	1	3	3	1	4	4	4	3	4	1	4	3	1	3	89		
160	158		3	4	1	3	3	3	5	4	1	3	3	4	3	3	3	1	5	4	1	4	3	3	3	3	1	3	4	1	5	4	91	
161	159		4	3	1	2	3	3	4	4	1	3	4	3	5	3	2	1	4	5	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	2	82		
162	160		3	4	1	4	4	4	5	5	1	3	5	4	5	5	2	1	5	5	1	4	4	4	4	4	1	4	5	1	5	5	108	
163	Total		681	696	223	683	686	702	711	680	211	696	687	623	735	699	669	249	668	697	201	705	709	680	665	689	262	669	689	223	680	684	17852	
164			85	87	28	85,4	86	88	89	85	26	87	86	78	92	87,4	84	31,1	83,5	87,1	25	88,1	89	85	83	86	33	84	86	28	85	85,5	74,383	
165																																		
166	Responden		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P20	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	Total P	
167	160	Skor	681	696	223	683	686	702	711	680	211	696	687	623	735	699	669	249	668	697	201	705	709	680	665	689	262	669	689	223	680	684	17852	
168		Persentase	85	87	28	85,4	86	88	89	85	26	87	86	78	92	87,4	84	31,1	83,5	87,1	25	88,1	89	85	83	86	33	84	86	28	85	85,5	74,383	
169																																		
170																																		

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
Item Petanyaan	P1	P2	P3	P4	P5		Item Petanyaan	P6	P7	P8	P9	P10		Item Petanyaan	P11	P12	P13	P14	P15			
Skor Perolehan	681	696	223	683	686		Skor Perolehan	702	711	680	211	696		Skor Perolehan	687	623	735	699	669			
Skor Maksimum	800	800	800	800	800		Skor Maksimum	800	800	800	800	800		Skor Maksimum	800	800	800	800	800			
Responden	150						Responden	150						Responden	150							
Persentase %	85,13	87	27,875	85,38	85,75		Persentase %	87,75	88,88	85	26,375	87		Persentase %	85,88	77,88	91,88	87,38	83,625			
Item Petanyaan	P16	P17	P18	P19	P20		Item Petanyaan	P21	P22	P23	P24	P25		Item Petanyaan	P26	P27	P28	P29	P30			
Skor Perolehan	249	668	697	201	705		Skor Perolehan	709	680	665	689	262		Skor Perolehan	669	689	223	680	684			
Skor Maksimum	800	800	800	800	800		Skor Maksimum	800	800	800	800	800		Skor Maksimum	800	800	800	800	800			
Responden	150						Responden	150						Responden	150							
Persentase %	31,13	83,5	87,13	25,13	88,13		Persentase %	88,63	85	83,13	86,13	32,75		Persentase %	83,63	86,13	27,875	85	85,5			
Item Petanyaan	TOTAL																					
Skor Perolehan	17852																					
Skor Maksimum	24000																					
Responden	160																					
Persentase %	74,38																					

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian Kelas X dan XI AKL





