

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK SMP SE-  
KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh  
Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
20601244076

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



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK SMP SE-  
KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh  
Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
20601244076

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

## **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK SMP SE- KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP**

Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
20601244076

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan survei. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang berjumlah 33 butir pernyataan. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap yang berjumlah 16 orang. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif lalu disajikan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan PJOK SMP se-Kecamatan Cipari diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 guru (0%), “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%), “cukup” sebanyak 3 guru (18.75%), “rendah” sebanyak 6 guru (37.5%), “sangat rendah” sebanyak 1 guru (6.25%).

Kata kunci : *Penggunaan, Media Pembelajaran, PJOK*

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru  
PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten  
Cilacap

Menyatakan dengan ini bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya 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, 19 Juli 2024  
Yang menyatakan,



Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM 20601244076

## LEMBAR PERSETUJUAN

### PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK SMP SE- KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP

#### TUGAS AKHIR SKRIPSI



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 22 Juli 2024

Ketua Departemen  
Pendidikan Olahraga

Dosen Pembimbing

  
Dr. Ngatman, M.Pd.  
NIP. 196706051994031001

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

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

#### PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU PJOK SMP SE-KECAMATAN CIPARI KABUPATEN CILACAP

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**  
**ILHAM NUR ALAM IBNU FADLY**  
**NIM 20601244076**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal 5 Agustus 2024

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Ketua Penguji		10/08/2024
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		08/08/2024
Prof. Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D. Penguji Utama		08/08/2024

Yogyakarta, 12 Agustus 2024

Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP. 197702182008011002 

## **MOTTO**

"Kehidupan tanpa ujian tidak layak untuk dijalani." (Socrates)

“Hiduplah seperti halnya lampu. ia menjadi penerang di tempat yang gelap”

(Ilham Nur A)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

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

1. Kedua orang tua saya (Bapak Wahyudin dan Ibu Sulasih) yang telah merawat, mendidik dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini, terimakasih atas kasih sayang dan segala pengorbanan yang diberikan hingga saat ini.
2. Kakak saya (Udhik Pandu Tunggal Rahargo dan Titis Wahyu Anggun Pertiwi) yang selalu memberi support dan memberi dorongan untuk terus melangkah. Semoga selalu diberi Kesehatan dan di lancarkan rezeki nya.

## **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 Oleh Guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya 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 Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd., selaku Kadep Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan memberikan izin penelitian.
3. Ibu Dr. Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Univeristas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan masa kuliah.
5. Kepala Sekolah SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.

6. Seluruh guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap yang telah memberikan bantuan dengan senang hati pada Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.
7. Keluarga besar PJKR B 2020 yang asik, seru, kompak dan selalu memberikan semangat selama masa perkuliahan sampai penyusunan tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.
8. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.

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 Juli 2024  
Penulis



Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM. 20601244076

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Pembelajaran .....	9
2. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	13
3. Guru Pendidikan Jasmani.....	15
4. Media Pembelajaran.....	17
B. Penelitian Yang Relevan.....	44
C. Kerangka Berfikir .....	46
BAB III .....	49
METODE PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian .....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
C. Subjek Penelitian .....	49
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	50

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	51
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	53
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV .....	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	56
A. Hasil Penelitian .....	56
B. Pembahasan.....	68
C. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V .....	74
KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	74
C. Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN.....	80

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alur Kerangka Berfikir.....	48
Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari.....	57
Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Aspek Media Berbasis Visual.....	59
Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio.....	62
Gambar 5. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio Visual.....	65
Gambar 6. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Komputer.....	67
.	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.....	50
Tabel 2. Pilihan Jawaban dan Skor.....	51
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penelitian.....	52
Tabel 4. Norma Penilaian.....	55
Tabel 5. Statistik penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.....	56
Tabel 6. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di SMP Se-Kecamatan Cipari.....	57
Tabel 7. Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.....	58
Tabel 8. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Visual.....	59
Tabel 9. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio.....	61
Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio.....	62
Tabel 11. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio Visual.....	63
Tabel 12. Norma Penilaian Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio Visual.....	64
Tabel 13. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Jaringan Komputer.....	66

Tabel 14. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Jaringan Komputer.....	67
--	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 2. Angket Penelitian.....	89
Lampiran 3. Data Penelitian.....	93
Lampiran 4. Skor Penilaian.....	93
Lampiran 5. Deskriptif Statistik.....	95
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	99

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memiliki peran krusial dalam pengembangan dan pemberdayaan sumber daya manusia. Terciptanya sumber daya manusia yang baik dengan melewati proses pendidikan merupakan kewajiban seorang guru. Peran guru dalam pendidikan sangat penting dan mendalam. Guru bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memimpin, motivator, pendidik dan pembimbing bagi siswa. menurut Salsabilah *et al.* (2021, p. 7167) guru memegang peranan penting dalam membentuk karakter siswa. Guru merupakan sosok yang berinteraksi dengan siswa paling lama ketika berada di sekolah. Dalam hal ini, guru harus mampu menempatkan diri sebagai pengarah dan pembina, pengembang bakat dan kemampuan anak didik kearah titik maksimal. Guru harus memiliki kapasitas yang baik sebelum mendidik peserta didiknya. Guru harus memiliki standar kompetensi yang baik. Menurut pendapat Rahman (2022, p. 8460) kompetensi guru merupakan keterampilan, keahlian atau kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan kewajiban-kewajibannya dengan tanggung jawab dengan tugasnya menjadi guru. Kompetensi guru sesuai standar pendidikan meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Guru dituntut untuk selalu meningkatkan kompetensinya agar dia dapat menjalankan tugasnya dengan baik

Saat ini kemajuan di dunia pendidikan berkembang begitu pesat. Di

dalam dunia belajar beberapa tahun belakangan ini sudah menunjukan perkembangan yang baik khususnya dalam pemanfaatan teknologi yang diaplikasikan terhadap penggunaan media pembelajaran. menurut Fadilah *et al.* (2023) media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan menghasilkan kualitas belajar yang baik. Seorang tenaga pendidik atau guru untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dan memahami apa saja permasalahan yang sedang terjadi di dalam dunia belajar mengajar. Menurut pendapat Zahwa dan Syafi'i (2022, p. 71) seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berkembang dengan pesat, sehingga menjadikan itu sebagai suatu kebutuhan dan tuntutan yang harus dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik, akan tetapi dalam penerapannya penggunaan media dengan mengikuti perkembangan teknologi yang pesat ini menjadi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik.

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang memiliki peran krusial dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Ulfah & Febrita, 2019). Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pebelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan (Hasanah & Anfa, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang optimal harus mendapat

perhatian bagi guru. Oleh karena itu, guru dan fasilitator harus memperhatikan bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik mereka agar guru dapat mengoptimalkan dan mengefektifkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun tidak sedikit guru yang kerap kali mengabaikan penggunaan media pembelajaran. Alasan yang membuat masih ada guru yang mengabaikan penggunaan media umumnya disebabkan oleh berbagai hal seperti sulitnya mencari media pembelajaran, keterbatasan waktu untuk mempersiapkan media, keterbatasan biaya yang tersedia, keterbatasan fasilitas-fasilitas di sekolah dan lain sebagainya.

Guru PJOK diharuskan dapat memahami dan memanfaatkan teknologi atau media dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 74 Tahun 2008 pasal 3 tentang guru menyebutkan bahwa seorang guru dituntut untuk menguasai empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, sosial, profesional, dan individual. Dalam kompetensi pedagogik dijelaskan bahwa guru harus mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi pembelajaran dengan baik. Penerapannya sebagai seorang guru diharuskan dapat memahami berbagai media pembelajaran yang ada dan dapat menggunakannya dengan optimal dengan harapan dapat menunjang kualitas kegiatan belajar mengajar dan menciptakan suasana belajar yang semakin baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan terarah oleh guru

dapat meningkatkan kualitas belajar bagi siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Namun belum sepenuhnya guru sudah menyadari bahwa dari media pembelajaran motivasi belajar siswa akan terbentuk. Belum sepenuhnya guru sudah mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada bab 3 terkait rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menyebutkan bahwa terdapat 13 komponen pada RPP salah satunya yaitu media pembelajaran yang berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Artinya media pembelajaran merupakan hal yang harus digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan sebaiknya disesuaikan terlebih dahulu dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan dan kondisi siswa.

Faktanya yang terjadi di lapangan masih ada beberapa guru PJOK yang belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PJOK. Masih ada guru PJOK yang belum mengoptimalkan teknologi informasi yang saat ini sudah canggih dan berkembang pesat. Hal ini didasari dari wawancara yang saya lakukan pada guru SMP di Kecamatan Cipari terkait penggunaan media pembelajaran PJOK. Memang sudah banyak guru yang bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, namun juga tidak sedikit guru yang ketika mengajar masih hanya berpatok pada media cetak atau buku untuk proses pembelajaran PJOK terutama ketika

pembelajaran teori. Penggunaan media cetak (buku) ini digunakan guru dengan alasan mudah, praktis dan tidak sulit untuk persiapannya ketika mau mengajar berbeda dengan media media lain yang harus diperlukan persiapan. Jika sampai seterusnya guru hanya mengandalkan media buku untuk pembelajaran maka pembelajaran akan terasa monoton dan membosankan. Hal ini bisa mengakibatkan siswa malas belajar dan menurunkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran penjas. Seperti yang di ungkapkan Yuliani dan Winata (2017, p. 32) media pembelajaran berpengaruh penting terhadap motivasi belajar siswa yang artinya bahwa apabila tingkat penggunaan media pembelajaran menurun atau kurang maka tingkat motivasi belajar akan menurun.

Permasalahan seperti di atas harus diatasi karena peran penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. Sudah seharusnya guru PJOK memiliki wawasan yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan selalu berusaha mendalaminya sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Selain itu kesadaran dari pihak sekolah juga dibutuhkan terhadap ketersediaan fasilitas sekolah yang memadai guna menunjang pembelajaran sehingga penggunaan media pada pembelajaran PJOK dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Penggunaan media pembelajaran PJOK yang optimal juga tentunya dapat memberikan suasana belajar yang baik bagi siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru PJOK baik saat teori maupun

praktik. Menurut pendapat Febrita dan Ulfah (2019, p. 187) dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain

Kecamatan Cipari merupakan salah satu kecamatan terluas di Kabupaten Cilacap. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap Kecamatan Cipari berjarak sekitar 73 km dari ibu kota Kabupaten Cilacap ke arah barat laut. Pusat pemerintahannya berada di Desa Cipari. Daerah di Kecamatan Cipari sebagian besar berupa perbukitan dengan ketinggian rata-rata 50 meter di atas permukaan air laut. Di wilayah perbukitan kecamatan ini banyak terdapat perkebunan seperti karet, pinus, jati, kopi, coklat, air terjun atau curug dan persawahan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Cilacap, pada tahun 2022-2023 di Kecamatan Cipari terdapat 10 Sekolah Menengah Pertama dan 148 guru yang aktif mengajar. Namun terdapat 1 Sekolah Menengah Pertama yang sudah tidak beroperasi atau sudah tidak aktif.

Berdasarkan hasil wawancara di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Cipari pada guru PJOK bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolahnya sudah diusahakan dengan maksimal namun masih ada guru yang masih belum bisa mengoptimalkan penggunaan media pada pembelajaran PJOK. Ketersediaan media pembelajaran di beberapa SMP Kecamatan Cipari juga belum sepenuhnya memadai. Hal tersebut perlu dikaji lebih lanjut karena belum diketahuinya data secara menyeluruh terkait penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu hal ini menarik perhatian

peneliti untuk melakukan penelitian pada penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya kesadaran guru PJOK untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.
2. Keterbatasan kemampuan dan keterampilan guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran.
3. Sebagian guru PJOK di SMP Kecamatan Cipari hanya menggunakan salah satu media dalam pembelajaran.
4. Ketersediaan media pembelajaran belum sepenuhnya memadai di beberapa SMP di Kecamatan Cipari.
5. Belum diketahuinya data secara akurat mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari.

## **C. Batasan Masalah**

Agar masalah tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya, maka masalah didalam penelitian yang sederhana ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah,

perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui data penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP se-Kecamatan Cipari.

#### **F. Manfaat Penelitian**

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

##### **1. Secara Teoritis**

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

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi sekolah**

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

###### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi guru terhadap penggunaan media pembelajaran PJOK

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dan sumber belajar di lingkungan belajar mengajar dengan mentransfer informasi, mengembangkan wawasan, keterampilan, dan membangun pola pikir siswa terhadap ilmu pengetahuan. pembelajaran tidak dapat diartikan suatu proses yang hanya dilakukan di sekolah saja hal ini sesuai dengan pendapat Arfani (2016, p. 86) bahwa belajar secara luas pada hakikatnya tidak hanya sebatas proses yang berlangsung di sekolah antara guru dan peserta didik, melainkan segala sesuatu dalam kehidupan ini yang dapat membuat seseorang yang dulunya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya. Para ahli psikologi senantiasa berusaha menentukan berbagai fakta atau unsur-unsur pokok dari proses belajar, mengenai hubungannya dengan dasar-dasar psikologi serta kondisi untuk mempertinggi efisiensi belajar. Dalam kaitan ini belajar ditujukan kepada pengumpulan pengetahuan, pemahaman konsep dan kecekatan, pembentukan sikap dan perbuatan.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terstruktur dan tersusun meliputi beberapa unsur yaitu manusia (pendidik dan peserta didik), material, fasilitas dan prosedur dan segala sesuatu yang mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik untuk mengorganisasi lingkungan belajar guna menciptakan kondisi

belajar yang baik bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat (Sutiah, 2020) pembelajaran adalah suatu pemberdayaan peserta didik yang dilakukan melalui interaksi perilaku pengajar atau guru dengan perilaku peserta didik, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Proses belajar terjadi juga dalam konteks interaksi sosial-kultural dalam lingkungan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran pengembangan komunikasi yang baik dengan guru dan sesama siswa yang dilandasi sikap saling menghargai harus di kembangkan di dalam setiap event pembelajaran. Dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah terdapat proses komunikasi dari dua arah yaitu mengajar yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik (Hartono *et al.*, 2023). Terdapat tiga konsep pengertian pembelajaran oleh Sugihartono dalam Fajri & Prasetyo (2015, p. 90). Menurutnya konsep pembelajaran antara lain yaitu;

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Dalam konteks kuantitatif pembelajaran diartikan sebagai penularan pengetahuan dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa). Artinya guru dituntut harus menguasai pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat menyalurkan ilmu kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Pembelajaran secara konstitusional berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

### 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Dalam pengertian kualitatif, pembelajaran berarti sebuah upaya yang dilakukan guru untuk memudahkan proses belajar siswanya. Peran guru disini tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien

Menurut Winataputra (2014, p. 18) Terdapat dua jenis pembelajaran yaitu pembelajaran formal dan nonformal. Pembelajaran formal berarti pembelajaran atau yang dilakukan di kelas dan lingkungan sekolah. Namun sebagian kecil pembelajaran formal ini juga dilakukan di luar lingkungan sekolah atau di lingkungan masyarakat. Sebagai contoh saat kegiatan kokurikuler (kegiatan yang dilakukan di luar kelas dalam rangka tugas suatu mata pelajaran), ekstra kurikuler (kegiatan di luar jam sekolah dan dilakukan di luar ruangan kelas), dan ekstramural (kegiatan di luar kurikulum atau suatu proyek belajar yang dilaksanakan di luar sekolah, seperti kegiatan perkemahan). Kedua yaitu pembelajaran dalam konteks non-formal, yaitu proses pembelajaran yang sebagian besar dilakukan di dalam lingkungan masyarakat seperti dunia kerja, media massa dan jaringan internet. Hanya sedikit pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan lingkungan pendidikan nonformal seperti pada pusat kursus.

Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu sistem, dikarenakan pembelajaran merupakan kegiatan yang terstruktur dan memiliki tujuan yaitu membelajarkan siswa. Di dalam suatu sistem berarti terdapat komponen-komponen yang mendukung berjalannya suatu sistem tersebut. Menurut Pane & Dasopang (2017, p. 338) dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain dimana seorang guru harus bisa memanfaatkan komponen-komponen yang ada agar bisa tercapainya tujuan yang sudah direncanakan. Komponen yang dimaksud diantaranya guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, alat pembelajaran dan evaluasi. Komponen-komponen pembelajaran tersebut saling erat satu sama lain dan tidak bisa dipisahkan. Pembelajaran tidak dapat berjalan tanpa adanya komponen pembelajaran dan pembelajaran tidak akan menjadi efektif apabila salah satu dari komponen tersebut dihilangkan. Dengan demikian seluruh komponen dalam pembelajaran haruslah digunakan dan dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang di dalamnya dengan upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai komponen pembelajaran. Pembelajaran melibatkan dua pihak yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan tenaga pendidik (guru) sebagai fasilitator dan yang menjadi pokok utama dalam kegiatan pembelajaran yaitu terlaksananya proses belajar (*learning*

*process).*

## **2. Hakikat Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum dan diajarkan di sekolah. Pendidikan jasmani pada hakikatnya suatu proses pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa berupa aktivitas jasmani seperti bermain dan berolahraga dengan tujuan merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, emosional, pola pikir, kedisiplinan, dan nilai nilai moral serta pembiasaan penerapan pola hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang (Kanca, 2017).

Pendidikan jasmani menurut Rosdiani dalam Widodo (2018) adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematik guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Hakikat dari Pendidikan jasmani itu sendiri adalah Pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani dan untuk jasmani itu sendiri. Pendidikan jasmani memberikan pengalaman belajar dengan aktivitas jasmani untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang menyeluruh. Seperti yang

dikemukakan oleh Rosdiani dalam Widodo (2018) bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan dengan proses melalui aktivitas jasmani seperti permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan

Pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan tentang ilmu jasmaniah saja tetapi juga memberikan nilai nilai untuk pembentukan karakter seseorang. Menurut Lengkana & Sofa (2017, p. 8) makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat fisik atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi terkait dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberi kontribusi terhadap kehidupan individu. Sudah menjadi tugas seorang guru PJOK untuk bisa menjadikan pembelajaran pendidikan jasmani menjadi Pendidikan yang sangat dibutuhkan guna membina fisik, mental, emosional dan juga nilai nilai positif lainnya. Melalui pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik maka aspek mental dan emosional pun akan ikut berkembang. Berbeda dengan pendidikan lainnya misalnya pendidikan moral yang menjadi penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak ikut berkembang, baik secara langsung maupun secara langsung.

Sementara itu pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang dirancang secara sistematis agar mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah yang

dikutip Mustafa (2022, p. 9) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau PJOK adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang menjadi wadah untuk memberikan pendidikan dan pengalaman kepada peserta didik melalui berbagai aktivitas jasmani secara sistematis dan terstruktur dengan tujuan mengembangkan keterampilan gerak siswa, melatih keterampilan berfikir secara kritis, keterampilan sosial, sikap, emosional, nilai moral dan pola hidup sehat. Pendidikan jasmani juga mencangkup beberapa aspek yang penting dalam pendidikan yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik dari aspek tersebut berarti pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada perkembangan peserta didik secara jasmaniah saja tetapi juga rohaniah.

### **3. Guru Pendidikan Jasmani**

Guru adalah poros utama alam pendidikan. Guru bertugas untuk mengajarkan kepada siswa-siswi agar memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan. Guru memiliki kewajiban mendidik, membimbing, melatih

baik fisik maupun non fisik, memberikan penilaian dan evaluasi secara berkala kepada peserta didik. Berdasarkan UU nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 1 guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Menurut Suparlan yang dikutip Dewi & Yuniarsih (2020, p. 4) guru merupakan seseorang orang yang mempunyai tugas mencerdaskan kehidupan bangsa dalam berbagai aspek, emosional, spiritual, intelektual, fisikal, dan aspek lainnya. Berdasarkan pendapat dari Syarifuddin (2021, p. 33) guru atau pendidik adalah pekerjaan profesional yang tidak dapat dilakukan oleh suatu badan tanpa syarat-syarat khusus yang mendukung pelaksanaan pekerjaan tersebut, mereka harus memiliki karakter yang baik, pengetahuan dan ilmu yang luas, kompetensi dan kualifikasi sebagai pendidik. Sementara itu menurut Budiana (2022, p. 147) guru yang profesional yaitu guru yang mampu melakukan tugas mengajar, mendidik, mengarahkan, membimbing, menilai dan mengevaluasi peserta didik berdasarkan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu. Definisi guru adalah seseorang yang telah mengabdi dirinya untuk mengajarkan suatu ilmu, mendidik, mengarahkan, dan melatih muridnya agar memahami ilmu pengetahuan yang diajarkannya tersebut. Secara umum guru berarti suatu profesi yang memiliki tugas khusus yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, melatih, dan mengevaluasi para peserta

didik.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah seorang tenaga pendidik yang memiliki peran penting dalam mendorong kesehatan jasmani maupun rohani dan keterampilan fisik siswa melalui pembelajaran PJOK. Menurut Kanca (2018, p. 25) guru PJOK sebagai profesi berarti guru PJOK sebagai pekerjaan yang mensyaratkan kompetensi keahlian dan kewenangan dalam pembelajaran dan mendidik agar dapat melaksanakan pekerjaan tersebut secara efektif dan efisien serta berhasil guna di bidang PJOK. Guru PJOK memiliki peran sebagai pembimbing, pembina, dan pengajar dalam meningkatkan kualitas jasmani siswa melalui berbagai aktivitas jasmani. Selain itu, guru PJOK juga memiliki peran dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa seperti nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, tanggung jawab.

#### **4. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin sekaligus bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Dalam hal ini perantara yang dimaksud yaitu adanya perantara antara sumber pesan atau informasi dan penerima pesan atau informasi. Dengan kata lain media merupakan perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan pendapat ini berdasarkan yang dikemukakan oleh *Association*

*of Education and Communication Technology (AECT)*. Menurut pendapat dari Arsyad (2017) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan menurut gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Sedangkan berdasarkan pendapat (Nurfadhillah, 2021). Dari batasan-batasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran pengirim disini berarti guru atau tenaga pendidik sedangkan penerima adalah siswa atau peserta didik. Berdasarkan pendapat Nurrita (2018, p. 184) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. Jadi dalam konteks media sebagai sumber belajar, media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun suatu peristiwa yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik

memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) agar proses belajar lebih mudah dan jelas dipahami serta tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai.

Menurut Hamalik dalam Andriani (2016, p. 104) media pendidikan merupakan alat, metoda, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di Sekolah. Menurut Rizal *et al.* (2016, p. 10) dalam bukunya mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Menurut pendapat Nurrita (2018, p. 177) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. Sementara itu Gearlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian yang dikatakan Gearlach & Ely bahwa guru, buku pembelajaran dan lingkungan sekolah termasuk kedalam media.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga informasi atau pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat diterima dengan baik oleh siswa dengan harapan dapat tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh informasi yang diberikan oleh guru sehingga siswa mendapatkan materi pembelajaran dengan lebih mudah dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

**b. Fungsi media pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan fungsi yang sangat penting dalam pendidikan dan sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna baik bagi guru maupun siswa pada proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Rizal et al. (2016, p. 11) dalam bukunya menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Sedangkan menurut Jauhari dalam Juhaeni *et al.* (2020, p. 38) Secara garis besar fungsi media adalah:

- 1) Membangkitkan minat maupun motivasi.
- 2) Mengaktifkan anak didik (murid) dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung.
- 3) Mengefektifkan motivasi minat belajar anak didik (murid).
- 4) Memikat perhatian siswa maupun siswi.
- 5) Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
- 6) Menghindari terjadinya verbalisme.

Sedangkan menurut Wina yang dikutip oleh Nurrita (2018, p. 176) dalam jurnalnya menyebutkan beberapa fungsi pembelajaran yaitu :

- 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

- 2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

**c. Manfaat media pembelajaran**

Menurut Nasution dalam Nurrita (2018, p. 177) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-semata hanya komunikasi

verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Singkatnya media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Pagarra *et al.* (2022, pp. 21-22) menyebutkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.
- 4) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.

- b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
- c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
- d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
- e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.
- f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide atau simulasi komputer.

#### **d. Jenis media**

Perkembangan teknologi pada zaman ini berkembang begitu pesat. Penggunaan media dengan pemanfaatan teknologi modern juga berkembang dengan baik. Media yang digunakan saat ini sangatlah banyak dan beragam. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan pendapat dari Pagarra et al. (2022, pp. 30-34) media pembelajaran dapat diklasifikasi dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau foto grafis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetik, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random access memory yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periferal (alat - alat tambahan seperti video disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

Seiring perkembangan zaman yang begitu pesat, perkembangan teknologi yang pesat saat ini berdampak positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa dipakai saat ini sangat beragam dengan berbagai jenis dan format dengan ciri dan kemampuannya masing-masing. menurut Gearlach dan Elly yang dikutip oleh Ghazali (2022, pp. 73-74) dalam jurnalnya menggolongkan media atas dasar ciri-ciri fisiknya terdiri dari:

- 1) Benda sesungguhnya

Benda sebenarnya termasuk dalam kategori ini meliputi: orang, kejadian, objek atau benda.

- 2) Presentasi verbal

Presentasi verbal yang termasuk dalam kategori ini meliputi: media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, film strip, transparansi, catatan di papan tulis, majalah dinding, papan tempel dan lain sebagainya.

3) Presentasi Grafis

Kategori ini meliputi: chart, grafik, peta, diagram, lukisan/gambar, yang sengaja dibuat untuk mengkomunikasikan suatu ide, keterampilan/sikap.

4) Potret diam (*still picture*)

Potret ini dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dipresentasikan melalui buku, film, strip slide, majalah dinding dan sebagainya.

5) Film (*motion picture*)

Artinya jenis media yang diperoleh dari hasil pemotretan benda atau kejadian sebenarnya maupun film dari pemotretan gambar (film animasi).

6) Rekaman suara (*audio recorder*)

Merupakan bentuk media dengan menggunakan bahasa verbal atau efek suara, dalam hal ini sudah barang tentu dapat dimanfaatkan secara klasikal kelompok atau bersifat individual.

7) Program atau disebut juga dengan pengajaran berprogram

Yaitu informasi verbal, visual atau audio yang sengaja dibuat untuk merangsang adanya respon dari siswa.

8) Simulasi

Adalah peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati atau menyerupai kejadian sebenarnya, contoh: simulasi tingkah laku seorang

pengemudi dalam mobil dengan memperhatikan keadaan jalan ditunjukkan pada layar (dengan film). Simulasi dapat juga dilakukan dengan permainan (permainan simulasi).

Sesuai dengan bentuk informasi yang digunakan media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam 5 kelompok besar, media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam dan media audio visual gerak (Riyana, 2012).

Secara umum media yang sering dipakai dalam pembelajaran dapat dibedakan kedalam 4 jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan juga media pembelajaran berbasis komputer.

### 1) Media pembelajaran berbasis visual (Grafis)

Sesuai dengan namanya (visual), media ini hanya mengandalkan indra penglihatan dengan memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkret hingga abstrak. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi materi pelajaran (Santoso, 2019). Materi yang disampaikan biasanya berupa gambar-gambar, garis, serta simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh audience. Salah satu kelebihan media visual adalah lebih mudah untuk dianalisis dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan salah satu kekurangan media visual adalah hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga tidak bisa diberikan kepada siswa yang memiliki kebutuhan khusus.

Grafis diambil dari kata *graphikos* dalam bahasa Yunani yang artinya melukiskan atau menggambarkan dengan garis-garis. Berdasarkan pendapat Akbar *et al.* (2021, p. 55) media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Berdasarkan pendapat Kristanto (2016, p. 31) media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Media grafis banyak digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran alasannya karena penyajiannya mudah, biayanya relatif murah dan mutu medianya pun cukup baik. Dengan menggunakan media grafis, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang disampaikan dan mencegah perbedaan pandangan antara siswa.

Media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan sebagainya (Kristanto, 2016).

a) Gambar/foto

Dalam bahasa Yunani Kuno gambar diadopsi dari kata *mimesis* yang berarti representasi tiruan dari alam dan sikap manusia dalam seni dan tulisan. Menurut Hasan *et al.* (2021, p. 132) gambar/foto merupakan bahasa umum yang dapat dimengerti dan dinikmati, oleh semua orang dimana-mana gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang

menyangkut indera penglihatan. Fadilah *et al.* (2023, p. 4) menjelaskan bahwa media gambar adalah suatu bentuk visual yang hanya bisa dilihat, tetapi tidak memiliki atau unsur suara audio. Pada era digital saat ini gambar/foto sangat mudah untuk didapat, bisa melalui internet, majalah, brosur ataupun dari buku.

Penyajian media melalui gambar dapat mempresentasikan wujud nyata maupun kreasi khayalan sesuai dengan wujud yang pernah dilihat orang yang menggambarkannya. Kemampuan dari media gambar/foto dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata sehingga dapat memperjelas suatu masalah karena sifatnya konkret. Seperti yang dikatakan oleh Kristanto (2016, p. 33) dalam bukunya bahwa fungsi penggunaan media foto pada dasarnya untuk membantu mendorong siswa dan membangkitkan minatnya pada pelajaran melalui penggambaran hal yang abstrak menjadi hal yang konkret, seperti pepatah *a picture worth a thousand words* (satu gambar senilai dengan seribu kata) misalnya menunjukkan seekor gambar ikan paus akan lebih membuat siswa tahu bentuk ikan paus daripada jika hanya menceritakannya saja. Seperti ketika pembelajaran penjas seorang guru dapat menjelaskan teknik atau gerakan dengan bantuan media gambar/foto agar dapat memberikan gambaran atau imajinasi kepada siswa.

b) Sketsa/ilustrasi

Menurut Hasan *et al.* (2021, p. 132) sketsa adalah gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar. Media sketsa merupakan media dua dimensi yang berfungsi untuk

mengirimkan pesan dari sumber ke penerima dengan menggunakan simbol, garis, gambar, bahkan titik-titik visual. Indera penglihatan sangat diandalkan untuk mendapatkan informasi yang dikirim melalui media ini (media sketsa). Media sketsa yang baik hendaknya dapat mengembangkan daya imajinasi peserta didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dan materi pelajaran.

c) Diagram

Menurut pendapat Kristanto (2016, p. 38) diagram merupakan suatu gambar yang sederhana dengan menggunakan garis-garis atau simbol-simbol untuk memperlihatkan hubungan timbal balik dan menggambarkan struktur dari objek tertentu secara garis besar. menurut pendapat Ramli (2012, p. 49) diagram yang baik adalah diagram yang dibuat dengan sederhana artinya hanya memuat bagian-bagian terpenting saja. Diagram lebih sulit dibaca daripada bagan, karena hanya terdiri dari sebuah garis; sebuah garis besar dari sebuah objek nyata atau sebuah sketsa penampang memotong dari suatu objek misalnya silinder dari sebuah kendaraan bermotor, organ tubuh yang vital, pegunungan, bumi dan sebagainya.

d) Bagan

Menurut Ramli (2012, p. 46) bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi yang utamanya adalah menunjukkan hubungan, dari mana sebuah rencana, misalnya membuat yaitu dari rencana undang-undang menjadi undang-

undang. Jadi bagan ini cocok untuk menunjukkan fungsi, hubungan dan proses. Dengan membuat bagan dapat membantu siswa memahami lebih banyak tentang objek seperti jumlah, prosedur, sistem, koneksi dan jenis objek grafis atau gambar yang divisualkan secara runtut dan sistematis (Hasan *et al.*, 2021). Namun, seorang pendidik harus memperhatikan bagaimana membuat bagan yang mudah dipahami dan menarik dengan menggunakan warna yang jelas, menghindari banyak gambar yang tersedia.

e) Grafik

Fadilah *et al.* (2023, p. 5) menerangkan bahwa grafik didefinisikan sebagai penyajian data berangka, suatu table yang memiliki nilai informasi, namun grafik yang menggambarkan intisari informasi sekilas akan lebih efektif. Prinsip-prinsip membuat grafik: sederhana (mudah dibaca dan dipahami); menyoroti satu atau dua gagasan saja; adanya perbandingan dan hubungan; informasi atau data yang ditunjukkan harus akurat; lambang hendaknya menjelaskan maksud dari isi; dan ukurannya harus diperhitungkan/ disesuaikan dengan data (Hasan *et al.*, 2021)

f) Poster

Menurut Kristanto (2016, p. 44) poster merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam berbagai ukuran, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Sedangkan menurut Hasan *et al.* (2021, p. 166) poster dapat diartikan sebagai alat peraga yang memanfaatkan gambar dan tulisan agar orang lain

dapat terpengaruh oleh pikiran penulis.

Poster sebagai alat bantu mengajar dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kreatif dan berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Dengan kata lain, poster memberikan pengalaman baru kepada siswa yang mendorong kreativitas mereka saat belajar.

g) Kartun

Menurut pendapat Ramli (2012, p. 50) kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Menurut Kristanto (2016, p. 45) media kartun memiliki kelebihan untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku, informasi yang disampaikan mudah dimengerti dengan cepat dan kesannya akan bertahan lama diingatan. Sebuah kartun biasanya memberikan gambaran objek bisa berupa manusia, hewan, tumbuhan maupun benda mati yang di padukan dengan pemberian kualitas warna yang menarik. Dengan penggunaan media kartun ini seorang pendidik dapat memanfaatkannya untuk menyampaikan sebuah pesan secara tepat dan mudah dipahami sehingga siapapun yang melihat dapat terpengaruh.

h) Komik

Menurut Payanti (2022, p. 465) media komik merupakan media yang menyajikan cerita dalam bentuk gambar. Sedangkan menurut Kristanto (2016, p. 46) komik merupakan bentuk media grafis yang mengungkapkan berbagai karakter dan menyajikan suatu cerita bersambung dalam urutan yang dihubungkan dengan gambar berfungsi untuk memberikan hiburan kepada

para pembacanya Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, meningkatkan keterampilan membaca dan memperluas minat baca mereka.

i) OHP

OHP (*Overhead Projector*) adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastic yang di persiapkan untuk di proyeksikan pada sebuah layer atau dinding melalui proyektor (Arsyad, 2016). Menurut Ramli (2012, p. 71) OHP ada dua macam yaitu OHP yang *portable* (yang dapat dibawa dengan mudah karena bentuk agar kecil) dan OHP *non portable* (yang relatif berat dan sukar untuk dipindahkan atau dibawa kecuali dengan bantuan alat lain).

j) Modul / Buku Pelajaran

Buku pelajaran adalah buku yang menyajikan informasi/ pesan yang isinya membicarakan tentang suatu pengetahuan atau mata pelajaran tertentu dicetak secara rapi, logis dan sistematis (Ramli, 2012). Sedangkan menurut Hasan *et al.* (2021, p. 143) buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk papan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang tertentu. Dalam bukunya juga menjelaskan manfaat buku pelajaran adalah sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman guru dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan guru dalam mengorganisasi bahan pelajaran.

2) Media pembelajaran berbasis audio

Menurut Ramli (2012, p. 76) pengertian media audio dalam pembelajaran yaitu sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan hitam) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi pembelajaran. Hasan et al. (2021, p. 189) dalam bukunya menjelaskan media dengar (audio) merupakan media pembelajaran yang menggunakan indera pendengaran dengan pesan yang disampaikan menggunakan lambang auditif secara verbal (lisan) maupun non verbal sehingga antara pengirim pesan dengan penerima pesan bisa memahami makna dari lambang auditif.

Secara lebih rinci terdapat tiga macam media berbasis audio antara lain radio, *tape recorder* dan laboratorium bahasa.

a) Radio

Menurut pendapat Hasan *et al.* (2021, p. 190) radio adalah alat komunikasi yang mengirim dan menerima pesan suara menggunakan gelombang suara melalui udara. Radio berfungsi untuk menyiarkan berita yang aktual, beberapa kejadian di sekitar jangkauan, peristiwa baru dan penting, berbagai masalah kehidupan dan sebagainya.

b) *Tape Recorder*

Menurut pendapat Jennah (2009, p. 105) *tape recorder* merupakan sumber suara yang didengar dari pita/kaset rekaman dan dapat diulang-ulang sesuai keinginan penggunanya. *Tape recorder* dapat merekam, memutar kembali/ mengulang serta menghapus suara pada pita/kaset dengan mudah. Dalam pembelajaran materi yang disampaikan dapat direkam menggunakan

rekaman audio-tape ini agar dapat di ulang kembali untuk mengingat dan mendalami materi pembelajaran.

c) Laboratorium Bahasa

menurut pendapat Hasan *et al.* (2021, p. 196) laboratorium bahasa adalah suatu ruangan khusus untuk melatih siswa mendengar dan praktik berbahasa asing. Penyajian materi telah disiapkan sebelumnya dan menggunakan media yang dipakai adalah *tape recorder*, *headphone* dan *microphone*. Dalam ruangan laboratorium, siswa duduk di kotak bilik yang tersedia peralatan elektronik dan mendengarkan lewat *headphone*. Saat siswa berbicara, maka dia dan pendidik akan mendengar suaranya melalui *headphone*.

3) Media pembelajaran berbasis audio visual

Menurut Pagarra *et al.* (2022, p. 59) dalam bukunya menjelaskan media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Media dengar dan pandang (audio-visual) adalah media pembelajaran yang menggunakan 2 panca indera yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (visual) (Hasan *et al.*, 2021). Dalam bukunya Ramli (2012, p. 85) menjelaskan jika media pembelajaran mempunyai lebih dari satu komponen sehingga merupakan integrasi dari beberapa unsur sehingga dapat

menampilkan suara dan gambar bergerak secara serentak telah direncanakan secara matang, sistematis dan logis sesuai dengan tujuan dan tingkat kesiapan siswa yang menerimanya.

Seperti yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah suatu alat yang menyajikan pesan informasi kepada penerima dengan menggabungkan suara dan visual. Secara lebih rinci media audio visual dapat dibagi menjadi; film, video dan televisi. Berikut ini akan dibahas jenis-jenis media audio visual tersebut.

a) Film

menurut pendapat Hasan *et al.* (2021, p. 206) film adalah media yang memadukan penggunaan dua panca indera pendengaran (audio) dan indera penglihatan (visual) yang mana mampu memvisualisasikan bagaimana kejadiannya, sejarah, meningkatkan keterampilan dan lainnya. Pendidik harus dapat memilih dan memilih penayangan film yang sesuai dengan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus menganalisis film yang akan ditayangkan, untuk menentukan apakah itu bermanfaat atau tidak untuk ditayangkan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, tata cara kehidupan di negara asing, berbagai industri dan pertambangan, mengajarkan suatu keterampilan, sejarah kehidupan orang-orang besar dan sebagainya (Kristanto, 2016).

b) Video

Menurut pendapat dari Hasan *et al.* (2021, p. 212) video merupakan

media audio visual yang juga menampilkan gerak dan menyajikan materi yang dapat bersifat fakta kejadian/peristiwa penting maupun fiktif, bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sedangkan menurut Johari *et al.* (2016, p. 10) media pembelajaran video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Kehadiran media video dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran, yang merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran.

c) Televisi

Menurut pendapat Jennah (2009, p. 111) televisi dapat dijadikan media pembelajaran karena dengan televisi pemirsanya dapat menambah pengetahuan sosial-budaya, wawasan berfikir, sikap serta kemungkinan keterampilan lainnya. Menurut pendapat dari Kristanto (2016, p. 67) ada beberapa fungsi media televisi, antara lain:

(1) Fungsi penerangan

Stasiun televisi memberikan penerangan kepada masyarakat luas dengan cara menyiarkan peristiwa sesuai dengan kenyataannya. Para pemirsa dapat mendengar dan melihat sendiri kejadian apa adanya. Contoh siaran pidato presiden.

(2) Fungsi pendidikan

Media televisi merupakan suatu media yang dapat menyiarkan siaran pendidikan kepada khalayak dalam jumlah besar atau simultan. Acara-acara

tersebut bisa berbentuk sandiwara, ceramah, *talk show* dan sebagainya. Jadi siaran pendidikan merupakan siaran pendidikan formal jarak jauh.

### (3) Fungsi hiburan

Sebagian besar alokasi acara-acara televisi didominasi oleh acara hiburan. Banyak sekali acara-acara hiburan dengan bentuk sinetron, film layar lebar, film televisi dan lain sebagainya.

### 4) Media pembelajaran berbasis komputer

Menurut pendapat dari Ramli (2012, p. 93) komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah merubah sistem pembelajaran kita dari yang tradisional hingga menjadi modern. Paradigma sistem pembelajaran tradisional atau tatap muka kini dapat berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu karena kehadiran komputer sebagai bagian dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Azhar A dalam Jennah (2009, p. 117) penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

- 1) Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran.
- 2) Mengevaluasi siswa.

- 3) Mengumpulkan data mengenai siswa.
- 4) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- 5) Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan).

Menurut Ramli (2012, p. 97) pemakaian komputer dalam proses belajar dapat ditinjau beberapa ranah yang terdapat dalam tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Untuk tujuan kognitif: komputer yang menggunakan bermacam-macam tipe terminal dapat mengontrol interaksi pengajaran mandiri untuk mengajarkan konsep, aturan prinsip, langkah dalam proses dan kalkulasi yang kompleks. Komputer dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan atau diskriminasi dari stimulus visual dan stimulus audio yang relevan.
- 2) Untuk tujuan psikomotor: terminal komputer merupakan alat tentang "dunia nyata", yang sangat bagus untuk mengajarkan programming dan kecakapan yang serupa bila siswa mau bekerja dengan terminal-terminal kerja.
- 3) Untuk tujuan afektif: sangat berguna bila digunakan seperti yang diungkapkan dalam tujuan psikomotor atau digunakan untuk mengontrol bahan-bahan film dan video.

Secara lebih rinci media berbasis komputer yang sering digunakan dalam proses pembelajaran antara lain sebagai berikut.

a) *Power Point*

Menurut pendapat Ramli (2012, p. 102) *power point* merupakan salah satu program microsoft office yang dapat menampilkan pesan-pesan pembelajaran melalui proyeksi LCD melalui perangkat komputer. Power point dapat diartikan sebagai perangkat lunak (*software*) yang dapat menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik, mudah dibuat, dan murah. *Powerpoint* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur yang dapat membuatnya sebagai alat yang menarik untuk berkomunikasi.

b) Multimedia interaktif

Menurut pendapat dari Hasan et al. (2021, p. 223) multimedia Interaktif adalah media yang dilengkapi alat kontrol, dioperasikan oleh pengguna, pengguna dapat memilih gambar stage yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh : aplikasi *games*.

c) Internet

Media pembelajaran berbasis internet adalah hasil dari perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran

pengguna di seluruh dunia (Nasution, 2019).

Penggunaan internet dapat membantu siswa dalam mengikuti perkembangan zaman yang menjadi lebih modern atau berbasis digital. Selain itu, pembelajaran online dapat membuat pelajaran menjadi semakin menarik bagi siswa. Media berbasis internet dapat berupa : *chatting*, email, video, *blog*, *elearning*, web, dll.

#### **e. Penggunaan Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media bukan untuk menggantikan metode pembelajaran dari guru, justru penggunaan dan pemanfaatan media dapat melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi. Menurut Hasan *et al.* (2021, pp. 41-42) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan sekitar.

Menurut pendapat dari Kristanto (2016, p. 110) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa prinsip, yaitu:

- 1) Tidak ada satu media pun yang paling baik untuk semua tujuan. Suatu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk pembelajaran yang lain.
- 2) Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa

media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar guru saja, tetapi merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen lain dalam perancangan pembelajaran. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media itu tidak akan terjadi.

- 3) Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
- 4) Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang berlangsung.
- 5) Pemilihan media hendaknya objektif, yaitu didasarkan pada tujuan pembelajaran, tidak didasarkan pada kesenangan pribadi guru.
- 6) Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
- 7) Kebaikan dan kekurangan media tidak tergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya saja. Media yang konkret wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang penting

terhadap capaian hasil belajar siswa. Menurut pendapat Moto (2019, p. 25) Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap mutu pembelajaran. Berdasarkan pendapat Batubara (2020, p.10) salah satu alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indera siswa dalam proses pembelajaran.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yano Arifan (2023) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket sejumlah 32 butir pernyataan. Responden dalam penelitian ini adalah guru PJOK SD se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman sebanyak 43 guru. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif lalu dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se Kapanewon Depok

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

2. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Abdul Ghofur (2022) yang berjudul Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Di SMP Se- Kecamatan Bantul. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang berjumlah 33 butir pernyataan. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP Se-Kecamatan Bantul yang berjumlah 13 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP se-Kecamatan Bantul pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 1 guru (7.69%), “tinggi” sebanyak 3 guru (23.08%), “cukup” sebanyak 5 guru (38.46%), “rendah “sebanyak 3 guru (23.08%), “sangat rendah” sebanyak 1 guru (7.69%).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Gita Ramadani (2020) yang berjudul Persepsi Guru PJOK Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Inklusi Se-Kecamatan Wates. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK di SD Inklusi se-Kecamatan Wates yang berjumlah 25 orang dari 25 sekolah dasar. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang telah diuji melalui *Expert Judgement*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya persepsi guru PJOK terhadap penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar Inklusi se-Kecamatan Wates berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (1 guru), “kurang positif” sebesar 28% (7 guru), “cukup positif” sebesar 36% (9 guru), “positif” sebesar 24% (6 guru), dan “sangat positif” sebesar 4% (1 guru).

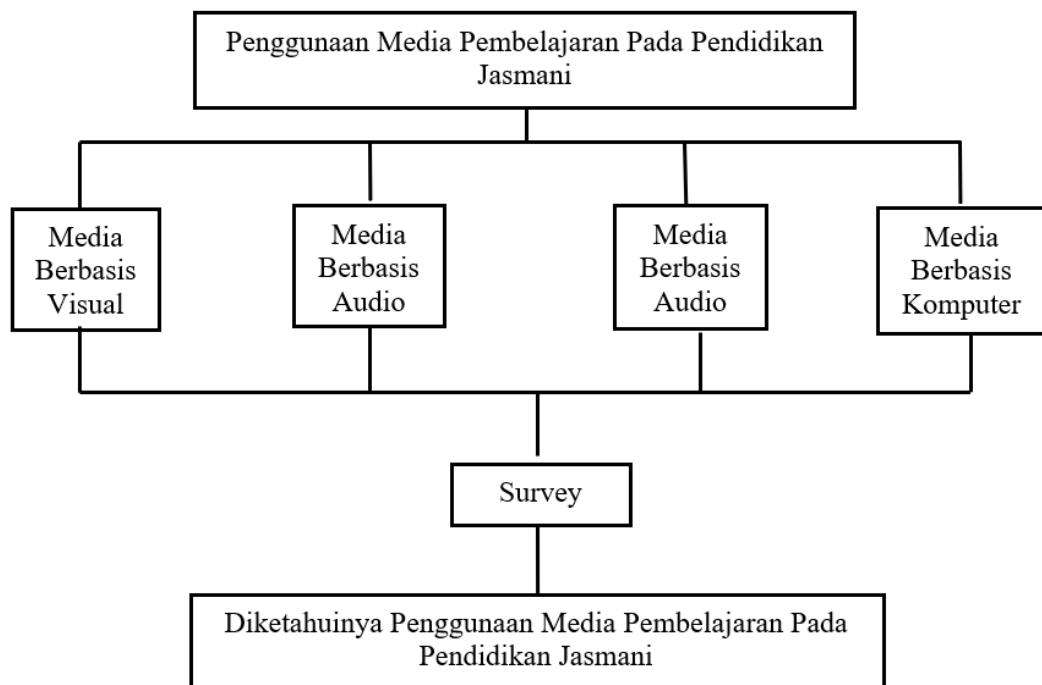
### **C. Kerangka Berfikir**

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima. dalam konteks dalam pembelajaran, media merupakan alat bantu dalam bentuk apapun yang dapat dijadikan sebagai penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. seorang tenaga pendidik harus bisa memanfaatkan media yang ada guna menunjang proses pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil

belajar siswa. Namun dalam praktiknya di dunia Pendidikan, belum semua guru bisa dan mau memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul mengenai penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK di SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.

Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang optimal dapat membantu kelancaran pembelajaran serta meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi peserta didik dalam menerima ilmu dari guru. Untuk memastikan bahwa materi dapat diterima dengan baik oleh siswa, sebagai guru juga harus pandai memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan daya serap masing-masing siswa.

Belum diketahui data mengenai penggunaan media pembelajaran PJOK di kecamatan Cipari karena belum ada penelitian terkait hal ini, oleh karena itu peneliti tertarik meneliti hal tersebut. Hasil dari penelitian dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap sehingga guru pendidikan jasmani dapat mempertimbangkan penggunaan menggunakan media pembelajaran pada pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan. Kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Menurut pendapat dari Hardani et al. (2020, p. 54) penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data berupa angket yang diberikan kepada responden.

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

Pengambilan data dilakukan di seluruh SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap dan dilakukan pada Selasa-Jumat, 7-10 Mei 2024.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah semua guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari dengan jumlah 16 guru PJOK. Berikut merupakan data di SMP se Kecamatan Cipari.

**Tabel 1. Data Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.**

No	Nama sekolah	Jumlah Guru
1	SMP Negeri 1 Cipari	3
2	SMP Negeri 2 Cipari	2
3	SMP Negeri 3 SATAP Cipari	1
4	SMP Negeri 4 Cipari	1
5	SMP Al Islam Cipari	2
6	SMP Islam Caruy	3
7	SMP NU Cipari	1
8	SMP PGRI 27 Cisuru	1
9	SMP PGRI 3 Cipari	2
Jumlah		16

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Sugiyono (2015, p. 38) berpendapat bahwa, variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. Secara operasional penggunaan media pembelajaran PJOK didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan guru PJOK dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK, peneliti menyusun angket dengan pernyataan yang terbagi menjadi 4 jenis media, yaitu media berbasis audio, media berbasis visual, media berbasis audio visual dan media berbasis komputer.

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

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian kuesioner berupa angket kepada guru PJOK yang menjadi subjek dalam penelitian. Peneliti mengumpulkan hasil penyusunan data untuk diolah dan dianalisis untuk menarik kesimpulan.

### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa dan menyelidiki masalah yang sedang diteliti, keberadaan instrumen penelitian sangat penting dan termasuk dalam metodologi penelitian. Menurut Nasution (2016, p. 64) instrumen adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan dan mengukur informasi kuantitatif tentang variabel yang sedang diteliti. Kualitas data yang dikumpulkan oleh peneliti sangat dipengaruhi oleh instrumen tersebut.

**Tabel 2. Pilihan Jawaban dan Skor**

Pilihan jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Angket menggunakan empat (4) pilihan jawaban, yakni Sangat Setuju (SS) dengan skor perolehan yaitu 4, Setuju (S) dengan perolehan skor yaitu 3, Tidak Setuju (TS) dengan perolehan skor yaitu 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan perolehan skor yaitu 1. Pilihan jawaban menggunakan empat pilihan dikarenakan dikhawatirkan responden memiliki kecenderungan untuk memiliki opini netral. Bentuk pilihan ini dipilih karena pernyataan yang diajukan adalah dalam bentuk positif, sehingga dalam melakukan skor digunakan 4,3,2,1. Pilihan jawaban didasari dari seberapa tinggi atau sering responden sudah menggunakan media pembelajaran sesuai dengan butir-butir pernyataan pada angket.

**Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penelitian**

Variabel	Aspek	Jenis	Butir
Penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari	Media Berbasis Visual	Media Gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Media Berbasis Audio	Media Rekaman	10, 11, 12, 13, 14
	Media Berbasis Audio Visual	Media Video	15, 16, 17, 18, 19, 20
	Media Berbasis Jaringan Komputer	Media Powerpoint	21, 22, 23, 24, 25, 26
		Media Internet	27, 28, 29, 30, 31, 32, 33
Jumlah			33

Sumber : Ghofur, 2022

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Menurut pendapat dari Hardani *et al.* (2020, p. 198) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

Peneliti mengadopsi instrumen milik Muhammad (2013) dan sudah divalidasi ulang dan di uji cobakan oleh Achmad Abdul Ghofur (2022) dalam skripsi yang berjudul penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP se- Kecamatan Bantul. Hasil uji coba instrumen dari 9 orang memiliki korelasi  $r$  hitung 0,618 sampai 0,810 dengan  $r$  tabel 0,602 dengan demikian instrumen memiliki validitas yang baik karena  $r$  hitung >  $r$  tabel. Berdasarkan uji coba ulang menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.966. Alasan menggunakan instrumen milik Achmad Abdul Ghofur (2022) ini karena:

1. Populasi dan sampel yang sama, yaitu guru PJOK Sekolah Menengah Pertama.
2. Kesamaan materi yang diteliti, yaitu tentang penggunaan media pada pembelajaran PJOK.
3. Permasalahan yang diangkat sama, yaitu untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media pembelajaran PJOK di SMP.

Terdapat kesamaan dalam penelitian sehingga peneliti

mempertimbangkan untuk menggunakan instrumen yang sudah ada.

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dalam penelitian ini analisis tersebut berguna untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap Jawa Tengah.

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

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

Keterangan:

P : Besar persentase

f : Frekuensi data

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

Untuk menentukan interval dalam penelitian ini menggunakan rumus Penilaian Acuan Norma (PAN) dari Azwar (2016):

**Tabel 4. Norma Penilaian**

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

Sumber : Azwar, 2016

Keterangan:

X = Skor

M = *mean* ( rata-rata)

SD = Standar Deviasi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Mei 2024 dengan subjek seluruh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap dengan responden sebanyak 16 guru. Dalam penelitian ini menggunakan angket dengan jumlah 33 butir pernyataan. Variabel ini memiliki empat (4) aspek yaitu: media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, media berbasis jaringan komputer. Setelah data diketahui kemudian dihitung, dianalisis dan dikategorikan sesuai dengan rumus pengkategoriannya yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Hasil penelitian terkait penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari akan dijabarkan sebagai berikut :

**Tabel 5. Statistik penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	107.63
<i>Median</i>	105.00
<i>Mode</i>	99
<i>Std, deviation</i>	11.117
<i>Minimum</i>	88
<i>Maximum</i>	124

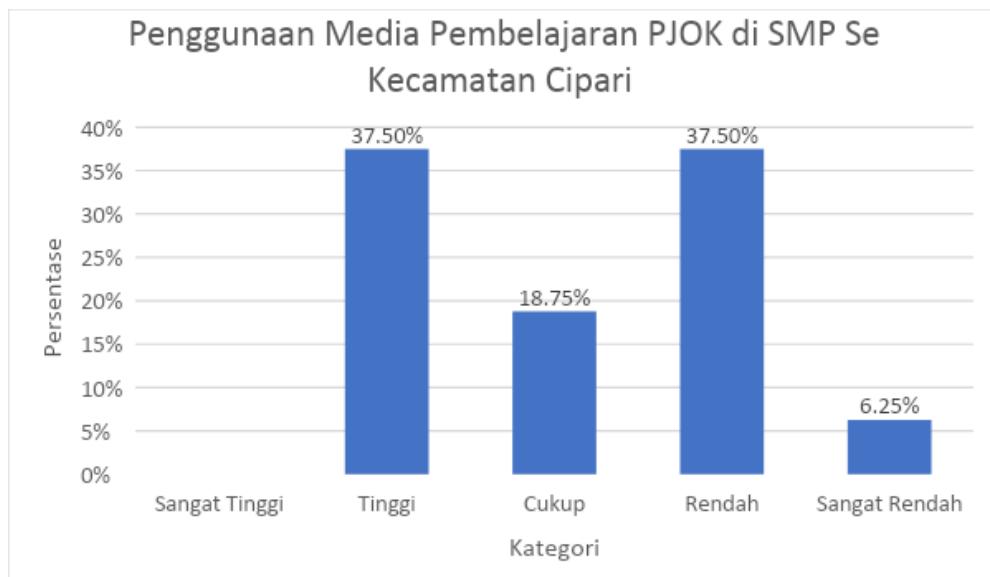
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap didapat rerata (*mean*) 107.63, nilai tengah (*median*) 105.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 99, standar deviasi (SD) 11.117, skor terendah (*minimum*) 88,

skor tertinggi (*maksimum*) 124.

**Tabel 6. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di SMP Se-Kecamatan Cipari.**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase%
Sangat Tinggi	$124.30 < X$	0	0%
Tinggi	$113.19 < X \leq 124.30$	6	37.5%
Cukup	$102.07 < X \leq 113.19$	3	18.75%
Rendah	$90.95 < X \leq 102.07$	6	37.5%
Sangat Rendah	$X \leq 90.95$	1	6.25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan perhitungan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel di atas dapat ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 guru (0%),

“tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%), “cukup” sebanyak 3 guru (18.75%), “rendah” sebanyak 6 guru (37.5%), “sangat rendah” sebanyak 1 guru (6.25%). Terdapat dua frekuensi terbanyak yang memiliki nilai sama yaitu “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%) dan “rendah” sebanyak 6 guru (37.5%) maka peneliti mengambil nilai modus 99 dari penghitungan data statistik kemudian dimasukkan kedalam interval norma penilaian dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari dalam kategori “rendah”.

## 1. Aspek Media Berbasis Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari faktor media berbasis visual dapat dideskripsikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 7. Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap.**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	28.50
<i>Median</i>	28.00
<i>Mode</i>	24
<i>Std, deviation</i>	4.412
<i>Minimum</i>	22
<i>Maximum</i>	35

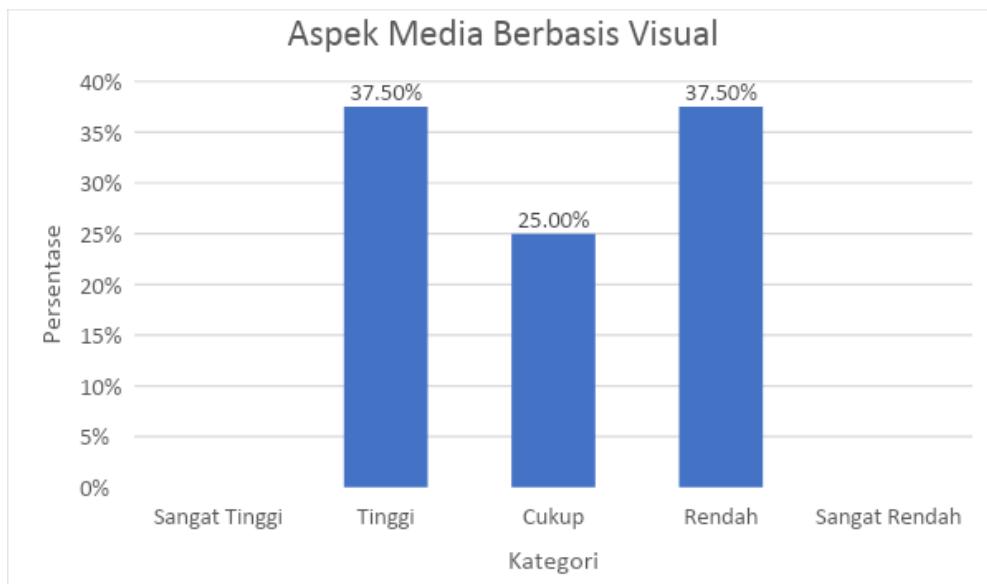
Berdasarkan data penelitian penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis visual diperoleh skor *mean* 28.50, *Median* 28.00, *mode* 24, *Std. Deviation* 4.412,

nilai *minimum* 22, nilai *maximum* 35. Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Visual.**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase%
Sangat Tinggi	$35.12 < X$	0	0%
Tinggi	$30.71 < X \leq 35.12$	6	37,5%
Cukup	$26.29 < X \leq 30.71$	4	25%
Rendah	$21.88 < X \leq 26.29$	6	37,5%
Sangat Rendah	$X \leq 21.88$	0	0%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Aspek Media Berbasis Visual.**

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari berdasarkan aspek media berbasis visual diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak tidak ada atau 0 guru (0%), “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%), “cukup” sebanyak 4 guru (25.%), “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 guru (0%). Terdapat dua frekuensi terbanyak yang memiliki nilai sama yaitu “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%) dan “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%) maka peneliti mengambil nilai modus 24 dari hasil data statistik kemudian dimasukkan kedalam interval norma penilaian dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis visual dalam kategori “rendah”.

## **2. Aspek Media Berbasis Audio**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio dapat dideskripsikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 9. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio.**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	16.00
<i>Median</i>	16.00
<i>Mode</i>	15
<i>Std, deviation</i>	1.862
<i>Minimum</i>	12
<i>Maximum</i>	19

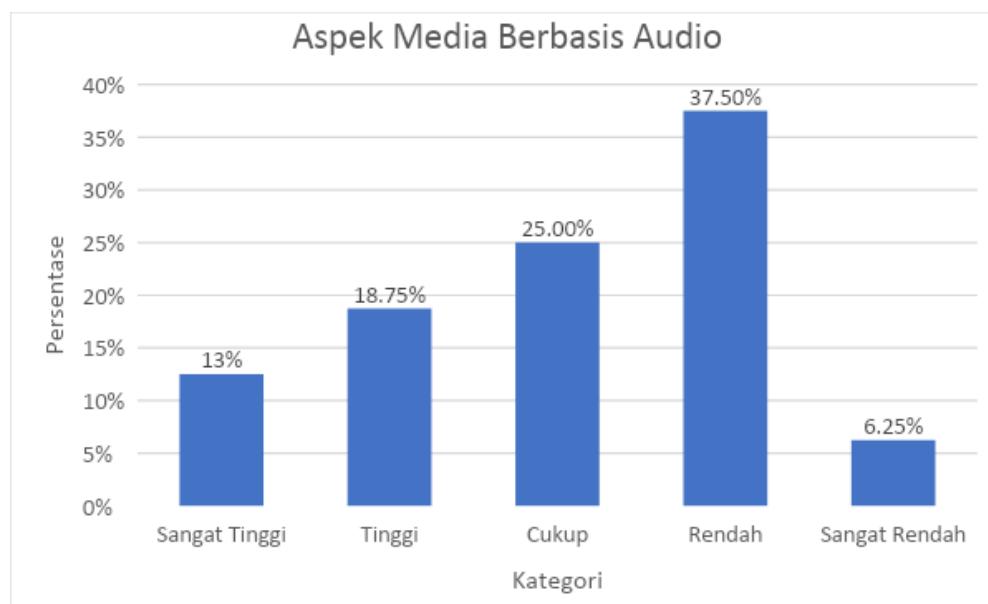
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio didapat rerata (*mean*) 16.00, nilai tengah (*median*) 16.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 15, standar deviasi 1.862, skor terendah (*minimum*) 12, skor tertinggi (*maksimum*) 19.

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP se-Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio.**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	$18.79 < X$	2	13%
Tinggi	$16.93 < X \leq 18.79$	3	18,75%
Cukup	$15.07 < X \leq 16.93$	4	25,00%
Rendah	$13.21 < X \leq 15.07$	6	37,50%
Sangat Rendah	$X \leq 13.21$	1	6,25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio.**

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan berdasarkan aspek media berbasis audio diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 guru (13%), “tinggi” sebanyak 3 guru (18.75%), “cukup” sebanyak 4 guru (25%), “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 1 guru (6.25%). Berdasarkan hasil analisis di atas dengan mendapat frekuensi terbanyak yaitu pada kategori rendah sebanyak 6 guru (37.5%) maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio dalam kategori “rendah”.

### 3. Aspek Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio visual dapat dideskripsikan pada tabel 11 sebagai berikut:

**Tabel 11. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio Visual.**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	20.38
<i>Median</i>	20.00
<i>Mode</i>	20
<i>Std, deviation</i>	2.094
<i>Minimum</i>	17
<i>Maximum</i>	24

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media

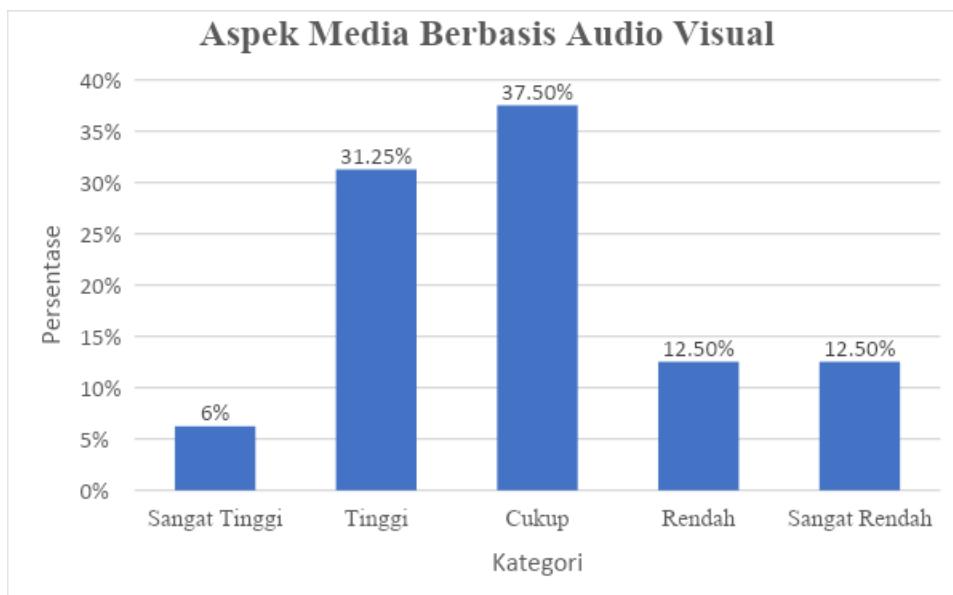
berbasis audio visual didapat rerata (*mean*) 20.38, nilai tengah (*median*) 20.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 20, standar deviasi 2.094, skor terendah (*minimum*) 17, skor tertinggi (*maksimum*) 24.

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio visual disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio Visual.**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Tinggi	$23.52 < X$	1	6%
Tinggi	$21.43 < X \leq 23.52$	5	31,25%
Cukup	$19.33 < X \leq 21.43$	6	37,50%
Rendah	$17.24 < X \leq 19.33$	2	12,50%
Sangat Rendah	$X \leq 17.24$	2	12,50%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio visual dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Audio Visual.**

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan berdasarkan aspek media berbasis audio visual diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 1 guru (6%), “tinggi” sebanyak 5 guru (31.25%), “cukup” sebanyak 6 guru (37.5%), “rendah “sebanyak 2 guru (12.5%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 2 guru (12.5%). Berdasarkan hasil analisis di atas didapat frekuensi terbanyak pada kategori cukup sebanyak 6 guru (37.5%) maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio visual dalam kategori “cukup”.

#### **4. Aspek Media Berbasis Jaringan Komputer**

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media

berbasis jaringan komputer dapat dideskripsikan pada tabel 13 sebagai berikut:

**Tabel 13. Deskriptif Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Jaringan Komputer.**

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	42.75
<i>Median</i>	42.00
<i>Mode</i>	39
<i>Std, deviation</i>	4.091
<i>Minimum</i>	37
<i>Maximum</i>	50

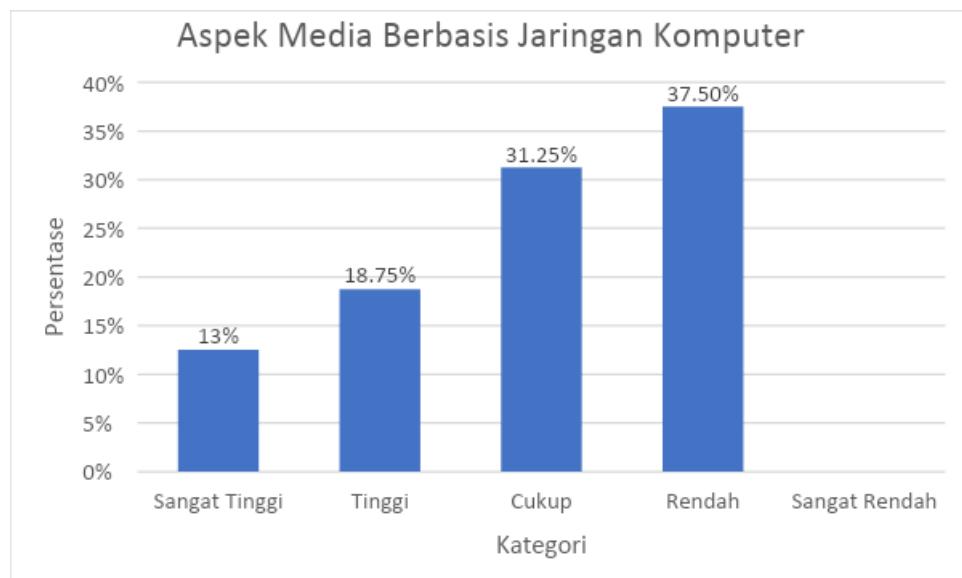
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis jaringan komputer didapat rerata (*mean*) 42.75, nilai tengah (*median*) 42.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 39, standar deviasi 4.091, skor terendah (*minimum*) 37, skor tertinggi (*maksimum*) 50.

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis jaringan komputer disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Jaringan Komputer.**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Percentase%
Sangat Tinggi	$48.87 < X$	2	13%
Tinggi	$44.79 < X \leq 48.87$	3	18,75%
Cukup	$40.7 < X \leq 44.79$	5	31,25%
Rendah	$36.61 < X \leq 40.7$	6	37,50%
Sangat Rendah	$X \leq 36.61$	0	0,00%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis jaringan komputer dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP Se- Kecamatan Cipari Pada Aspek Media Berbasis Komputer.**

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan berdasarkan aspek media berbasis jaringan komputer diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 12 guru (12%), “tinggi” sebanyak 3 guru (18.75%), “cukup” sebanyak 5 guru (31.25%), “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 guru (0%). Berdasarkan hasil analisis diatas didapat frekuensi terbanyak pada kategori rendah sebanyak 6 guru (37.5%) maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari pada aspek media berbasis audio visual dalam kategori “rendah”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari Kabupaten yang diungkapkan menggunakan angket yang berjumlah 33 butir. Angket penelitian tersebut terbagi dalam empat (4) aspek didalamnya yaitu: media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual dan juga media berbasis komputer. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 guru (0%), “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%), “cukup” sebanyak 3 guru (18.75%), “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%), “sangat rendah” sebanyak 1 guru (6.25%).

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran PJOK di sekolah menengah pertama se-Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap masih tergolong rendah. Proses pembelajaran PJOK yang mana cenderung lebih sering dilaksanakan di luar kelas dan lebih banyak pembelajaran gerak jasmani dan olahraga ini dimungkinkan belum maksimalnya penggunaan media yang baik. Kegiatan pembelajaran yang cenderung dilakukan di luar ruang kelas umumnya akan membutuhkan alat bantu belajar yang lebih komplek untuk pemaksimalan penggunaan media pada pembelajaran. Hal ini menjadi PR bagi pihak sekolah untuk lebih memperhatikan fasilitas dan ketersediaan media pembelajaran yang memadai.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi belajar dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) yang dapat merangsang minat, perhatian dan perasaan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani seorang guru sebaiknya dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal karena akan sangat membantu proses kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun dalam pendidikan jasmani tentunya siswa memiliki daya serap yang berbeda beda dan kondisi fisik yang berbeda beda, hal ini mengharuskan guru agar dapat memilih penggunaan media yang tepat. Santoso (2019, p. 13) menyatakan analisis karakter pada peserta didik merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru penjas dalam merancang media

pembelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa dan materi pembelajaran. Untuk itu seorang guru harus memiliki pengetahuan yang baik terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di awal bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK di Kecamatan Cipari masih belum optimal oleh beberapa guru dan masih tergolong rendah. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan mempengaruhi kualitas belajar itu sendiri. Menurut Ulfah dan Febrita (2019, p. 187) dengan menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat serta menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu kesulitan belajar siswa. Guru harus dapat menarik perhatian siswanya supaya siswa dapat merasakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengajar agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton. Namun hal tersebut belum sepenuhnya dilakukan oleh semua guru dalam pembelajaran PJOK. Banyak faktor yang menjadi alasan guru belum menggunakan media secara optimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang responden, guru pendidikan jasmani di SMP se Kecamatan Cipari semuanya memiliki riwayat pendidikan S1. Keadaan ini menunjukkan bahwa semua responden atau guru sudah memiliki bekal pendidikan yang cukup untuk menjadi guru yang profesional dan mampu memberikan pembelajaran dengan baik. Namun hasil dari penelitian

menunjukkan bahwa masih ada guru yang belum menggunakan media pembelajaran PJOK dengan optimal. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi penggunaan media. Kurangnya kesadaran guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor terhadap penggunaan media pembelajaran yang optimal sebagai salah satu bentuk usaha membentuk hasil belajar yang baik. Telaumbauna (2022, p. 30) berpendapat apabila guru melaksanakan pengajaran asal-asalan atau dengan cara-cara yang sembarangan akan berakibat fatal bagi perkembangan kognitif peserta didik, seharusnya sebelumnya mengajar dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sesuai dengan kondisi lingkungan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Faktor ketersediaan fasilitas yang memadai juga menjadi pengaruh penting terhadap penggunaan media pembelajaran yang optimal. Hal ini diharapkan dapat menjadi evaluasi bagi guru PJOK agar kedepannya bisa mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Walaupun guru sudah berupaya semaksimal mungkin terhadap penggunaan media pembelajaran namun apabila fasilitas yang diberikan sekolah tidak memadai maka hasilnya juga tidak akan optimal. Maka dari itu kesadaran guru akan pentingnya media pembelajaran harus ditingkatkan serta pihak sekolah harus memperhatikan fasilitas belajar yang memadai guna mewujudkan pembelajaran yang semakin baik. Menurut pendapat Nuarisapta (2018) fasilitas pembelajaran yang minim akan menuntut guru untuk dapat memanfaatkan media atau memodifikasi alat

agar dapat menyampaikan materi ajar dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan juga dapat mempengaruhi guru yang memiliki semangat mengajar yang tinggi untuk memberikan pembelajaran dengan maksimal.

Tinggi rendahnya atau baik tidaknya penggunaan media pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan dan keterampilan guru itu sendiri. kemampuan guru terhadap pemahaman teknologi informasi atau IT menjadi salah satu alasan bagi guru untuk mampu atau tidak mengembangkan media pembelajaran dengan baik. Selain itu, faktor keterampilan guru dalam mengajar juga mempengaruhi guru terhadap penggunaan media pembelajaran. Guru yang memiliki keterampilan mengajar yang baik tentunya akan memberikan pembelajaran yang menarik dan baik dengan bantuan media yang ada. Sebaliknya jika keterampilan guru dalam mengajar kurang baik maka akan mengemas pembelajaran dengan semampunya saja. Guru yang kreatif tentunya memiliki motivasi yang kuat dalam dirinya, termasuk dalam menggunakan media pembelajaran (Ndraha *et al.*, 2021).

Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran dengan baik dan terarah kepada siswa akan memberikan kondisi belajar yang baik seperti yang diungkapkan oleh Nurrita (2018, p. 186) bahwa media pembelajaran akan memberikan proses belajar mengajar yang lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah. Sebelum digunakan di dalam pembelajaran, media terlebih dahulu harus disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran, kondisi siswa, materi yang akan diajarkan

dan keterampilan guru dalam pemahamannya pada media tersebut agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan kondisi belajar yang baik.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Masih belum ada penilaian patokan secara khusus terhadap penggunaan media oleh guru sehingga hasil dari penelitian masih bersifat subjektif
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu penyebaran dan pengisian angket penelitian, responden tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat karena keterbatasan tenaga dan waktu.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari diperoleh hasil analisis pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 0 guru (0%), “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%), “cukup” sebanyak 3 guru (18.75%), “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%), “sangat rendah” sebanyak 1 guru (6.25%). Terdapat dua frekuensi terbanyak yang memiliki nilai sama yaitu “tinggi” sebanyak 6 guru (37.5%) dan “rendah “sebanyak 6 guru (37.5%) maka peneliti mengambil nilai modus 99 dari penghitungan data statistik kemudian dimasukkan kedalam interval norma penilaian dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK SMP se- Kecamatan Cipari dalam kategori “rendah”.

### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dapat disampaikan Implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan evaluasi bagi guru PJOK terhadap penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
2. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah agar lebih memperhatikan ketersediaan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran didalam ruangan maupun di luar ruangan.

### **C. Saran**

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

1. Guru harus melakukan tindakan lebih lanjut atas dasar hasil penelitian untuk kualitas pembelajaran yang lebih baik.
2. Sekolah harus mengupayakan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Shandi, S. A. (2021). Kajian literatur media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11, (2), 46-56.

Andriani, S. (2016). Pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Mayangan 6 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 10(1), 101-118

Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar, dan pembelajaran. *Jurnal PPKN & Hukum*, 11 (2).

Arifan, Y. (2023). *Penggunaan media pembelajaran PJOK di sekolah dasar negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

Azwar, S. (2016). *Norma penilaian forehand drive and backhand drive tenis meja*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset.

Badan Pusat Statistik Cilacap. (2021). Kecamatan Cipari. <https://cilacapkab.bps.go.id>.

Budiana, I. (2022). Menjadi guru profesional di era digital. *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144–161.

Dewi, F., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

Faiqoh, D. (2019). Supervisi kepala madrasah untuk meningkatkan profesionalisme guru. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 98–110.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).

Fitriana, E.K. (2019). *Penggunaan media pembelajaran pjok oleh guru PJOK di sekolah dasar se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Ghofur, A.A. (2022). Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP se- Kecamatan Bantul. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Ghozali, M. Y. Y. (2022). Peningkatan kreativitas guru dalam membuat media animasi melalui aplikasi power point interaktifdi mts darul ulum karangrejo gumukmas kabupaten jember. *Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 8(4).

Hardani, Auliya, N., Andriani, H., Fardani, R., Ustiawaty, J., Utami, E., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2023). Hakikat belajar menurut unesco serta relevansinya pada saat ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22-30.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hasanah, D. N., & Anfa, Q. (2021). Meta analisis latar belakang berbagai strategi dan media pembelajaran ipa di smp. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 413-419.

Kanca, I. N. (2018). Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di abad 21. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1(1), 21–27.

Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Palangkaraya: Antasari Press.

Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.

Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, & Tanzila. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–46.

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). *Kebijakan pendidikan jasmani dalam pendidikan*. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1-12.

Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80.

Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.

Nasution, A. K. P. (2019). *Media pembelajaran berbasis internet*. Aceh: As-Salam Press.

Nuarisapta, D., & Muktiani, N. R. (2018). Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah menengah pertama se kecamatan mlati kabupaten sleman. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 7(6).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran PACAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak Publisher.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Pane, A., & Dasopang, M. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*. 03(2), 333–352.

Payanti, D. (2022, April). Peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa yang inovatif. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I)*, 464-475.

Prasetyo, Y., & Fajri, S. A. (2015). Pengembangan busur dari paralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).

Rahman, A. (2022). Analisis pentingnya pengembangan kompetensi guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8455-8466.

Ramadani, D.G. (2020). *Persepsi guru pjok terhadap penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar inklusi se-kecamatan wates*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqjawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media pembelajaran*. Bekasi: CV. Nurani.

Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62-70.

Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Kemenag RI.

Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3),

7158-7163.

Santoso, D. A. (2019). Peran pengembangan media terhadap keberhasilan pembelajaran PJOK di sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.

Sutiah, D. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamiah Learning Centre.

Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.

Syarifuddin, H. (2021). Hakikat pendidik. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 26-33.

Telaumbanua, A. (2022). Kontribusi penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada kelas x kompetensi keahlian teknik konstruksi kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 29-34.

Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 10-28.

Widodo, A. (2018). *Makna dan peran pendidikan jasmani dalam pembentukan insan yang*. IX(1), 53–60.

Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2(1), 27-33.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

**SURAT IZIN PENELITIAN**

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN 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/205/UN34.16/PT.01.04/2024 2 Mei 2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

Yth . SMP Negeri 1 Cipari  
Alamat : Jl Mt Haryono No. 02

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

Nama	:	Ilham Nur Alam Ibnu Fadly
NIM	:	20601244076
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 oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari
Waktu Penelitian	:	Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.

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



1 dari 1 02/05/2024, 15.00



**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: humus\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/213/UN34.16/PT.01.04/2024

2 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . SMP Al Islam Cipari**  
**Alamat : Jl Utara Pintu Kereta Api No.31 Cipari**

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
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 oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

Tembusan :

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



**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.pty.ac.id E-mail: humas\_fik@pty.ac.id

Nomor : B/211/UN34.16/PT.01.04/2024

2 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . SMP Islam Caruy  
Alamat : Jl. Masjid Karang Jambu Caruy Cipari**

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
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 oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

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



**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, 0274-513092  
Lamur: fik.uny.ac.id E-mail: humes\_fik@uny.ac.id

Nomor : B/209/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal. : Izin Penelitian

2 Mei 2024

Yth. : SMP Negeri 4 Cipar  
Alamat : Jl. Pondok Bambu

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
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 oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipar  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

Tembusan :

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



**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/210/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

2 Mei 2024

**Yth . SMP NU Cipari**  
**Alamat : Komplek Masjid Al Amanah**

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
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 oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

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



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/208/UN34.16/PT.01.04/2024

2 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . SMP Negeri 2 Cipari  
Alamat : Jl. Puteran No.02

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - SI  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

Tembusan :

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



**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/206/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

2 Mei 2024

**Yth . SMP PGRI 3 Caruy**  
Alamat : jl. A Yani No. 42

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - SI  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

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



**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/212/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

2 Mei 2024

Yth . **SMP Negeri 3 Satap Cipari**  
Alamat : jl Ampera No. 44

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

Nama : Ilham Nur Alam Ibnu Fadly  
NIM : 20601244076  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - SI  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru PJOK SMP se Kecamatan Cipari  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 7 - 10 Mei 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.



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

Lampiran 2. Angket Penelitian

**LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET**

**A. Identitas Pengisi**

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah setiap pernyataan yang tertera pada tabel di bawah dengan seksama.
2. Tuliskan tanda ( ✓ ) pada salah satu jawaban yang menurut anda sesuai dengan pemikiran anda, pada kolom yang telah disediakan (samping kolom pernyataan).
3. Keterangan nilai pada

jawaban :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pelajaran.		✓		

No	Pernyataan <b>Media Visual (Gambar)</b>	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran.				
2.	Saya dimudahkan dengan media gambar pada saat pembelajaran.				
3.	Untuk menarik minat siswa saya menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran.				
4.	Saya menggunakan media gambar sebagai alat peraga.				
5.	Pada proses pembelajaran saya menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran.				
6.	Saya menggunakan media gambar agar suasana kelas menjadi lebih kondusif.				
7.	Media gambar merupakan salah satu alat bantu untuk menunjang keberhasilan siswa.				
8.	Agar lebih efisien tenaga, saya menggunakan media gambar saat pembelajaran.				
9.	Saya menggunakan media gambar untuk mempermudah siswa dalam meniru gerakan.				
<b>Media Berbasis Audio (Media Rekaman)</b>		Penilaian			
		SS	S	TS	STS
10.	Pada proses pembelajaran senam saya menggunakan tape recorder untuk mengiringi gerakan.				
11.	Untuk mengatasi keterbatasan, saya menggunakan tape recorder pada saat pembelajaran.				
12.	Saya menggunakan tape recorder sehingga siswa mampu sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan.				
13.	Saya menggunakan media rekaman sebagai pengganti instruksi dalam pembelajaran.				
14.	Saya menggunakan tape recorder saat proses pembelajaran untuk mengembangkan daya imajinasi siswa.				

<b>Media Berbasis Audio Visual (Media Video)</b>		<b>Penilaian</b>			
		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
15.	Media video saat proses pembelajaran di kelas mampu meningkatkan daya ingat siswa.				
16.	Saya menggunakan bantuan media video saat menyampaikan teori pembelajaran di dalam kelas sebagai alat bantu.				
17.	Saya menggunakan media video agar siswa mampu memahami materi.				
18.	Saya menggunakan media video agar materi yang disampaikan dapat diterima secara merata oleh siswa.				
19.	Saya menggunakan media video saat proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.				
20.	Saya menggunakan media video untuk memberikan kesan yang mendalam dalam proses pembelajaran.				
<b>Media Berbasis Jaringan Komputer (Power Point)</b>		<b>Penilaian</b>			
		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
21.	Media power point mempermudah saya menyampaikan materi di kelas.				
22.	Saya menggunakan media power point untuk menarik perhatian dan minat siswa saat pembelajaran.				
23.	Saya menggunakan media power point agar materi yang disampaikan lebih ringkas.				
24.	Saya menggunakan media Power Point untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran.				
25.	Saat menyampaikan materi yang penting saya menggunakan media Power Point agar siswa mudah memahami.				
26.	Saya menggunakan media Power Point untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori yang diajarkan				

<b>Media Berbasis Internet</b>		<b>Penilaian</b>			
		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
27.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran.				
28.	Media internet merupakan salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam menambah wawasan dan pengetahuan belajar.				
29.	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pelajaran.				
30.	Saya menggunakan media internet untuk efisiensi pembelajaran.				
31.	Setiap materi yang saya sampaikan, diunggah di internet agar siswa mudah mengaksesnya.				
32.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk memperbarui informasi tentang materi pembelajaran penjas.				
33.	Saya menggunakan media internet sebagai alat bantu agar siswa lebih mudah memahami materi penjas.				

### Lampiran 3. Data Penelitian

No	Media Visual									Media Audio					Media Audio Visual					Media berbasis Jaringan Komputer										Jumlah				
	Media Power Point					Media Internet																												
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	
1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	118	
2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	117	
3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	118	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	99	
5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	121	
6	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	104	
7	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	106	
8	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	111		
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	124		
10	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	122
11	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	101	
12	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	95	
13	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	100		
14	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	99		
15	3	2	2	3	3	3	2	3	2	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	99		
16	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3	2	2	3	88	

### Lampiran 4. Skor Penilaian

No	Media Visual									Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	
1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34
2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	31
3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	33
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	33
6	3	3	3	3	2	4	3	3	2	27
7	3	4	4	3	3	3	3	3	4	30
8	3	3	3	3	3	3	4	4	3	29
9	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34
10	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35
11	3	3	3	2	3	3	3	2	3	25
12	3	3	2	2	3	3	3	3	2	24
13	3	3	3	2	3	3	3	2	2	24
14	3	2	3	3	3	2	3	2	3	24
15	3	2	2	3	3	3	3	2	3	24
16	3	2	3	3	2	2	3	2	2	22

No	Media Audio Visual						Jumlah
	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	4	4	4	3	4	3	22
2	4	4	4	3	4	3	22
3	4	4	4	3	4	3	22
4	3	3	3	3	3	3	18
5	4	4	3	4	4	4	23
6	3	4	4	4	3	3	21
7	4	4	3	3	3	3	20
8	4	3	3	3	3	4	20
9	4	4	4	4	4	4	24
10	4	4	4	4	3	3	22
11	4	4	3	3	3	3	20
12	3	3	3	2	3	3	17
13	4	3	3	3	2	3	18
14	4	4	3	3	3	3	20
15	4	4	3	3	3	3	20
16	4	3	3	3	2	2	17

No	Media Audio					Jumlah
	P10	P11	P12	P13	P14	
1	4	4	4	3	4	19
2	4	4	3	4	3	18
3	4	4	4	3	4	19
4	3	3	3	3	3	15
5	3	3	4	4	4	18
6	3	4	3	2	3	15
7	3	3	3	4	3	16
8	4	3	3	3	3	16
9	3	3	3	4	3	16
10	3	3	3	3	3	15
11	4	4	3	3	3	17
12	3	3	4	3	3	16
13	3	3	4	2	3	15
14	4	3	2	2	3	14
15	4	4	2	2	3	15
16	3	2	2	2	3	12

No	Media berbasis Jaringan Komputer													Jumlah	
	Media Power Point						Media Internet								
	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33		
1	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	43	
2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	46	
3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	44	
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	
5	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	47	
6	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	41	
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	40	
8	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	46	
9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	50	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	50	
11	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	39	
12	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	38	
13	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	43	
14	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	2	3	3	41	
15	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	40	
16	3	3	2	2	3	3	4	4	3	2	2	3	3	37	

## Lampiran 5. Deskriptif Statistik

### Statistics

Penggunaan Media Pembelajaran PJOK		Media Berbasis Visual	Media Berbasis Audio	Media Berbasis Audio Visual	Media Berbasis Jaringan Komputer
N	Valid	16	16	16	16
	Missing	0	0	0	0
Mean		107.63	28.50	16.00	20.38
Median		105.00	28.00	16.00	20.00
Mode		99	24	15	20
Std. Deviation		11.117	4.412	1.862	2.094
Minimum		88	22	12	17
Maximum		124	35	19	24
Sum		1722	456	256	326
					684

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

### Penggunaan Media Pembelajaran PJOK

Frequency		Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
V	8	1	6.3	6.3
al	8			
id	9	1	6.3	12.5
	5			
	9	3	18.8	31.3
	9			
	1	1	6.3	37.5
	0			
	0			
	1	1	6.3	43.8
	0			
	1	1	6.3	50.0
	0			
	4			
	1	1	6.3	56.3
	0			
	6			
	1	1	6.3	62.5
	1			
	1			
	1			
	7			
	1	1	6.3	68.8
	1			
	1			
	8			
	1	2	12.5	81.3
	1			
	1			
	8			
	1	1	6.3	87.5
	2			
	1			
	2			
	1			
	2			
	2			
	2			
	4			
	1	1	6.3	93.8
	2			
	2			
	2			
	4			
	1	1	6.3	100.0
	2			
	4			
	Total	16	100.0	100.0

### Media Berbasis Visual

Frequency		Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
V	2	1	6.3	6.3
al	2	4	25.0	31.3
id	2	1	6.3	37.5
	5			
	2	2	12.5	50.0
	7			
	2	1	6.3	56.3
	9			
	3	1	6.3	62.5
	0			
	3	1	6.3	68.8
	1			
	3	2	12.5	81.3
	3			
	3	2	12.5	93.8
	4			
	3	1	6.3	100.0
	5			
T	ot	16	100.0	
	al			

### Media Berbasis Audio

Frequency		Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
V	1	1	6.3	6.3
al	2			
id	1	1	6.3	12.5
	4			
	1	5	31.3	43.8
	5			
	1	4	25.0	68.8
	6			
	1	1	6.3	75.0
	7			
	1	2	12.5	87.5
	8			
	1	2	12.5	100.0
	9			
T	ot	16	100.0	
	al			

### Media Berbasis Audio Visual

Frequency		Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
V	1	2	12.5	12.5
al	7			
id	1	2	12.5	25.0
	8			
	2	5	31.3	56.3
	0			
	2	1	6.3	62.5
	1			
	2	4	25.0	87.5
	2			
	2	1	6.3	93.8
	3			
	2	1	6.3	100.0
	4			
T	ot	16	100.0	
	al			

### Media Berbasis Jaringan Komputer

Frequency		Per cent	Valid Percent	Cumulative Percent
V	3	1	6.3	6.3
al	7			
id	3	1	6.3	12.5
	8			
	3	2	12.5	25.0
	9			
	4	2	12.5	37.5
	0			
	4	2	12.5	50.0
	1			
	4	2	12.5	62.5
	3			
	4	1	6.3	68.8
	4			
	4	2	12.5	81.3
	6			
	4	1	6.3	87.5
	7			
	5	2	12.5	100.0
	0			
T	ot	16	100.0	
	al			

## Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

### Dokumentasi 1. Penelitian di SMP Islam Caruy



### Dokumentasi 2. Penelitian di SMP PGRI 27 Cisuru



Dokumentasi 3. Di SMP PGRI 3 Caruy



Dokumentasi 4. Penelitian di SMP NU Cipari



Dokumentasi 5. Penelitian di SMP N 4 Cipari



Dokumentasi 6. Penelitian di SMP N 2 Cipari



Dokumentasi 7. Penelitian di SMP N 3 SATAP Cipari



Dokumentasi 8. Penelitian di SMP Al Islam Cipari



Dokumentasi 9. Penelitian di SMP N 1 Cipari

