

**PERSEPSI PESERTA DIDIK SMK PIRI 3 YOGYAKARTA TENTANG
MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN PJOK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh :
ANIS SARASWATI
NIM. 20601241043

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

PERSEPSI PESERTA DIDIK SMK PIRI 3 YOGYAKARTA TENTANG MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN PJOK

Anis Saraswati
NIM. 20601241043

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK, karena belum diketahuinya bagaimana persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta sejumlah jumlah 26 orang yang diambil dengan kolaborasi *purposive sampling* dan total *sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket melalui *google form* yang berjumlah 31 butir. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan metode persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK berada pada kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), kategori “positif” sebesar 4% (1 siswa), kategori “cukup positif” sebesar 65% (17 siswa), kategori “kurang positif” sebesar 15% (4 siswa), dan kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (1 siswa). Dengan demikian dapat disimpulkan persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK pada kategori cukup positif.

Kata Kunci : Media *Wordwall*, Pembelajaran PJOK, Persepsi

PERCEPTION OF THE STUDENTS FROM SMK PIRI 3 YOGYAKARTA REGARDING THE WORDWALL MEDIA IN THE PHYSICAL EDUCATION LEARNING

Anis Saraswati
NIM 20601241043

Abstract

This research aims to determine the perception of tenth and eleventh grade students of SMK PIRI 3 (Piri 3 Vocational High School), Yogyakarta regarding the wordwall media in the Physical Education learning, since it is not yet known how the perception of tenth and eleventh grade students of SMK PIRI 3 Yogyakarta is.

This research was a descriptive quantitative study with a survey method. The research subjects were 26 tenth and eleventh grade students of SMK PIRI 3 Yogyakarta who were taken through collaborative purposive sampling and total sampling. The instrument used a questionnaire via google form totaling 31 items. The data analysis technique used descriptive analysis with the percentage method.

The results of the study show that the perception of tenth and eleventh grade students of SMK PIRI 3 Yogyakarta regarding wordwall media in the Physical Education learning is as follows: in the "very positive" category of 12% (3 students), in the "positive" category of 4% (1 student), in the "quite positive" category of 65% (17 students), in the "less positive" category of 15% (4 students), and in the "very less positive" category of 4% (1 student). Hence, it can be concluded that the perception of tenth and eleventh grade students of SMK PIRI 3 Yogyakarta regarding the wordwall media in Physical Education learning is in the quite positive category.

Keywords: Wordwall Media, Physical Education Learning, Perception

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

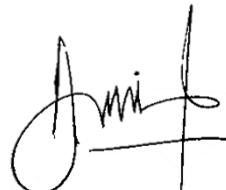
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Saraswati
NIM : 20601241043
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Persepsi Peserta Didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang
Media *Wordwall* dalam Pembelajaran PJOK

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

Yogyakarta, 12 September 2024

Yang Menyatakan,



Anis Saraswati

NIM. 20601241043

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERSEPSI PESERTA DIDIK SMK PIRI 3 YOGYAKARTA TENTANG
MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN PJOK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

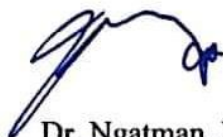
ANIS SARASWATI

NIM. 20601241043

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Akhir
Fakultas Ilmu Keolahrgaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 12 September 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605 199403 1 001



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PERSEPSI PESERTA DIDIK SMK PIRI 3 YOGYAKARTA TENTANG MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN PJOK

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ANIS SARASWATI

NIM. 20601241043

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

Tanggal: 02 Oktober 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
(Ketua Penguji)

Tanda Tangan

Tanggal

16 Oktober 2024

Herka Maya Jatmika, M.Pd
(Sekretaris Tim Penguji)



16 Oktober 2024

Dr.Ngatman, M.Pd
(Penguji Utama)



14 Oktober 2024

Yogyakarta, 18 Oktober 2024

Fakultas Ilmu Keolahrgaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



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

NIP. 19770218 200801 1 002 1

MOTTO

Teruslah berdoa atas segala keinginan baikmu, karena tidak ada doa yang sia-sia –

Anis Saraswati

Apapun takdirmu jalani dengan ikhlas dan ridho serta bersyukur, maka Allah akan

mudahkan dan arahkan segalanya – Anis Saraswati

Apa yang kamu jalani hari ini, adalah hasil dari semua ikhtiar, doa, tawakalmu

kepada sang pencipta dan itu adalah pilihan terbaik maka syukuri, apresiasi diri

bahwa kamu hebat untuk bertahan hingga saat ini atas seluruh pencapaian baik

kecil besarmu – Anis Saraswati

Dan bersabarlah (Muhammad) menunggu ketetapan Tuhanmu, karena

sesungguhnya engkau berada dalam pengawasan Kami, dan bertasbihlah dengan

memuji Tuhanmu ketika engkau bangun – At-Tur (48)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan penelitian ini kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka Tugas Akhir Skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Sutikno dan Ibu Titik Sumarsih yang senantiasa memberikan dukungan berupa nasehat, motivasi, semangat dan doa yang tiada henti sehingga terselesaikan tugas akhir skripsi ini serta telah memberikan bantuan keuangan selama saya menempuh pendidikan kuliah.
3. Kakak saya Ririn Noviaستی yang selalu memotivasi, membimbing, mengarahkan, *support* dalam hal jasmani, rohani dan adik saya Wahyu Tri Prasetyo yang selalu memberi dukungan semangat berupa hiburan dengan menjadi teman bertengkar saya di rumah sehingga dapat menuntaskan kuliah saya.
4. Kakek dan nenek, paman dan bibi, saudara-saudari, keluarga ipar kakak saya serta keponakan saya yang selalu memberi semangat dan menghibur saya untuk dapat menuntaskan pendidikan kuliah saya.

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 *Persepsi Peserta Didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang Media Wordwall dalam Pembelajaran PJOK* 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:

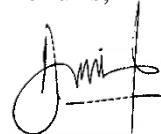
1. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Koorprodi Pendidikan Olahraga yang telah memberikan izin penelitian.
3. Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Drs. Jumanto, M.S.I. selaku kepala sekolah SMK PIRI 3 Yogyakarta yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Tri Handayani, S.Pd., selaku guru PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan dukungan untuk kelancaran penelitian serta pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi Penulis.
6. Ketua penguji, Sekretaris dan Penguji utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi.
7. Teman saya Defi Ratna Sari, Anggun Riskiana, Nisa Nurul Azizah, dan Fathonah yang menemani, membantu, mendampingi, memotivasi, serta mendukung penulis selama penyelesaian Tugas Akhir Skripsi hingga selesai.

8. Seluruh teman angkatan PJKR C 2020 yang telah menemani dan membantu selama proses perkuliahan sampai dengan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
9. Teman – teman asrama Rumah Cinta Alhida Masjid Mujahidin UNY yang telah menemani penulis selama kehidupan dalam menempuh pendidikan perkuliahan sampai dengan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
10. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 12 September 2024

Penulis,



Anis Saraswati

NIM. 20601241043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Hakikat Persepsi	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	20
3. <i>Wordwall</i>	33
4. Hakikat Pembelajaran PJOK	43
5. Karakteristik Peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta.....	56
B. Hasil Penelitian yang Relevan	61
C. Kerangka Pikir	66
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	69
A. Desain Penelitian.....	69
B. Tempat dan Waktu Penelitian	69
C. Populasi dan Sampel Penelitian	69
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	70

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	71
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	77
G. Teknik Analisis Data.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	82
A. Hasil Penelitian	82
B. Pembahasan.....	87
C. Keterbatasan Penelitian	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi.....	95
C. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Skala <i>Likert</i>	74
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	77
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen	79
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas	80
Tabel 5. Norma Penilaian	81
Tabel 6. Deskriptif Statistik Keseluruhan	82
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Keseluruhan	82
Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Internal	84
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Faktor Internal	84
Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal	86
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Eksternal	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fitur-Fitur dalam Aplikasi <i>Wordwall</i>	35
Gambar 2. Tampilan Pilihan <i>Log in</i>	41
Gambar 3. Menu <i>Log In</i>	42
Gambar 4. Tampilan <i>My Activities</i>	42
Gambar 5. Contoh Tampilan Isi Materi PJOK di Media <i>Wordwall</i>	43
Gambar 6. Kerangka Pikir	68
Gambar 7. Diagram Batang Keseluruhan	83
Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Internal	85
Gambar 9. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Eksternal	87
Gambar 10. Sosialisasi dan Pengenalan Media <i>Wordwall</i>	116
Gambar 11. Peserta Didik Mencoba Kuis dengan Media <i>Wordwall</i>	117
Gambar 12. Peserta Belajar Materi PJOK melalui Media <i>Wordwall</i>	117
Gambar 13. Peserta Didik Aktif Belajar PJOK dengan Media <i>Wordwall</i>	118
Gambar 14. Dokumentasi Penelitian dan Pengambilan Data	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	103
Lampiran 2 Observasi Pra Penelitian	104
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	106
Lampiran 4 Data Penelitian	110
Lampiran 5 Modul Ajar Penelitian	111
Lampiran 6 Surat Pernyataan Validasi Instrumen	115
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian dan Pengambilan Data	116
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah proses mendidik melalui aktifitas fisik sebagai bagian integral dari tujuan pendidikan secara nasional (Parwata, 2021). Tujuan utama pendidikan adalah mendidik untuk mencerdaskan generasi muda penerus bangsa dan tujuan tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang memiliki komponen dimana berfungsi mencapai efektivitas pembelajaran, yaitu terdapat tujuan pembelajaran, metode, media, evaluasi, peserta didik dan guru (Salsabila *et al.*, 2023).

Pada kenyataannya pembelajaran di dalam atau luar kelas tidak terlepas dari adanya permasalahan saat proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menemukan permasalahan melalui pengamatan selama praktik kependidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Perguruan Islam Republik Indonesia (SMK PIRI) 3 Yogyakarta pada bulan Juli hingga September 2023, dimana SMK tersebut merupakan salah satu sekolah yang memiliki kurang maksimalnya proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PJOK dikarenakan kurangnya memaksimalkan penggunaan media interaktif berbasis *website* sebagai pemanfaatan teknologi dan pendekatan mengajar *student centered learning* sesuai dengan pembelajaran abad 21.

Idealnya pada proses pembelajaran abad 21, dapat memberikan penggunaan metode mengajar sebagai komponen pembelajaran yang tepat sesuai karakter, kemampuan dan kondisi lingkungan peserta didik saat ini serta

membuat siswa semakin aktif saat pembelajaran. Berdasarkan pendapat Hafidzah (2023, p. 2) menyebutkan bahwa “pembelajaran abad 21, dapat diterapkan menggunakan berbagai metode mengajar yang kreatif, inovatif, interaktif, melalui bantuan ilmu pengetahuan dan pemanfaatan teknologi”.

Berdasarkan pendapat Mustafa & Dwiyo (2020, p. 435) dalam artikel penelitiannya yang telah dikaji dan dirujuk 370 kali berkenaan kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21 yang menjelaskan bahwa :

Saran mengenai penerapan kurikulum PJOK sesuai abad 21 diperlukan untuk setiap guru PJOK dapat turut ikut serta melaksanakan penelitian, berinovatif, menyelaraskan dan menyiapkan pembelajaran PJOK menjadi lebih mudah, interaktif dan menyenangkan melalui bantuan teknologi digital yang sedang berkembang saat ini.

Selain itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang sekarang telah berinovasi dengan membuat kurikulum baru yaitu merdeka belajar yang menginisiasi agar belajar peserta didik dapat dilakukan mandiri secara formal atau nonformal sedangkan guru bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai karakter dan lingkungan siswa, kemudian salah satu metode yang dapat diberikan sesuai kurikulum tersebut adalah *student centered learning* yaitu metode pembelajaran dimana peserta didik lebih aktif untuk belajar dan guru hanya sebagai fasilitator (Pertiwi *et al.*, 2022).

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama mengikuti praktik kependidikan, mengetahui bahwa pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta masih menggunakan metode pembelajaran yang masih berfokus pada guru atau konvensional yaitu metode demonstrasi gerak

oleh guru dan peserta didik mempraktikannya atau ceramah untuk penyampaian teori materi yang membuat peserta didik kurang bersemangat untuk belajar baik secara teori maupun praktik serta suatu pembelajaran hanya guru yang bertindak secara aktif sedangkan peserta didik lebih pasif. Pembelajaran konvensional melalui pendekatan *teacher centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada guru, artinya kondisi lingkungan belajar dan semua proses pembelajaran masih diciptakan atau diarahkan oleh guru sedangkan peserta didik tidak terlalu aktif (A. Wibowo, 2020).

Faktor komponen pembelajaran lainnya yang dapat membantu keberhasilan suatu proses pembelajaran PJOK adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat karena media juga termasuk dalam komponen pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar khususnya dalam penyampaian materi melalui kreativitas guru untuk menciptakan media yang menarik perhatian belajar, karena pembelajaran PJOK lebih membutuhkan gerakan fisik sehingga media yang nyata lebih baik diterapkan (Santoso, 2019). Sekitar abad-20 penggunaan media visual dilengkapi dengan audio dan dikenal Audio Visual Aids (AVA) sedangkan saat ini sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), bidang pendidikan khususnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi bervariasi dan interaktif seperti video, film, komputer, hingga melalui bantuan internet (Kristanto, 2016).

Kenyataannya masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di SMK PIRI 3 Yogyakarta, khususnya pelajaran PJOK selain metode pengajaran

secara konvensional, juga kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berdasarkan pengamatan peneliti selama praktik mengajar di SMK PIRI 3 Yogyakarta telah memiliki laboratorium yang dilengkapi dengan fasilitas proyektor LCD, dan WIFI internet akan tetapi sangat disayangkan bila tidak di pakai dalam membantu pembelajaran teori khususnya dalam penjasorkes. Selain itu, penggunaan media yang diterapkan selama pembelajaran periode 2023/2024 masih memakai media visual atau gambar dan dilakukan beberapa kali berupa materi yang dicetak serta buku cetak PJOK serta media audiovisual berbentuk video saja. berupa buku cetak atau kertas tugas yang dicetak serta media audiovisual seperti video senam.

Media pembelajaran berbantuan teknologi bisa dijadikan pilihan media yang tepat sesuai karakter keseharian anak-anak muda saat ini dimana mereka sangat menyukai *game online* atau sosial media lainnya untuk memaksimalkan proses pembelajaran, dan media berbantuan teknologi ini memiliki kelebihan berupa hemat biaya, tenaga dan waktu dalam pembuatan karena terdapat banyak media digital yang berbasis aplikasi *website* di internet yang bisa diakses melalui *smartphone* salah satunya sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dimana telah menyediakan *template* gratis untuk membuat bahan materi oleh guru yang nantinya disampaikan pada peserta didik guna memudahkan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ramdani, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara pada guru PJOK saat observasi menyatakan bahwa di SMK PIRI 3 Yogyakarta telah memperbolehkan peserta

didik membawa *smartphone* selama proses pembelajaran di sekolah, akan tetapi pada kenyataannya penggunaan media atau alat bantu tersebut belum maksimal digunakan saat pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PJOK dimana *smartphone* mereka terbatas digunakan hanya untuk mengerjakan tugas harian yang diberikan guru serta masih disalahgunakan untuk bermain *game online*. Sebenarnya pembelajaran berbasis bantuan *smartphone* memiliki peluang yang strategis untuk diterapkan di kelas karena hampir semua peserta didik memiliki ini dan berguna untuk mengakses materi lainnya melalui internet atau *website* (A. Wibowo, 2020).

Salah satu teknologi yang dapat dijadikan media pembelajaran interaktif permainan yang dapat dimanfaatkan melalui bantuan *smartphone* adalah melalui aplikasi *wordwall*. Berdasarkan pendapat Puspitasari (2022, p. 1105) menjelaskan tentang aplikasi *wordwall* yaitu :

Wordwall merupakan aplikasi yang bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media, alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik yang dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok atau individu dan juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam praktik pembelajaran dimana sesuai dengan pembelajaran abad 21 mengharuskan seorang guru memiliki kreativitas dan kecakapan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Surahmawan dan teman-temannya tentang pengembangan media *wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif pada era 5.0 atau masuk pada pembelajaran dengan fase teknologi digital yang berkembang pesat telah di uji coba dengan presentase pada aspek media pembelajaran sebesar 90% dan dikatakan layak untuk diterapkan pada suatu pembelajaran seperti teori (Surahmawan *et al.*, 2021).

Penggunaan media *wordwall for education* dapat menjadi salah satu strategi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif antara guru dengan siswa, peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dengan sumber belajar lainnya yang dapat membuat peserta didik aktif berpendapat pada materi yang disampaikan serta mengembangkan kemampuan berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreatif belajar peserta didik yang bisa diterapkan pada semua mata pelajaran (Suarmini, 2023). Melalui media *Wordwall*, materi berbentuk permainan akan disorot dari laptop seorang guru melalui proyektor LCD dan pemain yaitu peserta didik dapat bergabung dengan menjawab pertanyaan atau melalui pilihan jawaban yang muncul di layar *smartphone* masing-masing dari *link* yang telah dibagikan.

Pada penelitian ini, kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta periode 2024/2025 dijadikan sebagai subjek penelitian karena nantinya yang masih akan melaksanakan pelajaran PJOK sedangkan kelas XII SMK sudah tidak ada pelajaran PJOK. Hal tersebut berdasarkan (PERDIRJEN) Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 07/D.D5/KK/2018 tanggal 7 Juni 2018 dimana menyatakan bahwa mata pelajaran PJOK di kelas XII SMK telah dikosongkan.

Maka dari itu, peneliti bersama guru PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta telah mensosialisasikan tentang media *wordwall* pada kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta periode 2024/2025 sebagai salah satu bentuk implementasi dari kurikulum merdeka dan pembelajaran pada abad 21 ini, khususnya saat pembelajaran PJOK untuk dapat membuat peserta didik lebih aktif, dan guru

belajar untuk semakin kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tahun periode 2024/2025.

Selama sosialisasi media *wordwall* pada pembelajaran teori PJOK di kelas, peserta didik terlihat lebih antusias untuk belajar materi PJOK. Hal tersebut dilihat dari pengamatan peneliti dan juga guru PJOK dimana peserta didik antusias dalam menjawab, mengajukan diri dan mencontohkan gerakan atau materi serta saling jajak pendapat antara peserta didik satu dengan lainnya bersama guru untuk menentukan jawaban yang benar saat guru memantik pertanyaan dari materi yang diberikan melalui media tersebut. Dari kegiatan diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pendapat atau persepsi peserta didik yang sebenarnya dari adanya stimulus yang diberikan berupa pembelajaran PJOK dengan bantuan aplikasi *wordwall* di SMK PIRI 3 Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Tuntutan peningkatan kualitas pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada guru PJOK sesuai dengan pembelajaran abad 21.
2. Pendekatan mengajar PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta masih menggunakan (*teacher-centered learning*) pembelajaran masih berfokus pada guru atau ceramah menyebabkan kurang aktifnya peserta didik dalam suatu pembelajaran penjasorkes.

3. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dengan bantuan teknologi seperti media *wordwall* saat pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta.
4. Belum diketahuinya persepsi peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media pembelajaran *wordwall* saat pembelajaran PJOK tahun 2024.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan poin permasalahan yang telah diidentifikasi dari latar belakang, maka akan dikerucutkan kembali, agar peneliti dapat lebih fokus untuk meneliti sesuai topik yang akan diteliti. Maka peneliti membatasi hanya pada topik yang berkaitan dengan “ Belum diketahuinya Persepsi Peserta Didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran PJOK “

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Persepsi Peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran PJOK?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Persepsi Peserta Didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran PJOK.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi ilmu keolahragaan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian ilmiah mengajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK melalui media *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa, selain itu untuk meningkatkan keaktifan peserta didik ketika diberikan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Wordwall* selama pembelajaran PJOK.

b. Bagi Pendidik

Dapat membantu guru PJOK untuk lebih kreatif dan efektif, sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21. Selain itu dapat menjadi referensi penggunaan media pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta.

c. Bagi Peneliti

Sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan menambah pengetahuan serta dapat digunakan untuk persiapan nantinya sebagai calon guru PJOK ketika mengajar di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan atau penerimaan langsung dari seseorang yang ingin mengetahui sesuatu melalui panca inderanya. Dari pendapat diatas, maka persepsi merupakan pemaknaan dari seseorang terhadap suatu peristiwa yang telah dialaminya melalui panca indera. Sedangkan berdasarkan pendapat Moskowitz dan Orgel dalam Nandansari (2016, p. 33) menyatakan bahwa “persepsi adalah proses yang *integrated* dalam diri individu terhadap stimulus yang telah diterimanya”. Persepsi secara umum merupakan proses yang diperoleh dari penafsiran atau pemilihan dan pengaturan informasi dari indrawi dan berlangsung ketika menerima stimulus dari luar dan ditangkap oleh indra manusia untuk masukan ke otak atau pencarian informasi dan bisa dipahami dengan alat pengindraan (Priyambudi *et al.*, 2023).

Persepsi merupakan sensasi atau perasaan berbeda yang dialami setelah mendapatkan aktivitas dan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui suatu kejadian dari tanggapan fisik atau indera (Sitti, 2021). Persepsi merupakan pengamatan dari individu dan kelompok atau pemaknaan suatu objek, pengalaman, kegiatan, kejadian melalui panca indera dengan pemberian informasi dari pengamatan tersebut oleh

seseorang yang dapat menghasilkan pendapat baik buruknya suatu objek, pengalaman, kegiatan atau kejadian tersebut (Yunita, 2019). Sedangkan berdasarkan pendapat W. Bimo (2010, pp.87-88) menjelaskan persepsi adalah “proses diterimanya stimulus oleh individu melalui proses penginderaan yang dikemukakan berupa perasaan, kemampuan berpikir, dan pengalaman individu yang berbeda sesuai karakteristiknya”.

Berdasarkan pengertian persepsi menurut pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan pengamatan individu atau kelompok untuk mendapat sensasi yang berbeda atau pemaknaan terhadap suatu objek, peristiwa, kegiatan, stimulus melalui panca indera yang bertujuan untuk dapat memberikan informasi baik buruknya suatu pengalaman yang diterima.

b. Proses Terjadinya Suatu Persepsi

Berdasarkan pengertian persepsi diatas yang merupakan penilaian suatu objek atau pengalaman terhadap stimulus melalui panca indera seseorang. Maka berdasarkan pendapat Walgito (2010, pp.89-90) menjelaskan terdapat tiga proses terjadinya stimulus pada persepsi sebagai berikut :

1) Objek yang dipersepsikan

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun Sebagian terbesar stimulus penerima dari luar individu.

2) Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, disamping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

3) Perhatian

Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu

Sedangkan, penjelasan singkatnya adalah bahwa sebuah persepsi terjadi diawali dengan proses objek menimbulkan stimulus, kemudian diterima oleh indera yang disebut proses kealaman. Selanjutnya setelah stimulus ditangkap oleh indera, maka akan diteruskan ke otak sebagai pusat kesadaran atau terjemahan yang disebut proses fisiologis. Setelah itu, maka akan terjadi kesadaran yang merupakan proses terakhir terjadinya suatu persepsi atau persepsi yang sebenarnya (Walgito, 2010)

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi dapat terjadi bila faktor diatas yaitu objek yang dipersepsikan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran PJOK sebagai objek yang akan dipersepsikan oleh peserta didik yang memiliki reseptor untuk menilai dan menerima stimulus dari objek, kemudian dalam pembelajaran PJOK berlangsung dengan media *wordwall* terdapat adanya perhatian oleh peserta didik agar dalam mempersepsikan dengan bantuan pengelolaan pembelajaran oleh guru suatu hasil yang baik.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Karena persepsi tidak berdiri atau terjadi dengan sendirinya dari stimulus itu sendiri, maka terdapat faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut. Berdasarkan pendapat Gibson dalam Supit (2020) menjelaskan terdapat dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a) Fisiologis

Hal yang berhubungan dengan biologis manusia yang berkaitan dengan kondisi seseorang dalam mempersepsikan lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini adalah bagaimana kondisi fisik seperti energi yang dihasilkan saat memahami materi yang disajikan menggunakan media tersebut

b) Perhatian

Kemampuan seseorang untuk fokus dan bisa memahami serta mempersepsikan suatu objek pada lingkungannya. Dalam hal ini merupakan kemampuan peserta didik untuk fokus atau memberi perhatian pada media yang disajikan sangat penting dalam proses persepsi. Jika perhatian mereka teralihkan, informasi yang diserap akan kurang optimal.

c) Minat

Suatu minat individu terhadap stimulus yang akan dipersepsikan untuk mempengaruhi cara mempersepsikan objek tersebut.

Dalam hal ini, peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media tersebut sangat menentukan bagaimana mereka mempersepsi dan mengingat informasi tersebut. Peserta didik yang tertarik pada materi yang disajikan secara interaktif dengan media tersebut cenderung mempersepsi informasi tersebut lebih positif.

d) Kebutuhan

Kebutuhan individu atau motivasi individu dapat mempengaruhi persepsi. Ketika seseorang merasa memiliki kebutuhan yang harus dipenuhi, mereka akan cenderung mempersepsikan stimulus yang sesuai dengan pemenuhan kebutuhan tersebut. Dalam hal ini kebutuhan peserta didik dalam belajar sangat berperan dalam persepsi mereka terhadap media tersebut.

e) Pengalaman dan Ingatan

Pengalaman sebelumnya dari seseorang akan membentuk persepsi mereka terhadap stimulus di masa depan. Pengalaman menyediakan pedoman yang digunakan seseorang dalam menginterpretasi informasi baru. Dalam hal ini bila peserta didik telah menggunakan media tersebut dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan memudahkan untuk mempersepsikan suatu objek tersebut.

f) Suasana Hati

Suasana hati atau emosi individu pada waktu tertentu dapat mempengaruhi cara mereka memproses dan mempersepsikan informasi dan suasana hati yang baik dapat membuat persepsi lebih positif. Dalam hal ini, peserta didik yang memiliki suasana hati yang baik akan memudahkan mempersepsikan obyek berupa media tersebut saat pembelajaran dengan baik serta cenderung positif.

2) Faktor Eksternal

a) Karakteristik dari lingkungan

Lingkungan di mana stimulus berada dapat mempengaruhi bagaimana stimulus tersebut dipersepsikan. Misalnya, situasi yang ramai atau tenang dapat mempengaruhi persepsi terhadap stimulus yang sama. Dalam hal ini, lingkungan fisik dengan peserta didik mengakses media tersebut (misalnya, ruang kelas yang nyaman, pencahayaan yang baik) dapat memengaruhi persepsi mereka terhadap media tersebut.

b) Ukuran dan Penempatan

Ukuran obyek atau stimulus yang lebih besar cenderung lebih mudah diperhatikan dan mempengaruhi persepsi lebih kuat dibandingkan dengan stimulus yang lebih kecil. Dalam hal ini, dengan ukuran layar atau elemen visual dalam media tersebut juga mempengaruhi persepsi. Misalnya, tampilan yang terlalu

kecil atau gambar yang tidak jelas dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Kemudian penempatan objek bagi subjek dapat memudahkan dalam lingkungannya.

c) Warna obyek

Warna yang cerah atau mencolok kemungkinan menarik perhatian dan mempengaruhi persepsi seseorang. Dalam hal ini, media yang memberikan tampilan warna yang mencolok atau nyaman dimata peserta didik dapat mempengaruhi persepsi yang positif.

d) Keunikan

Stimulus yang unik atau tidak biasa dalam suatu konteks akan lebih menonjol dan mempengaruhi persepsi lebih kuat dibandingkan stimulus yang biasa.

e) Kekontrasan stimulus

Stimulus yang memiliki kontras tinggi, baik dalam warna, ukuran, atau bentuk, akan lebih mudah menarik perhatian dan mempengaruhi persepsi.

f) Gerakan

Dengan adanya gerakan pada suatu objek, maka akan lebih menarik perhatian mereka terhadap objek yang akan dipersepsikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu persepsi dapat berupa baik dan buruk tergantung daari faktor yang

mempengaruhinya yaitu terdiri faktor internal dari keadaan subjek yang akan mempersikan obyek tersebut dan faktor eksternal dari obyek dan lingkungan yang akan dipersepsikan.

d. Prinsip Dasar Persepsi

Dalam terjadinya suatu persepsi, baiknya terdapat prinsip dasar atau hal – hal yang harus diketahui agar tidak salah untuk dapat mempersepsikan suatu objek. Dalam penelitian, peserta didik sebagai subjek akan mempersepsikan suatu objek berupa media dalam suatu pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, seorang guru yang dapat menyiapkan pembelajaran lebih baik sebagai evaluasi yang didapat dari persepsi peserta didik melalui indera mereka terhadap suatu objek yang telah dipersepsikan.

Berdasarkan Slameto dalam Tarmiji (2016) menyatakan bahwa persepsi memiliki tiga prinsip dasar, yaitu :

1) Relatif bukannya absolut

Dalam hal ini suatu persepsi tidak dapat dinyatakan dengan memaknai hal yang sebenarnya pada suatu objek karena tergantung dari keadaan yang diterimanya. Oleh karena itu, persepsi yang diberikan oleh seseorang terhadap suatu objek bisa mengalami persepsi yang berbeda sesuai dengan peristiwa yang telah diterimanya.

2) Selektif

Persepsi yang baik adalah berkesan dan mendapat perhatian dari subjek yang akan mempersepsikan, maka perlu adanya seleksi terlebih dahulu, sebagai contoh dalam suatu pembelajaran bila ingin mendapat suatu perhatian dari peserta didik agar dapat tertarik dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan bantuan media interaktif, maka guru juga dapat mempersiapkan dan memilah hal yang nantinya kurang berguna dan akan menurunkan perhatian peserta didik terhadap objek yang akan diamatinya untuk dipersepsikan.

3) Teratur

Dalam suatu persepsi yang baik selain tergantung dengan keadaannya dan selektif dalam membuat objeknya, perlu untuk dilakukan secara teratur atau telah tersistem dan terarah, dimana objek yang diberikan dapat diberi dengan pengetahuan dan penjelasan yang jelas mengenai objek tersebut agar dapat terekam jelas dalam memori yang akan mempersepsikan.

Selain itu, berdasarkan pendapat Ilhami (2019) menjelaskan tentang persepsi yang diberikan oleh individu dapat berbeda meski stimulus yang diberikan sama karena memiliki karakteristik motivasi pemikirannya masing-masing dan persepsi menjadi positif bila mendapat kepuasan dari stimulus yang diberikan serta begitupun sebaliknya persepsi negatif bila individu tidak mendapat kepuasan, ketidaktahuan dan pengalaman dari stimulus yang diberikan.

Sedangkan berdasarkan Teori Gestalt menjelaskan bahwa suatu proses belajar merupakan awal munculnya persepsi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya dan persepsi merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal dan memahami dari hal-hal yang belum diketahuinya serta persepsi dipengaruhi oleh ingatan tentang pengalaman terhadap objek yang dipersepsikan dimana selama keseluruhan dari pengalaman yang dilakukan pada masa lalu memiliki jarak tidak terlalu jauh dan mendetail maka akan menempel pada memori dan membuat persepsi yang diberikan semakin baik (Pautina, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa suatu persepsi akan semakin baik bila keseluruhan pengalaman masih menempel jelas dan tidak jauh pelaksanaannya pada memori subjek serta persepsi bersifat relatif dimana suatu objek dipersepsikan tidak selalu dengan keadaan yang sebenarnya, selektif dimana pengalaman tentang objek diberikan sesuai kebutuhan subjek yang mempersepsikan agar mendapat perhatian serta, teratur yaitu pengalaman yang diberikan detail dan tersistem agar dapat terekam dengan baik oleh subjek.

Kemudian persepsi seseorang dapat berbeda meski diberi stimulus yang sama karena memiliki motivasi pemikirannya masing-masing dan bisa berupa positif ketika mendapat kepuasan dari diberinya stimulus dan negatif tidak mendapat kepuasan atau ketidaktahuan dan pengalaman dari stimulus yang diberikan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Dalam bahasa latin media disebut dengan “*medius*” yang berarti “*tengah*”, “*pengantar*”, “*perantara*”. Kemudian, pendapat Amriani (2014, p. 8) mengartikan “media dalam bahasa Arab “*wasayit*” berarti pengantar pesan atau perantara”. Berdasarkan pendapat AECT *Assocation of Education and Communication Technology* mendefinisikan bahwa media adalah semua bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sejalan dengan pendapat Kristanto (2016, p. 5) “media adalah komponen pembelajaran yang menjadi sumber belajar berupa fisik berisi materi intruksional untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran saat pembelajaran”. Kemudian buku, film, radio, rekaman, gambar yang proyeksikan, serta komputer merupakan bentuk dari media komunikasi yang dapat dijadikan untuk menjelaskan dan menerangkan suatu ide gagasan atau pendapat kepada penerima informasi (Nuarisapta, 2018).

Media sebagai sumber belajar atau alat bantu seperti benda, manusia, atau suatu proses yang memudahkan guru menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik untuk mendapatkan ketrampilan dan informasi karena pembelajaran merupakan proses utama dalam kegiatan belajar mengajar, dimana terdapat komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dengan guru sebagai pendidik yang mengajar dan peserta didik yang belajar (Fitriana, 2019).

Media pembelajaran yang mudah dibaca dan dipahami serta jelas oleh peserta didik dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materinya karena media pembelajaran dalam suatu pembelajaran baiknya dapat dinikmati oleh panca indera untuk bisa menangkap materi sebagai perantara yang nantinya dapat di kirim ke saraf pusat peserta didik untuk bisa memahami materi pelajaran (Faujiah *et al.*, 2022). Maka dari itu, media disebut sebagai salah satu komponen pembelajaran sebagai perantara yang memudahkan guru untuk menyampaikan materinya kepada peserta didik saat pembelajaran.

Selain mudah dipahami dan jelas, pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik ketika motivasi belajar mereka tinggi dan salah satunya media dapat menarik perhatian mereka agar suatu pembelajaran tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani (2018, p.15) menjelaskan :

Media memiliki manfaat dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik melalui media yang bisa memberikan tampilan lewat audio, visual, gerakan, dan warna baik di manipulasi atau secara manual, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan serta dapat membuat mereka lebih fokus pada pembelajaran.

Media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi pembelajaran untuk lebih interaktif antara peserta didik dan pendidik, bahkan pada pembelajaran abad 21 ini telah mengedepankan pembelajaran *student center* atau berfokus pada siswa. Berdasarkan pendapat Barus *et al* (2022, p.36) menjelaskan bahwa :

Pendekatan SCL ini menerapkan agar peserta didik lebih banyak berdiskusi, bertanya, berdialog, dan berinteraksi dalam belajar untuk mendapatkan konsep keilmuan sendiri, sedangkan guru menjadi fasilitator dan dapat menyiapkan pembelajaran inovatif serta salah satu bentuk penyiapannya adalah dengan guru kreatif menggunakan media pengajaran sebagai alat untuk penyampai pesan dengan tujuan membangkitkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan pendapat Muhali (2019, p. 27) bahwa :

Pembelajaran saat ini difokuskan pada keaktifan peserta didik untuk lebih terampil pada ketrampilan abad 21 agar peserta didik dapat siap untuk menyeimbangkan dan mengikuti perubahan zaman khususnya dalam revolusi industri, teknologi, ilmu pengetahuan secara global.

Oleh karena itu, media pembelajaran juga turut serta berkembang sesuai karakter peserta didik dan perubahan zaman. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran menjadi interaktif dimana peserta didik nantinya dapat belajar secara aktif karena adanya komunikasi dua arah melalui media pembelajaran, sedangkan tanpa adanya media interaktif maka hanya ada satu arah komunikasi saat pembelajaran berlangsung yaitu ketika guru menggunakan metode ceramah saja (Suryani, 2018).

Maka dari itu, berdasarkan pendapat tentang media pembelajaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang berfungsi untuk mengantarkan pesan dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dimana nantinya dapat merangsang pikiran, perhatian peserta didik untuk fokus dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Selain itu, media pembelajaran terus berkembang menyesuaikan karakter peserta didik pada zamannya dengan menekankan pada pembelajaran yang berfokus pada ketrampilan siswa, sehingga perlu adanya media interaktif, kreatif yang dapat memudahkan peserta didik dan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari suatu pelajaran saat pembelajaran berlangsung.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam bukunya, Kristanto (2016, p. 10) menjelaskan fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai pengantar informasi dari guru sebagai sumber ilmu kepada penerima informasi yaitu siswa, kemudian fungsi secara rinci yaitu sebagai berikut ;

- 1) Fungsi Ekonomis
 - a) Tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
 - b) Materi dapat ditekankan dalam waktu dan biaya
- 2) Fungsi Edukatif
 - a) Memberikan dampak positif pada pendidikan
 - b) Mengajarkan peserta didik dan masyarakat untuk berpikir kritis
 - c) Memberikan pengalaman yang bermanfaat
 - d) Memberikan manfaat nyata dalam aspek kehidupan
 - e) Meningkatkan dan memperluas cakrawala
- 3) Fungsi Budaya
 - a) Mengubah kualitas hidup manusia
 - b) Mentrasfer dan mempertahankan elemen budaya dan seni masyarakat
- 4) Fungsi Sosial
 - a) Meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa
 - b) Meningkatkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan mengenai fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengantar informasi dari berbagai sumber untuk dapat disampaikan ke

peserta didik. Media pembelajaran yang disampaikan juga berfungsi untuk membantu peserta didik dapat menerima materi yang telah disampaikan oleh guru dengan baik, lalu dapat meningkatkan motivasi belajar, semangat serta pemahaman peserta didik pada saat pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Suryani (2018, pp.14-15) menjelaskan beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Manfaat bagi guru
 - a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar;
 - b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan ngajar secara sistematis;
 - c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi penyajian;
 - d) Membantu menyajikan materi yang lebih nyata;
 - e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
 - f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dimana tanpa adanya tekanan;
 - g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
 - h) Membangkitkan rasa percaya diri dan mudah disampaikan.
- 2) Manfaat bagi siswa
 - a) Merangsang rasa ingin tahu untuk siswa;
 - b) Memotivasi untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
 - c) Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
 - d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran;
 - e) Memberikan peserta didik kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Sedangkan berdasarkan pendapat Rohani (2019, p. 22) mengemukakan manfaat media pembelajaran terdiri dari tiga yaitu:

- 1) Mempermudah penyampaian materi pelajaran menjadi sama sehingga tidak ada kendala salah pemahaman arti materi yang diberikan guru kepada setiap peserta didik disetiap tempat berbeda.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dengan tampilan media yang berisikan gerakan, suara, gambar, baik di manipulasi atau secara manual, sehingga membuat peserta didik tidak cepat bosan saat belajar.
- 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif, karena media berfungsi sebagai perantara penyampai materi atau informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga akan tercapaian komunikasi dua arah dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan dalam penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeragamkan informasi yang diterima peserta didik dari guru saat pembelajaran berlangsung. Selain itu dengan media pembelajaran guru dengan mudah menjelaskan kepada peserta didik dan peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan dengan efektif, serta terjadinya pembelajaran interaktif yaitu adanya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan materi, guru, lingkungan, media serta teman sebayanya.

d. Jenis Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran yang baik perlu media yang tepat dan sesuai karakter peserta didik untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan terdapat beberapa jenis media pembelajaran (Jatikumala, 2021).

Kemudian media pembelajaran dapat di bagi menjadi 4 klasifikasi berdasarkan pendapat Faujiah (2022) sebagai berikut :

1) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media Audio, dinikmati dengan audio atau suara saja, dan media audio mementingkan pada kemampuan pendengaran manusia itu sendiri, dimana bila indra pendengaran kita tidak berfungsi akan sulit bila media ini diterapkan pada orang tersebut.

Kelebihan dari media audio adalah mudah didapatkan seperti dari radio, dan rekaman serta dapat disimpan untuk rekamannya dan dapat putar ulang yang bisa memudahkan berimajinasi melalui audio. Kekurangan dari media audio adalah menggunakan komunikasi satu arah yang membuat sulit peserta didik untuk berdiskusi bersama dengan media tersebut, selain itu hanya bisa dilakukan oleh yang memiliki pendengaran yang baik agar dapat dipahami dengan baik materi yang disampaikan.

2) Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media Visual, dinikmati dengan gambar atau tontonan saja akan tetapi dapat juga untuk disentuh sehingga bersifat konkrit atau real oleh panca indra penglihatan, dan cocok untuk menjelaskan materi yang padat.

Kelebihan dari media visual adalah dapat disimpan dalam berupa karya dan dipakai kembali dengan dibaca atau disentuh. Sedangkan kekurangan dari media visual adalah hanya bisa

digunakan untuk diskusi yang mendalam dan kurang sempurna atau fleksibel bila dipakai pada pembelajaran secara berkelompok yang lebih seru.

3) Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Media Audio-Visual, dinikmati dengan indra penglihatan dan pendengaran dengan unsur gambar dan suara yang berupa video film dan lainnya. Kelebihan dari media audio-visual adalah lebih menarik dimana isinya dapat lebih ekspresi dan memudahkan penyimaknya dapat menyimpulkan maksud dari materi yang diberikan atau akan lebih nyata. Kekurangan dari media ini adalah peserta didik atau penyimaknya dapat lebih pintar dan cerdas dalam menjelaskan dari apa yang disajikan oleh media tersebut.

4) Media Pembelajaran Berbasis Internet

Media ini dinikmati bisa dalam bentuk semua indra atau salah satu saja mulai dari audio, visual, audio-visual dengan disajikan menggunakan bantuan teknologi berupa internet yang bisa berbentuk *website* dan dapat digunakan saat pembelajaran tidak langsung atau secara daring. Pada abad 21 ini, guru dapat memanfaatkan internet untuk membantu dalam menyampaikan proses pembelajaran melalui media pembelajaran internet yang menjadi dampak dari perkembangan teknologi saat ini, dimana segala sesuatu yang berhubungan dengan materi pelajaran dan sumber belajar dapat diakses melalui internet untuk memudahkan

guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, melengkapi materi pelajaran, dan meningkatkan pelajaran untuk memudahkan peserta didik menyerap pemahaman ilmu yang disampaikan pendidik sesuai perkembangan saat ini (Jatikumala, 2021).

Berdasarkan uraian tentang jenis media diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis media sebenarnya ada banyak, akan tetapi di ringkas menjadi media visual, audio, audio-visual, berbasis internet untuk yang terbaru. Sebelumnya, SMK PIRI 3 Yogyakarta dalam pembelajaran PJOK menggunakan media visual berupa buku cetak dan kertas materi yang telah di cetak, hanya menurut guru PJOK kurang efektif dan peserta didik terlihat kurang aktif dalam pembelajaran PJOK, dan bosan khususnya ketika pembelajaran teori serta kurang memerhatikan sehingga membuat kurang inetraksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar sekitarnya. Maka perlu media interaktif sesuai pembelajaran abad 21 dengan bantuan teknologi digital, sebagai contohnya adalah media berbasis *website* seperti aplikasi *wordwall*.

e. Peran Media Interaktif Teknologi dalam Pembelajaran Abad 21

Pembelajaran abad 21, merupakan fase berkembangnya teknologi yang begitu pesat dimana pengetahuan dapat dengan mudah untuk diakses, sedangkan dalam pembelajaran terjadi adanya interaksi transfer ilmu dari guru kepada peserta didik melalui proses interaksi antara keduanya serta dengan lingkungannya. Oleh karena itu, dalam proses

transfer ilmu, guru dibantu dengan berbagai komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi.

Media interaktif (berbasis komputer atau teknologi) merupakan alat atau sarana yang memungkinkan interaksi dua arah antara peserta didik dan sistem, di mana peserta didik dapat memberikan respon yang langsung mempengaruhi konten yang ditampilkan (Tarigan & Siagian, 2015). Kemudian konsep dari interaktivitas dalam adalah kemampuan seseorang untuk mendapatkan, menggunakan informasi sebagai upaya untuk mengkonstruksikan pengetahuan dan pengalamannya melalui berbagai sarana dengan menggunakan jaringan internet, serta mereka dikatakan memiliki kemampuan belajar mandiri yang baik, maka dari itu seseorang berpotensi memiliki keberhasilan lebih besar dalam mencari pengetahuan apabila memiliki kemampuan interaktivitas yang tinggi dimana dapat belajar tanpa adanya pendidik dan pendidik hanya sebagai fasilitator (Wahyuningsih, 2017).

Untuk saat ini, media berkembang juga dengan bantuan teknologi sebagai memudahkan pembelajaran abad 21. Berdasarkan pendapat Said (2023) Berikut peran teknologi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran di era 21 :

1. Meningkatkan Aksibilitas, Fleksibilitas, Efektivitas Pembelajaran

Dengan adanya digitalisasi membuat semua menjadi mudah untuk diakses baik informasi atau sumber daya dengan adanya

pembelajaran *online*, materi kuliah atau sekolah yang rekam serta diambil lewat aplikasi atau sosial media secara online. Dalam hal ini sesuai dengan hasil penelitian menyatakan bahwa dengan bantuan teknologi sebagai media membuat pembelajaran semakin fleksibel artinya bisa kapanpun untuk diakses, kemudian lebih efektif dimana dapat lebih praktis dimana pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dengan tetap mengangkat kualitas tanpa harus bertatap muka.

2. Meningkatkan Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa

Selain itu dengan bantuan teknologi sebuah media menjadi lebih interaktif dimana membangkitkan minat dan juga menarik peserta didik untuk terlibat dalam setiap pembelajaran, karena mengandung fitur – fitur yang berupa permainan, animasi, video edukatif. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran daring atau tatap muka dengan konsep CCAF (*Context, Challenge, Activity, and Feedback*) dan *Learning Games* bisa meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Mendorong Pembelajaran Berbasis Proyek

Dengan bantuan teknologi, peserta didik dapat belajar untuk mendesain, ngedit, memproduksi dimana melibatkan kreatifitas peserta didik untuk menyelesaikan materi yang ada dan membuat menantang guru untuk menciptakan pembelajaran yang semakin kreatif untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa suatu teknologi sangat berperan dalam pembelajaran abad 21 ini sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan aksesibilitas, fleksibilitas, efektifitas, interaktivitas, dan keterlibatan peserta didik dalam membuat kreatifitas proyek dalam suatu pembelajaran.

f. Pemilihan Media dalam Proses Pembelajaran

Lancarnya suatu pembelajaran dibantu dengan adanya proses interaktif antara guru dan sumber belajar yang menghadirkan media yang tepat (Hafidzah, 2023). Maka dari itu, pemilihan media yang tepat saat mengajar menjadi pertimbangan utama guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang hidup. Menurut Musfiqon dalam Suryani (2022) beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu :

a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Adanya suatu pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, oleh karena itu media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang mendukung dan membantu guru dalam menyampaikan materi dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mengarah pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif dari peserta didik.

b. Sesuai dengan fungsi kegunaannya

Bila suatu media tidak sesuai dengan kegunaannya maka tidak perlu untuk dipilih dalam suatu pembelajaran. Sebagai contoh,

materi senam perlu adanya media video gerakan senam untuk bisa diaplikasikan, memudahkan peserta didik belajar dan dipahami oleh siswa.

c. Keadaan peserta didik

Sebuah media pembelajaran yang baik adalah yang sesuai dengan kondisi peserta didik saat itu. Hal ini berfungsi agar dapat mendapat perhatian peserta didik untuk lebih semangat dalam suatu pembelajaran tersebut.

d. Ketersedian suatu media

Suatu media yang menarik dan cocok sesuai dengan tujuan dan kegunaan terhadap pembelajaran akan tetapi ketersediaannya sulit bahkan tidak ada, maka media tidak dapat diterapkan disuatu pembelajaran tersebut.

e. Biaya kecil

Sesuai fungsi dari media adalah memudahkan guru untuk bisa menyampaikan materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Maka media dapat dibuat dengan semudah dan semurah mungkin, bahkan jika bisa tanpa biaya. Hal ini memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran.

f. Ketrampilan guru

Selain pemilihan media yang tepat, perlu adanya ketrampilan dari guru untuk membuat media menjadi semenarik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang

disampaikan. Oleh karena itu guru harus terampil, dan mampu dalam membuat media pembelajaran sesuai karakter peserta didik dan tujuan pembelajaran.

g. Kualitas teknis

Selain itu, media pembelajaran dapat dipilih dengan pembuatan yang mengedepankan kualitas teknis yang baik, artinya dapat dengan mudah peserta didik mengakses, memahami tujuan dari adanya media dan membantu peserta didik mencapai tujuan dari pembelajaran saat itu.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan media yang baik, dapat melewati kriteria pemilihan media seperti adanya kualitas teknis, ketrampilan guru, ketersediaan suatu media, sesuai dengan tujuan pembelajaran, biaya murah, dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta sesuai kegunaannya.

3. *Wordwall*

a. Pengertian Aplikasi *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis *game* digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa *game* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran (Nisa & Susanto, 2022). Media pembelajaran berbantuan aplikasi *wordwall* ini dirancang agar guru dapat berkreasi dan berinovasi saat menyampaikan materi dalam belajar peserta didik dengan bermain

yang menyenangkan melalui fitur-fitur *game* kuis yang telah disediakan agar dapat memotivasi belajar peserta didik (Pamungkas *et al.*, 2023).

Berdasarkan pendapat Puspitasari (2022, p. 1105) menjelaskan tentang aplikasi *wordwall* yaitu :

Wordwall merupakan aplikasi yang bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media, alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik yang dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok atau individu dan juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam praktik pembelajaran dimana sesuai dengan pembelajaran abad 21 mengharuskan seorang guru memiliki kreativitas dan kecakapan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis IT.

Aplikasi *wordwall* berbasis *website* ini dibuat oleh organisasi *Visual Education Ltd* yang asalnya dari *United Kingdom* dengan menyediakan 18 template secara gratis seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb (Amalia *et al.*, 2024). Dengan *wordwall* sebagai media interaktif dimana tidak hanya untuk dilihat dan ditampilkan saja, namun peserta didik dapat secara aktif terlibat dalam proses pembuatan permainan yang berisi materi pelajaran dan sebagai pemain dalam permainan yang diciptakan melalui aplikasi ini, sehingga dapat meningkatkan kegiatan diskusi dalam bentuk kelompok belajar (Arimbawa, 2021).

Berdasarkan dari uraian definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* merupakan aplikasi dalam bentuk *website* yang berisi berbagai *template game* kuis edukatif sebagai media pembelajaran yang membantu guru untuk lebih berkreasi atau

berinovasi dan membuat peserta didik secara aktif dapat belajar sambil bermain dalam suatu pembelajaran interaktif sesuai dengan pembelajaran abad 21.

b. Fitur-Fitur *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* sebagai media edukasi membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik dengan materi yang diberikan dengan berbagai *template* atau fitur yang beragam, selain itu *wordwall* juga berfokus pada suatu evaluasi pembelajaran, akan tetapi akan tetapi juga biasa dijadikan untuk menyampaikan materi secara interaktif (Suarmini, 2023). Berikut fitur atau *template* yang disediakan oleh aplikasi *wordwall* sebagai berikut :

Gambar 1 Fitur-Fitur dalam Aplikasi *Wordwall*



(Sumber : <https://wordwall.net/>)

- 1) *Match Up*, peserta didik dapat diminta untuk *drag and drop* setiap kata kunci disamping pengertiannya.

- 2) *Quiz*, peserta didik dapat diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal berikutnya.
- 3) *Random Wheel*, peserta didik dapat diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. yang akan memunculkan gambar. Kemudian peserta didik mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi.
- 4) *Missing word*, peserta didik dapat diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong.
- 5) *Group Sort*, peserta didik dapat diminta untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar.
- 6) *Matching Pairs*, peserta didik dapat diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul digambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang.
- 7) *Unjumble*, peserta didik dapat diminta untuk memilih meminta peserta didik menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
- 8) *Random Cards*, peserta didik dapat diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta peserta didik untuk memperhatikan jawaban

atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.

- 9) *Find the Match*, peserta didik dapat diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.
- 10) *Open the Box*, peserta didik dapat diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.
- 11) *Anagram*, peserta didik dapat diminta untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar.
- 12) *Labelled Diagram*, peserta didik dapat diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.
- 13) *Gameshow Quiz*, peserta didik dapat diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
- 14) *Wach-a-mole*, peserta didik dapat diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.

- 15) *True or False*, peserta didik dapat diminta untuk menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah.
- 16) *Ballon Pop*, peserta didik dapat diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya.
- 17) *Maze Chase*, peserta didik dapat diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh.
- 18) *Airplane*, peserta didik dapat diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah.

c. Karakteristik *Wordwall*

Berdasarkan pendapat Andini (2023) menjelaskan beberapa karakteristik dari aplikasi *wordwall* sebagai berikut :

- 1) Tingkat kesulitan atau level yang beragam dan dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, dimana semakin tinggi levelnya maka akan semakin tinggi kesulitannya.
- 2) Menyenangkan dan menarik perhatian, dimana peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang ditujukan untuk memahami materi yang sedang disampaikan sesuai kemampuan siswa.
- 3) Menjadi pengalaman bagi peserta didik khususnya terkait belajar sambil bermain menggunakan teknologi berbasis aplikasi melalui *website*, karena peserta didik bisa memainkan berbagai permainan

yang bisa merasakan tantangan berupa kalah dan menang, bila kalah mereka akan memiliki motivasi untuk terus mengulang hingga mencapai pemahaman atau materi yang benar melalui permainan tersebut.

- 4) Dapat dimainkan sendiri atau berkelompok dalam suatu pembelajaran.
- 5) Salah satu aplikasi untuk pembuat media interaktif dengan berisi banyak *template* untuk permainan *online* yang dapat diisi untuk materi pelajaran baik untuk asesmen atau penyampaian materi.

Selain itu, aplikasi *wordwall* memiliki karakteristik menjadi salah satu media yang berfungsi sebagai alat penilaian bagi pendidik terhadap peserta didik serta alat bantu guru untuk menyampaikan materi secara interaktif dengan berbagai *template* yang menyediakan permainan. Dalam hal ini, media *wordwall* sekilas sama dengan media interaktif berbasis website berupa aplikasi seperti *quiziz*, *sway*, *kahoot*, *canva*, dll. Kelebihan dari media *wordwall* dibanding dengan aplikasi media interaktif lainnya adalah memiliki *template* permainan berjumlah sekitar 18 dengan varian yang beragam dan menyenangkan (Mujahidin *et al.*, 2021).

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti memilih media *wordwall* sebagai salah satu media yang di aplikasikan pada pembelajaran PJOK SMK PIRI 3 Yogyakarta dikarenakan karakteristiknya yang sesuai dengan karakter peserta didik sekarang yang menyukai *game online*

atau permainan dan dipagukan dengan belajar. Dengan adanya media *wordwall* yang memiliki banyak template permainan akan membuat semakin variasi soal atau materi yang disampaikan oleh guru untuk belajar sambil bermain.

d. Kelebihan *Wordwall*

Berdasarkan pendapat Maghfiroh dalam Ayu (2022) menyebutkan beberapa kelebihan aplikasi *Wordwall* antara lain sebagai berikut :

- 1) *Free* tidak berbayar dalam bebrapa template sehingga meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajarannya.
- 2) Medianya dapat diakses melalui link yang dapat dibagikan ke sosial media berupa *Whatsapp*, *Classroom*, dll.
- 3) Aplikasi *wordwall* ini menyediakan berbagai jenis permainan membuat guru lebih kreatif dan peserta didik senang dapat belajar sambil bermain.
- 4) Permainan dapat dicetak menjadi media visual bagi peserta didik yang sulit mengerjakan dengan kendala jaringan internet.
- 5) *Wordwall* dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui tatap muka tidak langsung, serta mudah digunakan saat menyampaikan materi secara teori.
- 6) *Wordwall* sangat sesuai untuk mengavaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada peserta didik dengan permainan.

e. Kekurangan *Wordwall*

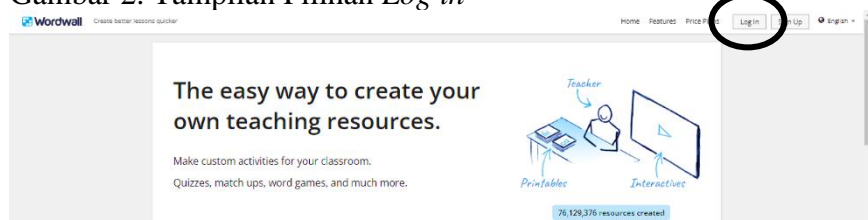
Selain kelebihan, aplikasi *wordwall* juga memiliki kelemahan atau kekurangan sama seperti jenis media lainnya. Berdasarkan pendapat Andini (2023) kelemahan aplikasi *wordwall* karena banyak model permainan maka dapat membuat peserta didik bingung, oleh karena itu perlu kreatifitas dan kepintaran guru untuk membuat permainan yang sederhana akan tetapi menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam mengakses link permainan dari *wordwall* atau dalam bentuk cetak, Selain itu tidak bisa menikmati *template* yang bersifat *premium* serta harus menggunakan jaringan internet.

f. Cara menggunakan media *wordwall*

Dalam menggunakan media ini, ada dua cara yaitu masuk sebagai guru atau masuk sebagai siswa. Guru sebagai admin dapat masuk dengan mengakses link <https://wordwall.net/>, kemudian untuk peserta didik dapat mengakses dengan link yang telah dibagikan oleh guru. Adapun langkah-langkah mengakses *wordwall* sebagai berikut:

1. Sebagai guru, dapat masuk melalui laman berikut <https://wordwall.net/> selanjutnya klik *Log in* pada menu kanan atas.

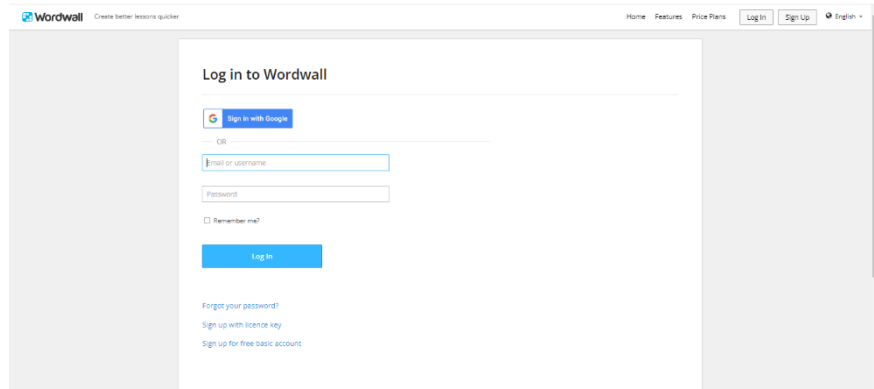
Gambar 2. Tampilan Pilihan *Log in*



(Sumber : <https://wordwall.net/>)

2. Kemudian masuk dengan *account* yang telah dibuat dengan cara memberikan email dan passwordnya.

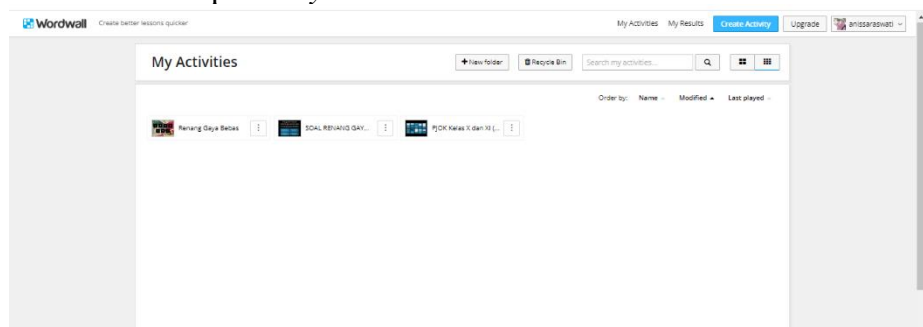
Gambar 3. Menu *Log In*



(Sumber : <https://wordwall.net/>)

3. Lalu klik menu *My Activities*, dan bila ingin membuat media dapat langsung mengklik *Create Activity*. Pengguna tanpa pro mendapatkan keuntungan membuat sampai 4 media interaktif menggunakan 8 *template* secara gratis, dan khusus pengguna standar dapat bebas membuat media interaktif tanpa batasan membuat serta bagi pengguna pro mendapat keuntungan bebas membuat media interaktif dengan 18 *template* dan 12 *template* pro yang tersedia.

Gambar 4. Tampilan *My Activities*



(Sumber : <https://wordwall.net/>)

4. Setelah itu dapat memilih *template* yang telah tersedia, guru dapat secara bebas dan kreatifitas masing-masing untuk membuat media sesuai dengan materi yang ada.
5. Sedangkan untuk peserta didik dapat mengakses *link* langsung dari guru yang membagikan dalam bentuk *link* yang sudah berisi materi.

Gambar 5. Contoh Tampilan Isi Materi PJOK di Media *Wordwall*



(Sumber : <https://bit.ly/PJOKMateriRenangGayaDada>)

4. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses mengatur, dan mengorganisasikan kondisi lingkungan yang terdapat di sekitar peserta didik untuk meningkatkan dan mendorong peserta didik melaksanakan proses belajar serta belajar merupakan perubahan dan pembelajaran proses pengaturan (Pane, 2017). Selain itu menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi guru dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran dalam suatu sistem sekolah adalah proses kolaborasi antara pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan semua kemampuan yang bersumber dari diri peserta didik sebagai faktor internal seperti kecerdasan, motivasi, minat, bakat dan ketrampilan dasar yang dimiliki maupun kemampuan yang bersumber dari luar diri peserta didik sebagai faktor eksternal seperti sarana prasarana, lingkungan belajar, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rozi *et al*, 2023).

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar untuk menjalankan kurikulum yang telah diciptakan oleh lembaga guna mencapai tujuan pendidikan sesuai peraturan yang telah dibuat dan idealnya suatu pembelajaran dilaksanakan dengan adanya suatu timbal balik atau adanya komunikasi dua arah antara peserta didik dan guru (Santoso, 2019).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan dengan adanya suatu timbal balik atau komunikasi dua arah antara peserta didik sebagai penerima pengetahuan dan guru sebagai sumber pengetahuan untuk disampaikan kepada peserta didik dalam lingkungan belajar seperti sekolah atau tempat belajar lainnya.

b. Komponen-Komponen dalam Pembelajaran

Suatu pembelajaran yang sedang terjadi pastinya tidak dapat berjalan secara lancar tanpa adanya komponen atau bagian suatu sistem

yang berfungsi untuk menjadikan suatu kegiatan dapat terlaksana, selain itu pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang berjalan karena adanya interaksi baik dari semua komponen menjadi satu kesatuan guna mencapai tujuan pembelajaran saat itu juga.

Maka dari itu, berdasarkan pendapat Pane (2017) menjelaskan terdapat 7 komponen pembelajaran sebagai berikut :

1. Guru dan Siswa

Guru merupakan peran utama dalam suatu pembelajaran yang bertugas untuk mempersiapkan strategi, materi, membimbing, mengajar, dan mengarahkan serta membina peserta didik selama proses pembelajaran. Maka dari itu, peran guru sangatlah penting dalam suatu pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran abad 21, mereka dituntut untuk dapat mengelola kelas dan hubungan dengan peserta didik, lingkungan sekolah, tak lupa mampu menggunakan teknologi serta merefleksi pembelajaran yang berlaku untuk berkelanjutan dimasa depan (Muhali, 2019).

Selain guru, peserta didik menjadi komponen dalam suatu pembelajaran yang berfungsi untuk kelancaran dari suatu pembelajaran, dimana karakter masing-masing peserta didik sangat berbeda dan hal ini mempengaruhi kegiatan pembelajaran seperti konsep pembelajaran yang berfokus pada guru atau berfokus pada

peserta didik karena tidak semua peserta didik dapat berjalan tanpa bantuan guru (Pane, 2017).

Oleh karena itu, sesuai pembelajaran abad 21 dimana pendekatan berfokus pada metode *student centered learning* dan guru dapat memberikan dan mempersiapkan pembelajaran sesuai karakter dan lingkungan peserta didik saat ini untuk dapat memenuhi ketrampilan pada abad 21 ini.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah komponen yang penting dalam suatu pembelajaran karena berfungsi sebagai pedoman atau acuan oleh guru untuk bisa membuat pembelajaran tepat sasaran dan terarah dan peserta didik dapat diarahkan sesuai yang diharapkan, selain itu tujuan terdapat tujuan pembelajaran secara spesifik yang berkenaan pada materi apa yang akan disampaikan saat itu dan tujuan pembelajaran secara umum atau tujuan khusus seperti seperti perubahan perilaku dan ketrampilan yang telah diinginkan.

3. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pada proses pembelajaran sangat penting, sehingga materi yang dijelaskan harus dapat tersampaikan dengan baik seperti harus sesuai dengan ketertarikan siswa, kebutuhan peserta didik dan lingkungan peserta didik sesuai dengan standar dan kompetensi dasar yang memerlukan

strategi, media dan evaluasi yang tepat. Maka dari itu materi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan serta kebutuhan siswa.

4. Metode Pembelajaran

Metode merupakan komponen pembelajaran yang berfungsi agar suatu materi dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik serta untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang baik perlu peran guru untuk dapat memilih metode yang tepat bagi peserta didik dan pembelajaran tersebut yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti tujuan berbeda jenis dan fungsinya, peserta didik dengan usia yang berbeda-beda, keadaan atau kondisi lingkungan pembelajaran, sarana prasarana pembelajaran, dan kemampuan atau profesionalitas guru yang berbeda-beda.

5. Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran atau bisa disebut dengan media pembelajaran merupakan salah satu untuk komponen pembelajaran yang penting yang berfungsi sebagai alat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi agar suatu pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan strategi pembelajaran yang ada.

Terdapat beberapa hal yang diperhatikan untuk pemilihan suatu media yaitu: media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik memahami media yang digunakan dan manfaatnya untuk

pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik menerima dan mudah menggunakan media tersebut, serta media harus berdampak positif bagi perkembangan fisik dan psikis peserta didik.

6. Evaluasi

Suatu pembelajaran akan dinilai berhasil apabila dapat diukur untuk melihat hasilnya, maka diperlukan evaluasi yang berfungsi sebagai umpan balik dari kinerja guru dapat memberikan dan menyampaikan materi kepada siswa. Sedangkan manfaat adanya evaluasi yaitu sebagai meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar, umpan balik bagi siswa, guru, dan informasi bagi orang tua peserta didik dan sekolah atau lembaga pendidikan.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan bagian-bagian dari pembelajaran sebagai suatu sistem yang berfungsi untuk menciptakan pembelajaran yang baik dan lancar melalui interaksi yang saling menyatu dari komponen pembelajaran, dan komponen pembelajaran terdapat guru, siswa, tujuan, materi metode, media, dan evaluasi.

c. Pembelajaran pada Abad 21

Pembelajaran saat ini atau abad 21 dipandang mencapai suatu perkembangan yang pesat, khususnya ditandai dengan semakin berkembangnya teknologi pengetahuan yang semakin pesat dan

perputaran zaman yang semakin terbuka secara global, sehingga membuat semua bidang khususnya manusia diharapkan dapat mencapai dan mempelajari ketrampilan pada abad 21 ini. Pembelajaran pada abad 21 ini berisi alternatif pemenuhan kehidupan dengan ditandai mudahnya mencari suatu pengetahuan dari berbagai sumber melalui teknologi seperti jaringan internet yang mendunia dimana upaya pemenuhan alternatif kehidupan dijalankan dengan adanya pengembangan semua elemen baik pendidikan, ekonomi, bahkan sumber daya manusia didasarkan adanya pengetahuan (Muhali 2019).

Oleh karena itu, dengan adanya suatu perubahan yang begitu pesat ini, sekolah sebagai tempat belajar dan pencipta manusia berpengetahuan wajib mempersiapkan siswanya untuk dapat menghadapi dan dapat berkontribusi dalam kehidupan pada abad ini ataupun dimasa yang akan datang. *Partnership for 21st Centured Skills* dalam Mustafa (2020, p. 424) menyatakan “...terdapat 4 unsur kompetensi dalam kurikulum yang harus dipelajari peserta didik dalam abad 21 ini yaitu pemikiran kritis, kolaborasi, kemampuan komunikasi dan pemikiran yang kreatif”. Dari hal tersebut perlu adanya suatu pembelajaran bagi peserta didik untuk lebih interaktif dan aktif dalam lingkungan belajar guna mempersiapkan dunia di masa depan.

Pembelajaran abad 21 ini mengubah dunia kearah digitalisasi yang memaksa proses pembelajaran disekolah mengikuti perkembangan teknologi sekarang sehingga menjadi tatangan baru bagi

guru sebagai pendidik untuk memiliki literasi yang tinggi pada teknologi digital sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dimana dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik dan salah satu caranya dengan adanya MBL (*Model Blended Learning*) yaitu model pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif tatap muka dengan kelas *online* berbantuan dari teknologi digital sebagai media pembelajaran berupa internet atau melalui *website* dan pemanfaatan *smartphone*. (Rahayu *et al.*, 2022).

Selain itu, kondisi pendidikan Indonesia ditandai dan didukung oleh adanya pergantian kurikulum pendidikan sesuai perkembangan zaman. Kurikulum sendiri merupakan suatu pedoman atau hal yang berisi tujuan atau materi, program yang akan dijalankan dan dipelajari oleh seluruh peserta didik selama menngenyam pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Mustafa & Dwiyogo, 2020).

Kemudian pada saat ini, kurikulum Indonesia telah berubah dimana tadinya adalah KTSP dan Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada kemandirian serta keaktifan peserta didik untuk belajar, artinya belajar tidak harus secara formal akan tetapi dapat belajar diluar sekolah atau non formal dimana pada kurikulum ini memberikan tantangan bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif dalam mencari sumber belajar sesuai dengan kondisi abad 21

ini dan salah satunya dengan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student centered learning* (Pertiwi *et al.*, 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pembelajaran abad 21 berisi keadaan yang menitikberatkan pada alternatif pemenuhan hidup berdasarkan pengetahuan dengan pemikiran yang semakin global dimana menciptakan suatu tantangan bagi dunia pendidikan untuk dapat mempersiapkan peserta didik dalam menguasai ketrampilan pada abad 21 tersebut. Salah satu cara yang dilakukan oleh pendidikan di Indonesia melalui kebijakannya adalah dengan dicipta kannya kurikulum merdeka belajar berisi kondisi pembelajaran yang menyenangkan sesuai karakter dan kemandirian peserta didik melalui pendekatan *student centered learning* yang bersifat interaktif dan membuat peserta didik semakin mandiri dan aktif dalam suatu pembelajaran.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Rozi (2023) ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik atau internal dan faktor dari luar diri siswa.

1) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran terletak pada diri peserta didik tersebut, dan faktor tersebut diantaranya adalah keadaan fisik siswa, kecerdasan,

motivasi, minat, bakat, dan kemampuan dasar serta motivasi yang dimiliki setiap peserta didik serta kebiasaan belajar siswa.

2) Faktor Eksternal

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran terletak pada lingkungan sekitar peserta didik dan faktor tersebut diantaranya adalah kondisi pembelajaran, sarana prasarana atau juga bisa media (alat) pembelajaran, sumber belajar atau bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran, serta guru sebagai pendidik sebagai pusat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi dari keberhasilan suatu pembelajaran terdapat dua faktor yaitu dari dalam diri peserta didik yang disebut dengan faktor internal berupa keadaan fisik, kecerdasan, motivasi, ketrampilan dasar siswa, minat, dan bakat siswa. Kemudian untuk faktor kedua yaitu faktor eksternal yang terdapat dari luar diri peserta didik selama pembelajaran berlangsung berupa kondisi lingkungan belajar, media (alat) pembelajaran, metode atau strategi dalam suatu pembelajaran, serta guru atau pendidik.

e. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui aktifitas fisik yang di jadikan sebagai mata pelajaran dalam suatu lembaga pendidikan di Indonesia mulai diajarkan dari Usia Dini, SD, SMP, hingga SMA/SMK dimana materinya membahas tentang semua cabang olahraga, tentang gerak, dan kesehatan baik psikis dan juga fisik (Mustafa & Dwiyo, 2020).

Pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan potensi diri peserta didik melalui aktifitas fisik guna meningkatkan aspek ketrampilan, pengetahuan, dan sikap pada diri peserta didik itu sendiri, dan juga disebut sebagai suatu pembelajaran yang memiliki tujuan agar peserta didik dapat belajar menjiwai, mengembangkan, menikmati, serta berpartisipasi dalam bermain melalui bergerak, meningkatkan kesegaran jasmani untuk kesehatan, dan belajar berbagai cabang olahraga untuk dijadikan prestasi (T. Wibowo, 2017).

Dalam sebuah kutipan dari bahasa Latin mahakarya seorang penyair Romawi abad kedua Decimus Lunius Juvenalis, mengatakan tentang *Mensana in corpore sano*, yang artinya didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat (Yoda, 2020). Dari pernyataan tersebut, tentu berhubungan dengan pendidikan jasmani sebagai

salah satu cara atau sarana mencapai tujuan pendidikan untuk mencerdaskan anak bangsa atau peserta didik yaitu didalam tubuh yang sehat dan jiwa yang kuat maka akan mempermudah diri manusia untuk dapat meningkatkan kecerdasan melalui belajar aktivitas fisik berupa gerak tubuh.

Selain itu berdasarkan W. Suherman *et al* (2020, p.48) menjelaskan bahwa :

“Materi ajar dalam pendidikan jasmani terdiri dari (1) ketrampilan permainan bola besar dan bola kecil, (2) ketrampilan jalan, lari, lompat, dan lempar, (3) ketrampilan gerak seni dan olahraga bela diri, (4) ketrampilan gerak senam dan aktivitas ritmik, (5) kebugaran jasmani komponen Kesehatan dan komponen ketrampilan, (6) ketrampilan renang atau akuatik, dan (7) pendidikan kesehatan, sedangkan untuk materi pelajaran kelas 9 hingga 12 meliputi ketrampilan olahraga, kesegaran jasmani, pembentukan sikap dan perilaku untuk gaya hidup aktif serta sikap sportif.”

Berdasarkan pernyataan diatas, sejalan dengan pembelajaran pada abad 21 dimana kebijakan pendidikan Indonesia telah membuat kurikulum baru yaitu merdeka belajar yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bisa belajar mandiri dalam mengakses pengetahuan secara aktif baik secara formal dan non formal sesuai kebutuhannya dan mengharuskan guru sebagai pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan peserta didik sesuai kebutuhan, karakter dan lingkungan peserta didik (Priyambudi *et al*, 2023).

Dalam hal ini, maka guru PJOK saat ini bisa merancang pembelajaran yang membuat siswanya aktif, senang dan termotivasi

untuk belajar PJOK dengan teori pengetahuan yang baik dengan bantuan memanfaatkan teknologi digital, akan tetapi nyatanya peneliti masih menemukan fenomena permasalahan pada pembelajaran PJOK dan salah satunya di SMK PIRI 3 Yogyakarta dengan menggunakan pembelajaran konvensional seperti metode pembelajaran berfokus pada guru, pemanfaatan teknologi digital belum dimaksimalkan sebagai media untuk membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi dan masih bergantung pada buku cetak serta media audio visual biasa serta evaluasi menggunakan tes kertas. Maka, sesuai dengan pembelajaran abad 21 ini, guru PJOK harus bisa mengimbangi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat aktif peserta didik salah satunya dengan bantuan pemanfaatan teknologi digital.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang wajib dalam satuan jenjang sekolah dari SD hingga SMK/SMA dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap peserta didik melalui aktifitas fisik atau olah gerak tubuh. Kemudian pembelajaran jasmani pada abad 21 ini, guru PJOK dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan sesuai kebutuhan peserta didik dengan bantuan teknologi digital melalui internet atau *website* di kolaborasikan pembelajaran interaktif untuk membuat peserta didik sadar dalam

literasi fisik dan termotivasi belajar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

5. Karakteristik Peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta

a. Profil SMK PIRI 3 Yogyakarta

Data yang diberikan telah diambil saat observasi hasil dari praktik kependidikan di SMK PIRI 3 Yogyakarta tahun 2023. SMK PIRI 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. MT. Haryono No.23, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan swasta yang didirikan oleh Yayasan Perguruan Islam Republik Indonesia. Selama peneliti melaksanakan praktik kependidikan di sekolah tersebut, telah ditemukan bahwa potensi pembelajaran PJOK disana kurang baik dalam segi tempat dikarenakan gedung yang tidak terlalu luas serta kurang lahan untuk pembelajaran praktik olahraga karena tidak memiliki lapangan luas untuk berolahraga, serta hanya terdapat lapangan basket yang tidak terlalu luas.

Kemudian untuk ketersediaan guru PJOK disana hanya satu orang guru perempuan dan sudah berusia sekitar 40an akan tetapi masih sangat bugar dan juga cerdas serta literasi terhadap teknologi dapat mengikuti. Selanjutnya untuk total peserta didik di SMK PIRI 3 Yogyakarta tahun 2024/2025 berjumlah sekitar 50 peserta didik dari kelas X sampai XII. SMK PIRI 3 Yogyakarta memiliki 4 jurusan yaitu

multimedia (MM), akuntansi (AKL), administrasi perkantoran (OTKP), dan Bisnis Daring Pemasaran (BDP).

SMK PIRI 3 Yogyakarta memiliki fasilitas cukup memadai untuk kelas teori, karena sesuai dengan jurusanannya, SMK PIRI 3 Yogyakarta memiliki fasilitas berupa laboratorium dan perpustakaan serta ruangan kelas yang dilengkapi dengan proyektor dan juga LCD, *White Board* untuk keperluan pembelajaran. Akan tetapi untuk sarana prasarana pembelajaran PJOK masih tergolong dari cukup karena hanya tersedia raket tanpa adanya *shuttlecock*, selain itu ditambah bola basket dan *cone* saja serta tersedia bola voli yang rusak. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler terdapat ekstra *Design Grafis*, *Sablon* serta *Fotografi*, dan organisasi OSIS (Organisasi Peserta didik Intra Sekolah).

b. Karakter Peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta

Jenjang pendidikan formal setelah lulus sekolah menengah pertama yaitu terdapat SMA (Sekolah Menengah Atas), SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), atau MA (Madrasah Aliyah), saat sekolah menengah tersebut merupakan fase perkembangan remaja dimana mulai untuk mempersiapkan karir untuk masa depan dengan SMA bertujuan agar lulusannya melanjutkan belajar ke perguruan tinggi karena tidak diberikan sebuah keahlian khusus melainkan berisi jurusan IPA, IPS atau Bahasa dan pembelajaran lebih mengarah ke teori, sedangkan peserta didik SMK dari kelas X sudah di beri

keahlian atau ketrampilan khusus agar setelah lulus dapat langsung bekerja dimana berisi jurusan seperti teknik mesin, elektro, tata boga, komputer, multimedia, dll, dan pembelajaran mengarah kepada praktik (Mardiyati, 2015).

Selain itu peserta didik SMK atau SMA berada pada usia remaja akhir yaitu sekitar 17 tahun sampai 18 tahun dan tidak bisa dipungkiri usia tersebut meski masih memiliki tingkah laku mencari jati diri, tetapi masih sering terpengaruh dengan kehidupan lingkungan disekitarnya baik yang positif maupun negatif serta masih perlu adanya pantauan oleh guru, atau orang tua untuk mengarahkan ke hal positif serta hal tersebut merupakan normal (Fitrianisa, 2018).

Akan tetapi untuk peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tahun 2024/2025 ini berjumlah sekitar 50 anak yang terdiri 24 peserta didik kelas XII, 17 anak kelas XI, dan 9 anak kelas X. Dalam hal ini membuat mata pelajaran PJOK di tahun periode 2024/2025 dilaksanakan dengan cara disatukan untuk kelas X dan kelas XI di satu hari pada hari jum'at.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta pada tanggal 20 Juni 2024, beliau menjelaskan bahwa peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta merupakan peserta didik yang termasuk pintar sebenarnya hanya karena kurang motivasi diri dan juga dukungan dari orang sekitar serta lingkungan yang kurang kompetitif serta kreatif membuat mereka lebih cenderung

malu-malu untuk aktif serta cenderung kurang memperhatikan ketika diterangkan suatu pelajaran dan kelas X yang merupakan peserta didik baru di tahun 2024 maka perlu motivasi yang tinggi untuk bisa lebih mengeksplor ilmu saat bersekolah di SMK PIRI 3 Yogyakarta.

Akan tetapi sesuai usia peserta didik SMK/SMA/MA rata-rata sebagai remaja akhir dimana perilaku mereka mulai mencari jati diri mereka masing-masing dan sudah tidak lagi anak-anak atau bahkan juga belum dikatakan dewasa serta ditambah dengan perkembangan abad 21 dimana teknologi digital semakin berkembang, selain itu dengan diizinkannya peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta dalam membawa *smartphone* membuat mereka sangat leluasa untuk mengakses dan lebih cenderung fokus pada *smartphone*-nya.

Berdasarkan pendapat Gadner dan Davies dalam Agusta, (2016) menyatakan bahwa generasi muda khususnya pada remaja awal, tengah maupun akhir telah ketergantungan pada *smartphone* dikarenakan kemudahan dalam mengakses semua yang diinginkan dan menjadikan dampak buruk bila tak bisa mengontrolnya sebagai contoh mereka dapat mengasingkan diri dan lebih berimajinasi dan memiliki dunianya sendiri lewat dunia maya, selain itu mereka berharap dengan mudahnya teknologi yang berkembang begitu pesat dapat dimanfaatkan dengan bijak dan kembangkan imajinasi peserta didik untuk berkreatif seluas mungkin agar terciptanya sebuah prestasi.

Akan tetapi pada kenyataannya dalam pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta khususnya, berdasarkan pengalaman mengajar saat praktik kependidikan disana dan telah banyak dari peserta didik yang lebih memilih dan perhatian pada *smartphone*-nya masing-masing yang berakibat pada tidak fokus dan tidak tersampainya materi yang diberikan oleh guru dan terbukti ketika pembelajaran PJOK pagi hari dilakukan, terdapat beberapa peserta didik yang mengaku bahwa malamnya bermain *smartphone* hingga larut malam dan pagi tidak fokus ketika pelajaran dimulai. Maka, dengan bantuan *smartphone* dapat menjadi solusi yang lebih baik dalam menciptakan proses pembelajaran teori PJOK yang lebih menyenangkan.

Sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh *Partnership for 21st Century Skills* dalam Mustafa (2020) menyatakan terdapat 4 unsur kompetensi dalam kurikulum yang harus dipelajari peserta didik dalam abad 21 ini yaitu pemikiran kritis, kolaborasi, kemampuan komunikasi dan pemikiran yang kreatif. Maka dari itu, peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta dapat mendapatkan pembelajaran PJOK yang kreatif, inovatif dari terciptanya pembelajaran melalui bantuan dan pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang saat ini, dan dapat melalui media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan suatu materi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakter dari peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta termasuk yang pintar, hanya mereka masih sering kurang fokus dan salah satu penyebabnya karena kurang termotivasi dan pembelajaran yang kurang kompetitif serta adanya ketergantungan dari *smartphone* dan metode pembelajaran yang konvensional serta kurang menarik bagi siswa.

B. Hasil penelitian yang relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan Octaviany *et al* (2023) berjudul “Persepsi Peserta didik Terhadap Penggunaan *Wordwall* Digital Media dalam Belajar Bahasa Inggris”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 dalam belajar bahasa inggris dengan bantuan media *wordwall* yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dalam waktu seminggu. Guru memberikan latihan kosakata yang berfokus pada preposisi dengan bantuan *Quis gameshow Wordwall* yang dilakukan selama 30-40 menit. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dimana adanya pendekatan untuk menyelidiki suatu kasus lebih mendalam dan secara fakta berbagai sumber data sebagai bukti didapat melalui triangulasi, dengan teknik pengambilan data menggunakan wawancara semi terstruktur yang dilakukan dalam bahasa Indonesia dimana peneliti mengadopsi langkah pendekatan terstruktur yang terdiri dari enam langkah, antara lain; merencanakan, merancang, menyiapkan, mengumpulkan, menganalisis dan berbagi. Kemudian peneliti menganalisis

data melalui beberapa langkah dengan cara antara lain; kondensasi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII C sebanyak 32 peserta didik dengan diambil 25 peserta didik untuk diwawancarai yang aktif belajar bahasa inggris dengan bantuan media *wordwall*. Selanjutnya peneliti menyusun wawancara berdasarkan indikator persepsi, antara lain; penyerapan, pemahaman, dan evaluasi. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media digital *wordwall* dalam pembelajaran bahasa inggris dimana mereka mudah mempelajari materi bahasa inggris, selain itu *wordwall* memiliki desain tampilan yang menarik serta membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran bahasa inggris yang menyenangkan dengan media *wordwall*. Tantangan yang dimiliki peserta didik saat menggunakan media *wordwall* adalah kesulitan mengakses *link* yang terkadang tidak bisa dibuka, batasan waktu pembelajaran yang kurang panjang.

- 2) Penelitian yang dilakukan Benu *et al* (2024) berjudul “Persepsi Mahasiswa didik PGSD Tentang Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa didik tentang penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam mata kuliah pembelajaran matematika SD. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan survei melalui kuesioner menggunakan *google form*. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dimana bertindak penuh sebagai partisipasi aktif dalam menghimpun

data, dan mengklasifikasikan data. Subjek peneliti adalah 33 mahasiswa didik PGSD kelas IVD semester genap Universitas Nusa Cendana tahun 2023/2024. Prosedur penelitian terdiri dari 3 tahap yaitu; (1) persiapan adalah penyusunan instrumen, (2) pelaksanaan adalah instrumen telah sudah divalidasi dengan data diambil dengan angket respon mahasiswa didik kepada seluruh mahasiswa, (3) evaluasi dalam analisis respon mahasiswa didik dijabarkan dan dipergunakan untuk menggambarkan tingkatan respon mahasiswa didik dengan skala likert, serta analisis data dilakukan 3 tahap yaitu; (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) dan penarikan kesimpulan. Hasil persepsi mahasiswa semua adalah positif terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* dalam mata kuliah pembelajaran SD dimana menyatakan menyenangkan dengan, dan bermakna serta dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk memberikan stimulus kepada mahasiswa didik agar berperan aktif selama proses perkuliahan.

- 3) Penelitian yang dilakukan Fatimah (2024) berjudul “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Permainan Bola Voli dengan Media *Audio Visual* di SMA N 2 Kota Magelang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X tahun ajaran 2023/2024 terhadap penggunaan media *audio visual* dalam pembelajaran permainan bola voli di SMA Negeri 2 Kota Magelang. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode survei melalui teknik pengambilan data berupa pengisian angket dan instrumen berupa non tes untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X tentang media *audio visual*

dalam pembelajaran permainan sepak bola. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X dengan populasi yang berjumlah 286 peserta didik dari 8 kelas dan sampel diambil 72 peserta didik dengan teknik *Proporsional Random Sampling* sebagai responden. Angket yang digunakan menggunakan kajian teoritis dengan faktor yang mempengaruhi persepsi dari Gibson seorang tokoh dibidang psikologi Amerika, dimana beliau menyatakan bahwa faktor yang berperan dalam persepsi yaitu adanya faktor internal berupa keadaan diri subjek yang akan mempersepsikan suatu objek dengan indikator yaitu fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan yang searah, pengalaman, suasana hati dan faktor eksternal berupa ukuran atau penempatan objek sebagai stimulus, warna objek, keunikan dan kontrasan stimulus, kekuatan dan intensitas stimulus, serta gerakan. Pada penelitian ini uji validitas dengan rumus korelasi *product moment* , dimana sebanyak 31 butir pernyataan valid. Kemudian analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase, dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach alpha* dengan hasil $0,958 > 0,80$. Hasil dari persepsi mereka terhadap penggunaan media gambar tercatat bahwa 8% (6 anak) berpersepsi “*sangat kurang positif*”, 28% (20 siswa) berpersepsi “*kurang positif*”, 36% (26 anak) berpersepsi “*cukup positif*” dan 21% (15 anak) berpersepsi “*positif*”, serta 7% (5 anak) berpersepsi “*sangat positif*”.

- 4) Penelitian dari Puspitasari, (2022) yang berjudul “ Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbentukan *Game Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Atletik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mix*

kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah 6 orang siswa dan 1 orang guru. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran simulasi *game wordwall* yang dibuktikan dengan pada hasil *post-test* yaitu persentase siswa tuntas sebesar 100% dan tidak tuntas sebesar 0%. Kemudian peneliti mendapatkan hasil pengisian lembar pengisian lembar kuesioner siswa dimana kategori Sangat Setuju berjumlah 46 sebesar 38,33%, kategori Setuju berjumlah 52 sebesar 43,33%, kategori Tidak Setuju berjumlah 13 sebesar 10,83%, dan kategori Sangat Tidak Setuju berjumlah 9 sebesar 7,50%. Berdasarkan hasil uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan *game wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik di SD Negeri 183/II Sumber Mulya.

- 5) Selanjutnya penelitian oleh Purnamasari (2020) yang berjudul “Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online *Wordwall*” dan telah dirujuk 58 kali di *google scholar* dengan metode sosialisasi dan praktik langsung kepada peserta yaitu guru dan peserta didik di SMK Islamiyah Serua Depok tahun 2020/2021 menjelaskan bahwa dengan adanya penggunaan media permainan interaktif berbasis *website* atau bantuan dari teknologi yang berfungsi untuk menyampaikan teori dan untuk mengasah kreatifitas guru telah berhasil menciptakan

ketertarikan pada peserta didik melalui tampilan yang menarik, suara yang bervariasi serta menantang peserta didik untuk menyelesaikan permainan dari *Wordwall* tersebut.

- 6) Penelitian oleh Surahmawan (2021) yang telah dirujuk 24 kali di *google scholar*, berjudul “Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia” yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi sebagai implementasi media interaktif sesuai era 5.0 atau pembelajaran abad 21 dengan bantuan teknologi internet melalui *website* dengan metode penelitian berupa pengembangan 4D yaitu mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, terakhir disebarluaskan dan menghasilkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* layak untuk diterapkan dalam suatu pembelajaran dengan persentase tingkat pemahaman peserta didik sebesar 85% dan efektif melatih ketrampilan berfikir kritis serta kreatif peserta didik dalam memahami materi sistem pernafasan manusia.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi peneliti melalui pengamatan selama praktik kependidikan di SMK PIRI 3 Yogyakarta dan observasi melalui wawancara singkat pada guru PJOK SMK PIRI 3 Yogyakarta, pembelajaran PJOK yang dilaksanakan kurang maksimal dan belum sesuai dengan pembelajaran abad 21. Maka peneliti telah mencoba bersama guru PJOK SMK PIRI 3 Yogyakarta sosialisasi dengan mengenalkan pembelajaran interaktif

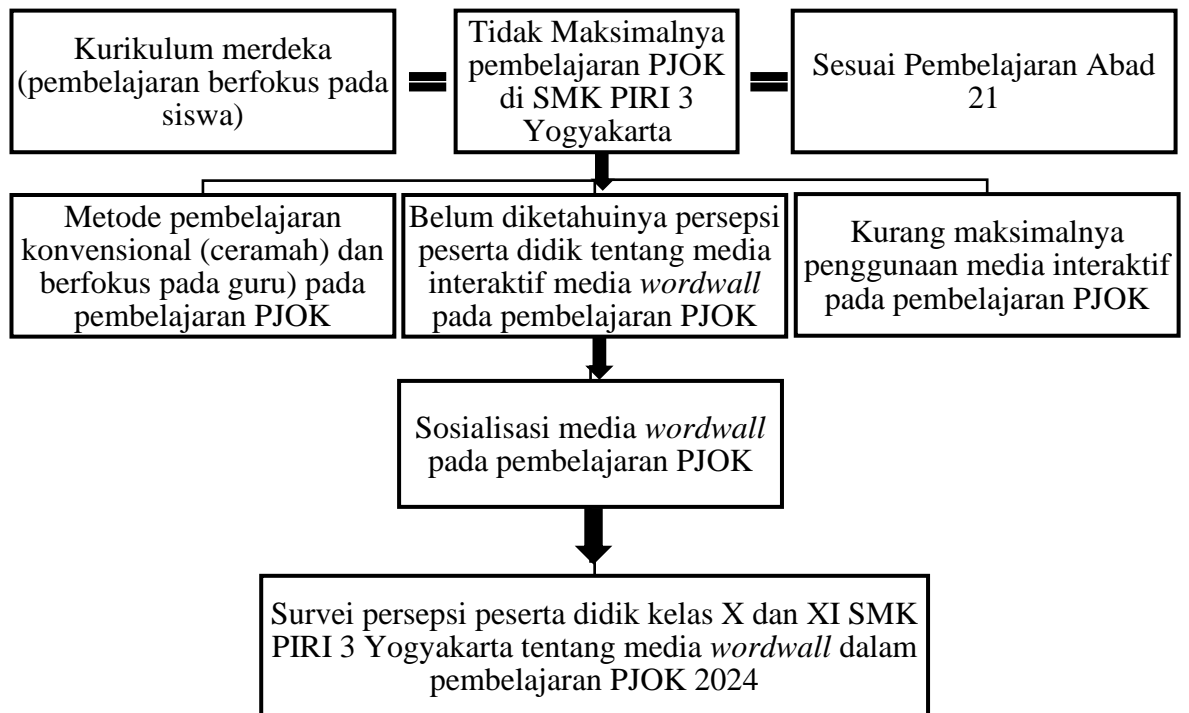
berbantuan dengan media berbasis aplikasi *wordwall* untuk menciptakan pembelajaran PJOK yang kreatif, inovatif, serta interaktif.

Berikut merupakan beberapa hal yang menyebabkan kurang maksimalnya pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang masih menerapkan metode konvensional berupa ceramah serta pendekatan pembelajaran yang masih berfokus pada guru atau *teacher centered learning*, kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi digital seperti *website* aplikasi *wordwall* dan *smartphone* sebagai alat atau media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sesuai pembelajaran abad 21 dan karakter peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta, terakhir pembelajaran masih menggunakan media visual berupa buku cetak dan media audio visual berupa video sehingga peserta didik yang berfokus pada pembelajaran dari perintah guru membuat sulit untuk berkembang dan memenuhi ketrampilan abad 21 seperti komunikasi, kolaborasi, kreatif dan berpikir kritis.

Dalam penelitian ini, peneliti akan survei bagaimana persepsi atau respon dari peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif sesuai pembelajaran abad 21 setelah disosialisasikan dalam pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta 2024. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui persepsi peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta terhadap media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK 2024.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :

Gambar 6 Kerangka Pikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan satu variabel untuk dideskripsikan tanpa hubungan dan perbandingan dengan variabel lainnya. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang memaparkan atau menggambarkan suatu fenomena atau permasalahan dengan data yang pasti dan akurat serta diteliti secara sistematis (Sahir, 2022). Selanjutnya metode yang digunakan adalah survei dan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen angket melalui *google form* yang bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X dan XI tahun ajaran 2024/2025 tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK PIRI 3 Yogyakarta, Jl. MT. Haryono No.23, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian dilakukan selama bulan Juni-Agustus 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut pendapat yang dijelaskan oleh Sugiyono (2020, p.126) dalam bukunya menjelaskan “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek, subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu”. Maka dari itu,

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tahun 2024 yang berjumlah 50 peserta didik dengan 24 anak kelas XII, 17 anak kelas XI, dan 9 anak kelas X. Pada SMK PIRI 3 Yogyakarta, khusus untuk mata pelajaran PJOK pada kelas X dan XI digabung menjadi satu kelas karena jumlah yang sedikit.

Menurut pendapat Sugiyono (2020, p.127) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, pp.133-134) bahwa “pengambilan sampel menggunakan kolaborasi antara *purposive sampling* yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan total *sampling/sensus* yang berarti semua anggota populasi dijadikan sampel semua karena jumlah populasi berjumlah dibawah 100”. Oleh karena itu dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah 26 anak dari kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta menggunakan teknik *purposive sampling*, dan semua anggota dijadikan sampel dengan teknik total *sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel adalah atribut dalam atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi yang dibuat oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulan Sugiyono (2020). Variabel pada penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu persepsi peserta didik kelas X dan XI tahun ajaran 2024/2025 tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta. Sedangkan variabel tersebut didefinisikan secara operasional sebagai interpretasi atau memberikan pendapat, baik kesan atau gagasan pada

rangsangan yang telah ada di dalam otak peserta didik kelas X dan XI tahun ajaran 2024/2025 tentang media atau alat secara *online* yang berupa aplikasi *wordwall* berbasis *website* melalui internet untuk dalam pembelajaran teori PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta yang diukur menggunakan instrumen persepsi dengan faktor instrinsik dan ekstrinsik.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menyebarkan angket atau kuesioner dengan skala *likert* kepada responden. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, p.146) mengatakan bahwa “...bentuk pengambilan data angket dengan skala *likert* ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi, seseorang, atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Sesuai penjelasan diatas, penelitian ini meneliti untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK.

Peneliti memilih angket dikarenakan keterbatasan waktu, dengan kondisi sekolah yang tidak bisa dijadikan tempat penelitian melebihi bulan Agustus, selain itu, berdasarkan Sugiyono (2020, p.175) menjelaskan bahwa “angket dengan kuesioner lebih efisien dengan waktu yang singkat dan dapat diberikan ke responden dalam jumlah banyak dengan pertanyaan yang sama, fleksibel serta dapat memberikan jawaban yang jujur”.

Prosedur pelaksanaan penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1) Pra Survei Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pra survei penelitian berupa observasi melalui wawancara terhadap guru PJOK SMK PIRI 3 Yogyakarta pada tanggal 20 Juni 2024. Pada tahap pra survei penelitian ini tujuannya untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan nyata terkait proses pembelajaran PJOK yang berlangsung di kelas. Hasil yang diperoleh, memang guru masih menerapkan metode ceramah dan demonstrasi gerak, sedangkan keadaan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran PJOK serta penggunaan media interaktif berbantuan teknologi belum dimaksimalkan di pembelajaran PJOK. Selain itu, SMK PIRI 3 Yogyakarta menjadi salah satu sekolah yang mengizinkan peserta didik untuk membawa *smartphone*, maka dengan hal ini dapat dimaksimalkan untuk kelancaran pembelajaran PJOK.

2) Pengumpulan data

Sebelum diambil pendapat atau persepsi peserta didik terhadap media *wordwall*, sebelumnya peneliti bersama guru PJOK telah sosialisasi media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK kepada peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta. Kemudian di hari berikutnya peneliti melakukan pengambilan data, dimana peneliti membagikan angket kepada responden melalui *google form*.

Berikut langkah-langkah sosialisasi pembelajaran PJOK menggunakan media *wordwall* :

- a. Peneliti didampingi guru membuka pembelajaran PJOK di ruang kelas dengan peserta didik mencoba menyiapkan *smartphone* dan LCD serta proyektor untuk menyorot materi yang akan disampaikan.
- b. Selanjutnya peneliti dan guru PJOK melaksanakan sosialisasi media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK.
- c. Kemudian guru akan membagikan *link wordwall* materi PJOK melalui media *wordwall* pada 3 tahap yaitu:
 - 1) Awal adalah penjelasan materi dengan *template Match Up*, peserta didik dapat diminta untuk *drag and drop* setiap kata kunci disamping pengertiannya tentang materi penjas, peneliti memberikan materi PJOK yang disorot pada proyektor. Selanjutnya peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya pada materi yang belum jelas
 - 2) Terakhir adalah peserta didik melakukan evaluasi dengan media *wordwall* menggunakan *template* permainan *Quiz*, dimana peserta didik dapat diminta untuk menyelesaikan soal sesuai materi yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar sebagai bahan evaluasi peserta didik mana yang belum paham terhadap materi yang telah disajikan menggunakan media *wordwall*.

3) Pengambilan Data

Setelah sosialisasi media *wordwall* dalam pembelajaran dilakukan, kemudian peserta didik akan diberi angket yang berisi pernyataan untuk diketahui persepsi mereka tentang media pembelajaran *wordwall* yang dilakukan selama sosialisasi dalam pembelajaran PJOK di kelas.

2. Instrumen Penelitian

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, p.156) mendefinisikan bahwa “instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam suatu penelitian untuk mengukur variabel penelitian atau objek yang akan diteliti baik secara alam maupun sosial”. Penelitian ini menggunakan instrumen non tes berupa kuesioner atau angket dengan skala *likert*. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, p.146) menjelaskan bahwa “jawaban skala *likert* dimulai dari yang sangat positif hingga sangat negatif”. Pada penelitian ini angket disajikan dalam bentuk *google form* dan responden tinggal memberikan *checklist* pada alternatif jawaban dan penskoran yang disediakan seperti pada tabel 2 dan kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Skala Likert

Pilihan Jawaban/Kategori Jawaban	Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2020, p.147)

Pada penelitian ini instrumen yang dijadikan mengumpulkan data adalah dengan memodifikasi instrumen dari Fatimah.D (2024) tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli dengan media *audio visual* di SMA N 2 Kota Magelang. Berdasarkan pendapat Akhtar (2017) seorang ahli psikometri menuliskan sebuah artikel yang menyatakan bahwa proses proses modifikasi instrumen dilakukan dengan meminjam kerangka teoritis dan beberapa item yang relevan, untuk kemudian dimodifikasi dengan merevisi, menambah itemnya, dan pengubahan skoring sesuai dengan kebutuhan peneliti, serta dalam penyusunannya tidak perlu izin dari peneliti yang memiliki instrumen bila sudah di terbitkan.

Intrumen penelitian dari Fatimah.D (2024) mengukur persepsi peserta didik kelas X SMA N 2 Kota Magelang terhadap media *audio visual* dalam pembelajaran PJOK materi permainan bola voli. Jenis angket yang di sajikan adalah bentuk angket tertutup dan dijawab langsung oleh responden. Kemudian alasan peneliti memodifikasi instrumen tersebut karena tujuan penelitian memiliki karakteristik yang sama, yaitu sama mengukur persepsi peserta didik sekolah menengah atas atau kejuruan tentang media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

Hanya terdapat perbedaan pada jenis objek media yang akan dipersepsikan yaity media *audio-visual* sedikit berbeda dengan media intraktif *wordwall*, dimana media *wordwall* mengharuskan internet dan merupakan media *game* edukatif sedangkan media *audio-visual* belum

tentu membutuhkan internet dan media *game* edukatif, kemudian subjek jenjang yang akan mempersepsikan yaitu SMA dan SMK sedikit berbeda, lalu untuk materi yang menjadi isi materi dalam medianya nanti juga berbeda.

Maka dari itu, peneliti telah memodifikasi instrumen dengan menggunakan kerangka teoritis dari Gibson tentang persepsi dalam Fatimah.D (2020) yang berisi faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal dengan indikator berupa perhatian, suasana hati, pengalaman dan ingatan, serta minat, kemudian faktor eksternal dengan indikator berupa keunikan dan kontras stimulus, ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus, serta gerakan.

Selanjutnya, peneliti menyesuaikan item pernyataan khusus untuk media *wordwall* sebagai media interaktif berbasis digital yang berperan dalam pembelajaran abad 21. Lalu untuk menyesuaikan pernyataan khusus materi, maka dibuat umum karena permainan sepakbola dan olahraga renang merupakan materi yang berada dalam lingkup materi PJOK. Berdasarkan pendapat Mardiyati & Yuniawati (2015) menjelaskan pembelajaran jenjang SMA dan SMK sedikit berbeda dimana SMA berfokus pada teori dan ditujukan agar peserta didik melanjutkan keperguruan tinggi, dan SMK berfokus pada praktik materi sesuai keahlian dan ditujukan untuk langsung kerja. Oleh karena itu, sesuai dengan kebutuhan dari SMK PIRI 3 Yogyakarta dimana jurusannya berisi yang berkaitan dengan teknologi digital khususnya multimedia sehingga dengan

bantuan media *wordwall*, peserta didik dapat belajar praktik secara langsung, serta tidak mempengaruhi isi item pernyataan dalam angket karena sama dalam satu satuan jenjang yaitu sekolah menengah atas atau kejuruan setelah sekolah menengah pertama.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen dari persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
Persepsi peserta didik X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran PJOK 2024	Internal	a. Perhatian	1,2,3,4	21
		b. Suasana Hati	5,6,7,8,9	
		c. Pengalaman dan Ingatan	10,11,12,13,14,15,16	
		d. Minat	17,18,19,20,21	
	Eksternal	e. Keunikan dan Kekontrasan Stimulus	22,23,24	10
		f. Ukuran dan Penempatan dari objek atau Stimulus	25,26,27	
		g. Gerakan	28,29,30,31	
Jumlah				31

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, p.176) menjelaskan bahwa “Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel”.

1. Validitas Instrumen

Selanjutnya, uji coba instrumen dilakukan dengan metode *try out* terpakai. Berdasarkan Hadi dalam El Akmal *et al* (2020, p.22) *try out* terpakai atau uji coba yang dapat menguji langsung data hasil penelitian dan hanya item yang valid yang akan dianalisis. Artinya peneliti hanya melakukan satu kali penyebaran angket langsung ke responden dalam satu kali pengambilan data. Dalam hal ini, peneliti memilih uji coba terpakai dikarenakan subjek yang memiliki karakteristik yang sama di sekitar tempat penelitian lumayan sedikit dan subjek dalam populasi penelitian juga terbatas serta keterbatasan waktu dan dana sehingga dilakukan *try out* terpakai dalam pengujian alat ukur penelitian ini.

Kemudian, validitas item dihitung dengan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan *Pearson* (Arikunto, 2018). Kemudian perhitungan dilakukan dengan *Microsoft Excel*. Nilai *r* hitung akan dibandingkan dengan *r* tabel pada taraf signifikansi 0.05. Jika *r* hitung lebih besar dari pada *r* tabel maka item dikatakan valid. Kemudian validitas dikonsultasikan kepada bapak Saryono S.Pd. Jas, M.Or selaku dosen pembimbing untuk memperkecil tingkat kelemahan dan kesalahan instrument yang disusun oleh peneliti. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, p.179) menjelaskan bahwa “*expert judgement* adalah seorang yang ahli dalam bidang objek yang diteliti seperti dosen, mekanik, dan lainnya. Hasil uji validitas instrument telah disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
01	0,795	0,388	Valid
02	0,189	0,388	Gugur
03	0,623	0,388	Valid
04	0,354	0,388	Gugur
05	0,130	0,388	Gugur
06	0,669	0,388	Valid
07	0,728	0,388	Valid
08	0,773	0,388	Valid
09	0,600	0,388	Valid
10	0,820	0,388	Valid
11	0,468	0,388	Valid
12	0,291	0,388	Gugur
13	0,116	0,388	Gugur
14	0,616	0,388	Valid
15	0,436	0,388	Valid
16	0,787	0,388	Valid
17	0,915	0,388	Valid
18	0,420	0,388	Valid
19	0,734	0,388	Valid
20	0,463	0,388	Valid
21	0,602	0,388	Valid
22	0,686	0,388	Valid
23	0,578	0,388	Valid
24	0,331	0,388	Gugur
25	0,776	0,388	Valid
26	0,536	0,388	Valid
27	0,650	0,388	Valid
28	0,604	0,388	Valid
29	0,631	0,388	Valid
30	0,421	0,388	Valid
31	0,659	0,388	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas dari 31 butir pernyataan, terdapat 25 butir pernyataan dinyatakan valid dan 6 butir pernyataan dinyatakan tidak valid atau gugur. Butir pernyataan tidak valid atau gugur yaitu butir pernyataan nomor 2,4,5,12,13, dan 24. Berdasarkan uji coba instrumen dengan metode *try out* terpakai, butir pernyataan yang valid akan langsung

digunakan untuk dianalisis data dan butir pernyataan yang tidak valid atau gugur tidak digunakan dalam proses analisis data.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan adanya konsistensi atau hasil dari pengukuran yang tidak berubah-ubah dari waktu ke waktu (Arikunto, 2018). Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, dan biasanya sebagai koefisien, serta semakin tinggi koefisien maka reliabilitas atau konsistensi jawaban responden tinggi (Sahir, 2022). Pengukuran reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dan diperoleh sebesar 1,031.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,7	1,031	Reliabel

G. Teknik Analisis Data

Setelah proses pengambilan data telah selesai, langkah selanjutnya adalah analisis data yang berfungsi untuk mengetahui seberapa besar persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK. Dalam penelitian kuantitatif ini, menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020, pp.206-207) menjelaskan bahwa :

Statistik deskriptif merupakan jenis analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menjabarkan data yang telah dikumpulkan dan tidak untuk membuat kesimpulan baik untuk umum atau digeneralisasi dan penyajian datanya berupa tabel, grafik, modus, rata-rata, perhitungan desil, persentil, standar deviasi dan persentase.

Dalam menghitung prosentase setiap kategori di setiap aspek digunakan rumus dari (Arikunto, 2018) :

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

Keterangan :

P : Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

f : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Kemudian setelah data deskriptif persentase yang berupa data statistik sudah diketahui, selanjutnya dilakukan pengkategorian dimana dihitung menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Kriteria penskoran menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

No.	Rumus Interval	Kategori
1.	$X > (M + 1,5 \text{ SD})$	Sangat Positif
2.	$(M + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 1,5 \text{ SD})$	Positif
3.	$(M - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (M + 0,5 \text{ SD})$	Cukup Positif
4.	$(M - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (M - 0,5 \text{ SD})$	Kurang Positif
5.	$X \leq (M - 1,5 \text{ SD})$	Sangat Kurang Positif

Sumber: (Azwar, 2022)

Keterangan :

X : Skor

M : *Mean* Hitung

SD : Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025. Kemudian penelitian dilakukan mulai bulan Juni – Agustus 2024 dan diperoleh responden sebanyak 26 orang. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diperoleh skor total sebanyak 2000, skor rata-rata 76,92, skor minimal 64, skor maksimal 98, Modus 75, skor nilai tengah 75, dan standar deviasi 6,79. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 dan tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Keseluruhan

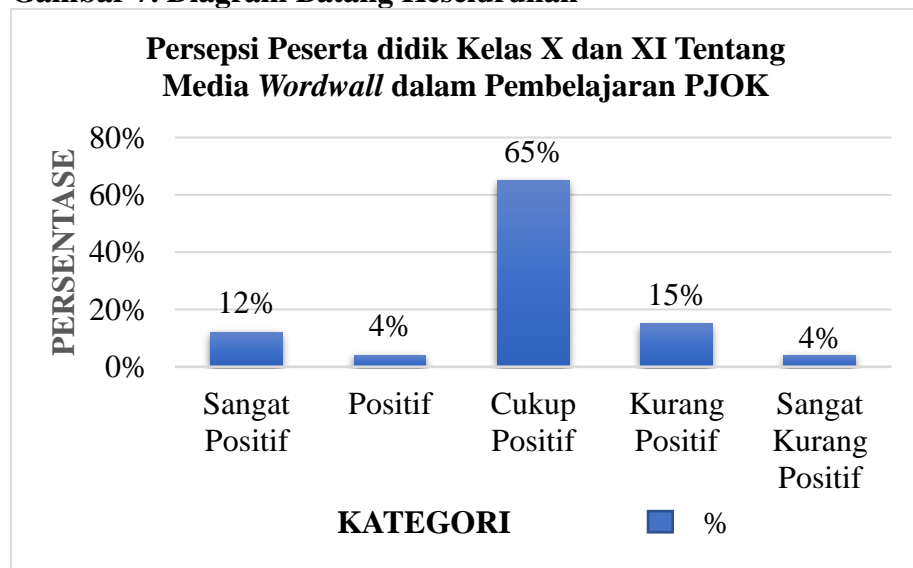
Jumlah Data	26
Jumlah Skor Data	2000
Rata-Rata	76,92
Nilai Minimal	64
Nilai Maksimal	98
Nilai Yang Paling Banyak Muncul	75
Nilai Tengah	75
Standar Deviasi	6,79

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Keseluruhan

No.	Rumus Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$X > 87,111$	Sangat Positif	3	12%
2.	$80,317 < X \leq 87,111$	Positif	1	4%
3.	$73,523 < X \leq 80,317$	Cukup Positif	17	65%
4.	$66,729 < X \leq 73,523$	Kurang Positif	4	15%
5.	$X \leq 66,729$	Sangat Kurang Positif	1	4%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan tabel distribusi diatas, persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025, dapat disajikan diagram batang pada gambar 7 sebagai berikut :

Gambar 7. Diagram Batang Keseluruhan



Berdasarkan tabel 7 dan gambar 7 Diatas menunjukan bahwa persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025 berada pada kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), “positif” sebesar 4% (1 siswa), “cukup positif” sebesar 65% (17 siswa), “kurang positif” sebesar 15% (4 siswa), “sangat kurang positif” sebesar 4% (1 siswa).

1. Faktor Internal

Deskriptif statistik dari data hasil penelitian mengenai persepsi Hasil penelitian ini merupakan persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025. Kemudian berdasarkan faktor internal,

dapat diperoleh skor total sebanyak 1282, skor rata-rata 49,31, skor minimal 43, skor maksimal 62, Modus 48, skor nilai tengah 48, dan standar deviasi 4,52. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 dan tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Internal

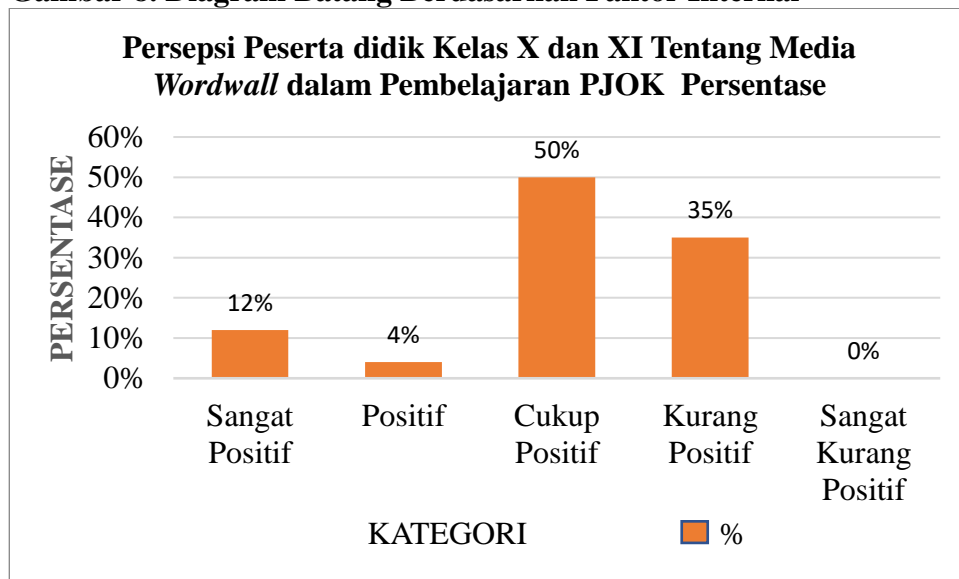
Jumlah Data	26
Jumlah Skor Data	1282
Rata-Rata	49,31
Nilai Minimal	43
Nilai Maksimal	62
Nilai Yang Paling Banyak Muncul	48
Nilai Tengah	48
Standar Deviasi	4,52

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Faktor Internal

No.	Rumus Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$X > 56,092$	Sangat Positif	3	12%
2.	$51,570 < X \leq 56,902$	Positif	1	4%
3.	$47,046 < X \leq 51,570$	Cukup Positif	13	50%
4.	$42,523 < X \leq 47,046$	Kurang Positif	9	35%
5.	$X \leq 42,523$	Sangat Kurang Positif	0	0%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan tabel 9 distribusi frekuensi diatas, persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025 maka dapat disajikan diagram batang pada gambar 8 sebagai berikut :

Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Internal



Berdasarkan tabel 9 dan gambar 8 diatas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025 dari faktor internal berada pada kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), “positif” sebesar 4% (1 siswa), “cukup positif” sebesar 50% (13 siswa), “kurang positif” sebesar 35% (9 siswa), “sangat kurang positif” sebesar 0% (0 siswa).

2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik dari data hasil penelitian mengenai persepsi hasil penelitian ini merupakan persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025. Kemudian berdasarkan faktor internal, dapat diperoleh skor total sebanyak 718, skor rata-rata 57,33, skor minimal 21, skor maksimal 36, Modus 27, skor nilai tengah 27, dan standar deviasi 2,70. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 dan tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal

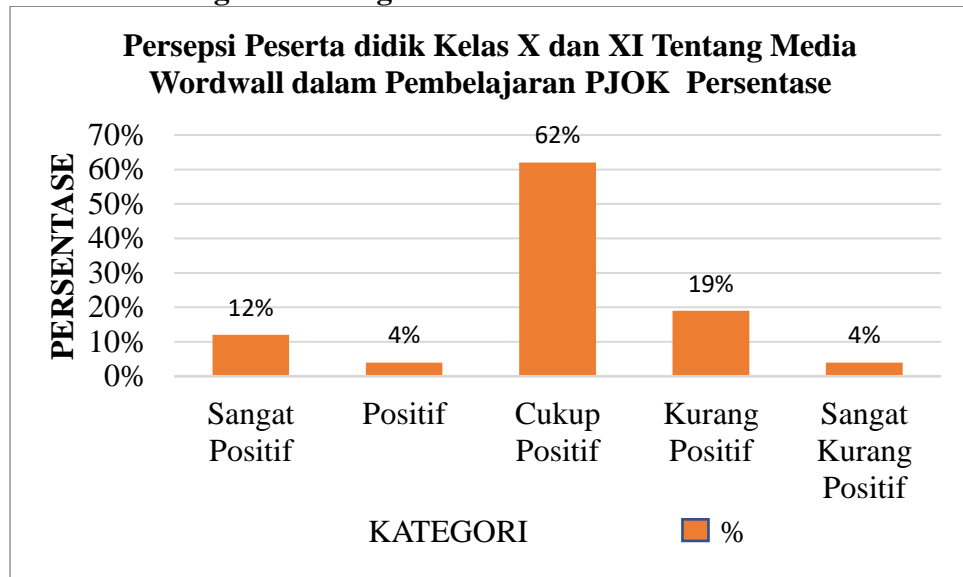
Jumlah Data	26
Jumlah Skor Data	718
Rata-Rata	57,33
Nilai Minimal	21
Nilai Maksimal	36
Nilai Yang Paling Banyak Muncul	27
Nilai Tengah	27
Standar Deviasi	2,70

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Eksternal

No.	Rumus Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$X > 56,092$	Sangat Positif	3	12%
2.	$51,570 < X \leq 56,902$	Positif	1	4%
3.	$47,046 < X \leq 51,570$	Cukup Positif	16	62%
4.	$42,523 < X \leq 47,046$	Kurang Positif	5	19%
5.	$X \leq 42,523$	Sangat Kurang Positif	1	4%
Jumlah			26	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi diatas, persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025 maka dapat disajikan diagram batang pada gambar 9 sebagai berikut :

Gambar 9. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Eksternal



Berdasarkan tabel 11 dan gambar 9 diatas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun periode 2024/2025 dari faktor eksternal berada pada kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), “positif” sebesar 4% (1 siswa), “cukup positif” sebesar 62% (16 siswa), “kurang positif” sebesar 19% (5 siswa), “sangat kurang positif” sebesar 1% (4 siswa).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun 2024. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK dalam kategori “cukup positif”. Pada kategori cukup positif memiliki frekuensi paling banyak yaitu 17 siswa atau 65%, kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), dan kategori “positif” sebesar

4% (1 siswa), kategori “kurang positif” sebesar 15% (4 siswa), serta kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (1 siswa) juga.

Berdasarkan penjelasan hasil data diatas dari 26 responden mengenai persepsi peserta didik tentang media *wordwall* selama pembelajaran PJOK untuk frekuensi terbanyak berada pada kategori “cukup positif” dengan persentase 65% atau sebanyak 17 responden yang diperoleh dari keseluruhan responden. Dengan hasil persepsi peserta didik tentang media *wordwall* dalam pembelajaran pada kategori cukup positif dapat menggambarkan bahwa media *wordwall* bisa dijadikan rekomendasi untuk media interaktif berbasis teknologi di pelajaran PJOK. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa media *wordwall* dirancang untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok atau individu dan juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam praktik pembelajaran dimana sesuai dengan pembelajaran abad 21 mengharuskan seorang guru memiliki kreativitas dan kecakapan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis IT (Puspitasari, 2022).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat melakukan praktik kependidikan di SMK PIRI 3 Yogyakarta, bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi permainan belum diterapkan secara maksimal. Kemudian peneliti bersama guru PJOK SMK PIRI 3 Yogyakarta mensosialisasikan salah satu jenis media interaktif berbasis teknologi permainan yaitu media *wordwall* pada pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta, dan saat sosialisasi berlangsung peserta didik terlihat senang dan aktif untuk mengikuti pembelajaran dilihat dari banyak anak mencoba untuk

mengajukan diri dalam menjawab pertanyaan atau mencoba gerakan yang telah di contohkan dalam media *wordwall*. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui respon atau tanggapan peserta didik yang sebenarnya ketika media *wordwall* diterapkan dalam pembelajaran PJOK sesuai dengan pengalaman masing-masing siswa.

Pada penelitian ini, ruang kelas memiliki fasilitas berupa layar proyektor dan proyektor untuk guru dapat menampilkan materi yang disampaikan melalui media *wordwall*. Saat sosialisasi berlangsung dengan materi yang dipresentasikan dan peserta didik dapat ikut aktif bertanya atau memberikan tanggapannya tentang materi yang disajikan. Kemudian, peserta didik diberikan *quis* dengan *template* yang telah disediakan dengan media *wordwall* dan dilakukan pada *smartphone* masing-masing. Dengan adanya kuis interaktif permainan sebagai evaluasi pemahaman dari materi yang disajikan membuat peserta didik semakin semangat untuk memilih jawaban yang benar karena diakhir permainan akan ada rekam jejak siapa saja yang masuk pada 10 orang terbaik dengan skor yang telah dicantumkan pada layar *smartphone*.

Selama sosialisasi *wordwall* dan dilihat dari hasil survei persepsi pada faktor internal yang menjelaskan tentang keadaan peserta didik selama mengenal *wordwall* berada pada kategori “cukup positif” yaitu sebesar 50% (13 orang) dimana setengah dari total keseluruhan peserta didik. Artinya mereka cukup menyukai pembelajaran PJOK bila dengan bantuan *wordwall* karena peserta didik aktif bertanya dan berinteraksi selama dikelas.

W. Bimo (2010, pp.87-88) menjelaskan persepsi adalah “proses diterimanya stimulus oleh individu melalui proses penginderaan yang dikemukakan berupa perasaan, kemampuan berpikir, dan pengalaman individu yang berbeda sesuai karakteristiknya”. Persepsi seseorang terhadap objek suatu yang sama akan memiliki persepsi yang berbeda karena setiap individu memiliki pengalaman atau karakter yang berbeda-beda, selain itu persepsi seseorang akan sangat positif bila mendapat kepuasan dari stimulus yang diberikan dan dapat sangat tidak positif atau negatif bila individu kemungkinan tidak mendapat kepuasan, atau ketidaktahuan serta pengalaman dari stimulus yang diberikan (Ilhami, 2019).

Kemudian terjadinya suatu persepsi melalui proses yaitu: (1) terdapat adanya objek yang akan menimbulkan stimulus untuk ditangkap oleh indera, (2) selanjutnya terdapat indera yang akan menangkap stimulus kemudian dikirim ke pusat otak untuk diterjemahkan atau proses mempersepsikan suatu pengalaman yang diterima, (3) terakhir adanya proses kognisi yang mempengaruhi persepsi masing-masing individu sesuai pengalaman yang diterima dengan ditambah adanya suatu perhatian untuk mendapatkan hasil persepsi yang baik (W. Bimo, 2010). Sebagai seorang peserta didik, pemahaman maupun pendapat tentang pembelajaran PJOK melalui bantuan media pembelajaran *wordwall* harus dilaksanakan untuk mengetahui baik tidaknya media tersebut bila nanti dapat direkomendasikan untuk digunakan saat pembelajaran PJOK khususnya saat teori. Tingkat persepsi peserta didik

tentang media *wordwall* ini berguna untuk mengetahui seberapa positif media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Gibson dalam Supit (2020) yaitu : (1) faktor internal yang meliputi fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan yang searah, pengalaman dan ingatan, serta suasana hati dan (2) faktor eksternal yang meliputi ukuran dan penempatan objek, keunikan dan kekontrasan stimulus, serta gerakan.

Persepsi peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK berdasarkan faktor internal persepsi peserta didik terkait media *wordwall* berada pada kategori cukup positif. Kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), “positif” sebesar 4% (1 siswa), “cukup positif” sebesar 50% (13 siswa), “kurang positif” sebesar 35% (9 siswa), dan “sangat kurang positif” sebesar 0% (0 siswa). Faktor internal merupakan faktor yang dari dalam diri subjek penelitian saat melaksanakan pembelajaran PJOK melalui bantuan media *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian faktor internal dapat dijelaskan bahwa sekitar 13 siswa menjadi frekuensi terbanyak yang memilih kategori cukup untuk keadaan diri peserta didik saat mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan media *wordwall* dimana artinya mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif ketika pembelajaran berlangsung.

Persepsi peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK berdasarkan faktor eksternal persepsi peserta didik terkait media *wordwall* berada pada kategori cukup positif. kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), “positif” sebesar 4% (1 siswa), “cukup positif”

sebesar 62% (16 siswa), “kurang positif” sebesar 19% (5 siswa), “sangat kurang positif” sebesar 1% (4 siswa). Faktor eksternal merupakan faktor yang dari luar diri subjek penelitian saat melaksanakan pembelajaran PJOK terkait tentang media *wordwall* sendiri. Berdasarkan hasil penelitian faktor eksternal dapat dijelaskan bahwa sekitar 16 siswa menjadi frekuensi terbanyak yang memilih kategori cukup untuk pendapat tentang media *wordwall* itu sendiri dimana artinya media *wordwall* cukup positif dengan menghadirkan tampilan yang baik berupa media yang cocok bila dilihat, dengarkan atau digunakan secara interaktif.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar untuk menjalankan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan dan idealnya terdapat komunikasi dua arah atau interaktif antara peserta didik sebagai penerima pengetahuan atau materi dengan guru sebagai fasilitator atau sumber pengetahuan untuk disampaikan kepada peserta didik dalam lingkungan belajarnya (Santoso, 2019). Sedangkan pembelajaran abad 21, merupakan keadaan dunia masuk kearah digitalisasi atau pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat sehingga memaksa pendidikan dapat ikut serta menyiapkan pembelajaran yang mengarah kepada karakteristik dari abad 21. Karakteristik pembelajaran abad 21 ini memberikan arahan dunia pendidikan khususnya melalui guru dengan mempersiapkan suatu pembelajaran menyenangkan dan interaktif yang lebih mengarah pada pemanfaatan teknologi khususnya dapat dengan bantuan *smartphone* atau teknologi lainnya (Rahayu *et al*, 2022).

Oleh karena itu, sesuai hal diatas kurikulum pendidikan nasional yang sedang dipakai saat ini adalah kurikulum merdeka belajar dimana memiliki tujuan agar peserta didik dapat menjadi mandiri dalam belajar serta menjadi lebih aktif dalam suatu pembelajaran dan guru hanya sebagai seorang fasilitator (Pertiwi *et al*, 2022). Kemudian salah satu pengembangan dari kurikulum merdeka belajar adalah dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak atau disebut SCL (*student centered learning*). Berdasarkan pendapat Barus *et al* (2022) menjelaskan bahwa pendekatan SCL ini menerapkan agar peserta didik lebih banyak berdiskusi, bertanya, berdialog, dan berinteraksi dalam belajar untuk mendapatkan konsep keilmuan sendiri, sedangkan guru menjadi fasilitator dan dapat menyiapkan pembelajaran inovatif serta salah satu bentuk penyiapannya adalah dengan guru kreatif menggunakan media pengajaran sebagai alat untuk penyampai pesan dengan tujuan membangkitkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik.

Setelah diketahui persepsi mereka tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK melalui angket bentuk *google form*, didapatkan bahwa persepsi mereka pada kategori “cukup positif” sebesar 65% (17 siswa) dari keseluruhan jumlah peserta didik yaitu 26 siswa. Hal tersebut dapat menjelaskan bahwa peserta didik cukup tertarik dengan media *wordwall* sebagai alat bantu guru yang interaktif dan menyenangkan serta membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam pembelajaran PJOK sesuai faktor diatas.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dilakukan dengan upaya terbaik, namun terdapat kekurangan dan keterbatasan yaitu dalam validitas instrumen, seharusnya 6 butir pernyataan yang tingkat keterbacaan atau kredibilitasnya belum bagus dapat direvisi ulang dan diuji cobakan lagi sampai semua 6 butir pernyataan tersebut valid atau tingkat keterbacaannya dapat dipahami oleh responden.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK berada pada kategori “sangat positif” sebesar 12% (3 siswa), kategori “positif” sebesar 4% (1 siswa), kategori “cukup positif” sebesar 65% (17 siswa), kategori “kurang positif” sebesar 15% (4 siswa), dan kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (1 siswa).

B. Implikasi

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dengan semakin aktif dan mandiri dalam pembelajaran PJOK.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi acuan evaluasi setelah adanya penelitian ini.
3. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru PJOK untuk lebih meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menyiapkan pembelajaran yang interaktif dengan bantuan media yang memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian persepsi peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK diatas, maka terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan peneliti:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai Persepsi Peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang Media *Wordwall* dalam Pembelajaran PJOK dengan model lainnya atau bisa di sekolah atau subjek penelitian yang berbeda.
2. Bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menyiapkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dengan bantuan media bermanfaat teknologi *website* atau lainnya.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat memahami dan lebih aktif serta bersemangat untuk belajar dalam mengikuti pembelajaran PJOK.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari responden atau sampel lebih banyak agar penelitian dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, D. (2016). Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di Smk Negeri 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan Dan Konseling*, Ed.3, Vol. 5(3)(Vol 5, No 3 Edisi Maret 2016), hh. 86-96. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fipbk/article/view/1021>
- Akhtar, H. (2017). Perbedaan Adaptasi, Modifikasi, dan Konstruksi Skala. In *Semesta Psikometrika*. <https://www.semestapsikometrika.com/2017/09/perbedaan-adaptasi-modifikasi-dan.html>
- Amalia, S. H., Purwanto, A., Eko Risdianto, dan, Studi Pendidikan Fisika Universitas Bengkulu, P., Supratman, J. W., Limun, K., & Bangka Hulu, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 222–232. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.18099>
- Amriani. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. *Skripsi*.
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Azwar, S. (2022). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Belajar.
- Barus, A. M. (2022). *Panduan dan Praktik Baik Project Based Learning*. PT Kanisius.
- Benu, R. S. M. (2024). Persepsi Mahasiswa PGSD Tentang Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(2), 296–303.
- El Akmal, M., Sirait, C., Agrifina Sinaga, T., Ulina, F., Restiani, D., & Sari, N. (2020). Gambaran perilaku faking pada kegiatan wawancara kerja. *Jurnal Psikologi*, 18(1), 20–29.
- Fatimah, D. N. (2024). *Persepsi Peserta Didik Kelas X terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli dengan Media Audio Visual di SMA N 2 Kota Magelang*.

- Faujjiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fitriana, E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Kretek Kabupaten Bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta Student Journals*, 1–11.
- Fitrianisa, A. (2018). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Siswa SMK Piri 3 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 166–178.
- Hafidzah, F. (2023). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakna Aplikasi Wordwall di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan*. 1–117.
- Ilhami, Z. (2019). Persepsi Siswa dalam Menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019. *Maharat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 128–148. <https://doi.org/10.18196/mht.129>
- Jatikumala, L. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Online Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Kabupaten Sleman Tugas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Mardiyati, B. D. (2015). Perbedaan Adaptabilitas Karir Ditinjau Dari Jenis Sekolah (SMA Dan SMK). *Empathy : Jurnal Fakultas Psikologi*, 3(1), 31–41.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nandansari, G. P. (2016). *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS Kelas III di SD Gugus R. A. Kartini Semarang*. 86.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI*

- (*Jurnal Penelitian Guru Indonesia*), 7(1), 140–147.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nuarisapta, D. (2018). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kecamatan Mlati Kapupaten Sleman*.
- Octaviany, R. P. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Wordwall Digital Media dalam Belajar Bahasa Inggris. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 410–417.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78.
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Pane, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pembelajaran Gerak Dalam Pendidikan Jasmani Dari Perspektif Merdeka Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 219–228. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331>
- Pautina, A. R. (2018). Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(1), 57–66.
<https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/503>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Priyambudi, G., Afrinaldi, R., & Fahrudin, F. (2023). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Tingkat SMK Se-Kabupaten Karawang. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 789–792.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1624>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Puspitasari, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103–1109.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1348>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

- Ramdani, A. (2022). Efektivitas Penggunaan D'volleyball Learning Application Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jendela Olahraga*, 7(2), 183–192. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i2.11968>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, S., & Arsil, A. (2023). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 143–153. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11011>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.
- Sitti, N. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri I Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 1917–1974.
- Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, W. (2020). *Kurikulum Pendidikan jasmani dari Teori hingga Evaluasi Kurikulum*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Supit, K. D. (2020). Persepsi Karyawan terhadap Penggunaan Teknologi Informasi pada Maju Ban Tirezone Manado. *E-Journal UNSRAT*, 1(5), 459–463. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/productivity/article/view/31023>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1, 95–105. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.

- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tarmiji, Basyah, M. N., & Yunus, M. (2016). Persepsi Siswa Terhadap Kesiapan Guru dalam Proses Pembelajaran (Studi Pada SMP Negeri 18 Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1(1), 41–48.
- Wahyuningsih, D. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Informatika.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Penerbit Andi
- Wibowo, A. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Wibowo, T. (2017). Survei Motivasi Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa SMA/MA/SMK Negeri Kelas XI Se-Kecamatan Kota Ponorogo. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1), 9–15.
- Yoda, I. K. (2020). Peran Olahraga Dalam Membangun SDM Unggul Diera 4.0. *Jurnal Ika*, 18(1), 1–22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28381/16039>
- Yunita, W. (2019). Persepsi Masyarakat Melayu Kuti Terhadap Peran Niniak Mamak Sebagai Konselor Dalam Penyelesaian Masalah Anak Kemanakan Di Desa Rambah Hilir Pasir Pengaraian. *Skripsi*, 1–15.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



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

Nomor : B/1202/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

30 Juli 2024

Yth. SMK PIRI 3 YOGYAKARTA
Jl. MT. Haryono No.23, Suryodiningratan, Kec. Mantriweron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55141

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

Nama : Anis Saraswati
NIM : 20601241043
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Persepsi Siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta Tentang Media Wordwall dalam Pembelajaran PJOK
Waktu Penelitian : 26 Juli - 30 Agustus 2024

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,



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

NIP.19770218 200801 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2 Pra Penelitian

Lembar Observasi Proses Belajar Mengajar PJOK Wawancara dengan Guru Penjasoorkes SMK PIRI 3 Yogyakarta 2024.

1. Metode apa yang diterapkan di pembelajaran PJOK ?

Jawaban :

Terkadang masih banyak menggunakan metode ceramah atau konvensional

2. Bagaimana respon peserta didik ketika diterapkannya metode ceramah tersebut?

Jawaban :

Kurang aktif dan jarang bertanya, serta lebih patuh pada apa yang guru sampaikan tanpa ada *feed back* dari peserta didik untuk berpendapat.

3. Media pembelajaran apa yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi selama pembelajaran PJOK ?

Jawaban :

Masih buku cetak dan beberapa kali menggunakan video dari *youtube* untuk memberikan gambaran Gerakan atau materi PJOK kepada peserta didik.

4. Apakah SMK PIRI 3 Yogyakarta diperbolehkan membawa *smartphone*?

Jawaban :

Iya, SMK PIRI 3 Yogyakarta mengizinkan siswanya untuk membawa *smartphone* guna keperluan pembelajaran.

5. Apakah penggunaan *smartphone* diterapkan maksimal oleh peserta didik saat pembelajaran berlangsung khususnya pembelajaran PJOK ?

Jawaban :

Ya, kurang maksimal. Karena untuk bermain *game online* ketika selesai pembelajaran serta digunakan mengisi tugas evaluasi dari guru saja.

6. Bagaimana penerapan proses pembelajaran PJOK di SMK PIRI 3 Yogyakarta sesuai dengan pembelajaran abad 21 dimana telah diterapkan kurikulum merdeka belajar dan pendekatan pembelajaran berfokus pada siswa?

Jawaban :

Pembelajaran di SMK PIRI 3 Yogyakarta, belum sepenuhnya menggunakan kurikulum merdeka belajar dan masih menerapkan modifikasi antara kurikulum 2013 dan merdeka belajar. Selanjutnya untuk pembelajaran masih berfokus pada guru ditandai dengan respon peserta didik yang lebih mendengarkan guru dibanding untuk berdiskusi.

7. Bagaimana karakter peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta

Jawaban :

peserta didik SMK PIRI 3 Yogyakarta merupakan peserta didik yang termasuk pintar sebenarnya hanya karena kurang motivasi diri dan juga dukungan dari orang sekitar serta lingkungan yang kurang kompetitif serta kreatif membuat mereka lebih cenderung malu-malu untuk aktif dan kurang memperhatikan ketika diterangkan pelajaran, untuk kelas X yang merupakan peserta didik baru di tahun 2024 maka perlu motivasi yang tinggi untuk bisa lebih mengeksplor ilmu dan sekolah lebih dekat.

Sumber : Data Pra Penelitian (2024)

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

Persepsi peserta didik kelas X dan XI SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang media *wordwall* dalam pembelajaran PJOK tahun 2024. Berikut *link g-form* angketnya :

<https://bit.ly/KuesionerPenelitianAnisSaraswati>

A. Identitas responden

Nama Peserta didik :

Kelas :

Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian

Jawablah pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan cara memberikan mengklik salah satu alternatif pada jawaban yang tersedia dengan sejujurnya:

Keterangan Pilihan Jawaban

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

C. Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran yang menggunakan media <i>wordwall</i>		√		

D. Pernyataan :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Faktor Internal					
1.	Saya berusaha mengikuti pembelajaran PJOK dengan baik setiap materi yang disajikan dengan berbantuan media <i>wordwall</i>				
2.	Saya tetap melaksanakan perintah guru saat pelajaran berlangsung walaupun tidak diawasi				
3.	Saya berusaha konsentrasi terhadap pembelajaran PJOK dengan media <i>wordwall</i>				
4.	Saya berusaha terlibat secara aktif saat guru sedang menjelaskan pembelajaran PJOK dengan media <i>wordwall</i>				
5.	Saya merasa senang karena dapat memahami materi PJOK yang dijelaskan				
6.	Saya merasa puas dengan penggunaan media <i>wordwall</i> dalam pembelajaran PJOK.				
7.	Saya menjadi lebih bersemangat untuk belajar PJOK dengan bantuan media <i>wordwall</i>				
8.	Saya tertarik dengan pembelajaran PJOK yang diajarkan guru melalui media <i>wordwall</i>				
9.	Saya merasa tidak terbebani selama mengikuti pembelajaran PJOK				
10.	Saya merasa mendapat pengalaman positif dengan belajar yang lebih interaktif berbantuan media <i>wordwall</i>				
11.	Saya tidak merasa bingung saat mempraktikkan teknik materi PJOK setelah mengikuti pembelajaran dengan media <i>wordwall</i>				
12.	Saya diberikan evaluasi berupa kuis permainan dengan media <i>wordwall</i> oleh guru untuk materi PJOK yang diajarkan				
13.	Saya dapat memahami materi pembelajaran PJOK berkat pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela-sela pembelajaran				
14.	Saya lebih mudah mengingat materi PJOK setelah belajar menggunakan media <i>wordwall</i>				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Faktor Internal					
15.	Saya mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan saat berlangsungnya pembelajaran dengan media <i>wordwall</i>				
16.	Penyampaian pembelajaran yang sekarang tidak membosankan karena lebih bervariasi dengan penanyangan dan permainan dari media <i>wordwall</i> saat pembelajaran				
17.	Saya akan mengikuti pembelajaran PJOK dengan sungguh-sungguh ketika guru menerapkan pembelajaran dengan media <i>wordwall</i> .				
18.	Saya dapat mengikuti contoh gerakan yang diajarkan oleh guru dengan media <i>wordwall</i>				
19.	Saya merasa senang dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dengan media <i>wordwall</i> karena menjadi lebih mudah dipahami				
20.	Saya merasa tidak kesulitan dalam mengikuti materi PJOK yang disampaikan guru melalui media <i>wordwall</i>				
21.	Saya lebih tertarik untuk belajar lebih dalam tentang materi PJOK setelah menggunakan bantuan media <i>wordwall</i>				
Faktor Eksternal					
22.	Kombinasi warna dan animasi pada tampilan desain media <i>wordwall</i> membantu saya untuk lebih fokus pada materi PJOK yang disajikan				
23.	Tampilan interaktif permainan dari media <i>wordwall</i> memudahkan saya untuk belajar materi PJOK yang disajikan				
24.	Fitur-fitur unik yang disajikan memberikan gambaran sesuai dengan materi PJOK yang sedang dipelajari				
25.	Gambaran dan ilustrasi pada media <i>wordwall</i> memiliki ukuran yang sesuai saat dilihat untuk membantu pemahaman materi PJOK				
26.	Penempatan teks pada layar media <i>wordwall</i> memudahkan saya untuk membaca materi PJOK dengan jelas				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Faktor Eksternal					
27.	Media <i>wordwall</i> tepat digunakan pada pembelajaran PJOK yang interaktif dan menyenangkan.				
28.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat mempraktikkan teknik materi yang disampaikan dengan benar setelah memperhatikan media <i>wordwall</i> yang diberikan oleh guru				
29.	Saya menjadi lebih aktif bergerak saat guru menggunakan media <i>wordwall</i> dalam pembelajaran				
30.	Pembelajaran PJOK dengan menggunakan media <i>wordwall</i> sangat menambah pengalaman saya				
31.	Pembelajaran PJOK dengan menggunakan media <i>wordwall</i> memudahkan saya untuk mengikuti teknik materi PJOK dengan benar				

Lampiran 4 Data Penelitian

		BUTIR SOAL																												
No.	Kode Resp	X1	X3	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	TOTAL			
1	Resp-001	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	76			
2	Resp-002	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	80			
3	Resp-003	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98			
4	Resp-004	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74			
5	Resp-005	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	86			
6	Resp-006	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75			
7	Resp-007	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	72			
8	Resp-008	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	90			
9	Resp-009	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76			
10	Resp-010	3	3	3	3	2	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	1	3	2	3	64			
11	Resp-011	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	74			
12	Resp-012	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	75			
13	Resp-013	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89			
14	Resp-014	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	73			
15	Resp-015	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	75			
16	Resp-016	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	77			
17	Resp-017	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	75			
18	Resp-018	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	75			
19	Resp-019	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74			
20	Resp-020	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	76			
21	Resp-021	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	73			
22	Resp-022	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	75			
23	Resp-023	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	75			
24	Resp-024	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74			
25	Resp-025	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	76			
26	Resp-026	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	73			

Lampiran 5 Modul Ajar Penelitian

MODUL AJAR

Identitas Sekolah	
Sekolah	: SMK PIRI 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	: X dan XI /Gasal
Jumlah Siswa	: 26
Materi Pokok	: Aktivitas Ketrampilan Renang Gaya Bebas dan Dada
Dimensi P5	: Mandiri dan Bernalar Kritis
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit (2 Kali Pertemuan)

Kompetensi Awal	Indikator	Asesmen
1. Mempraktikkan dan memahami ketrampilan renang gaya bebas dan gaya dada	1.1 Menerapkan hasil evaluasi ketrampilan gerak dasar dan kombinasi renang gaya bebas dan dada	Tes pengetahuan dengan kuis tentang materi renang gaya dada dan gaya bebas melalui link media <i>wordwall</i>

Prosedur Kegiatan Pembelajaran	
1. Materi pembelajaran Pengertian gaya renang bebas dan dada 2. Pengaturan peserta didik : Individu 3. Metode: Demonstrasi, Diskusi, Berbasis pemanfaatan teknologi interaktif 4. Model :	1. Persiapan Mengajar Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.

<p><i>Model Blended Learning</i></p> <p>5. Alat/Bahan, sumber, dan Media Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Laptop, Proyektor, LCD, HP atau <i>Smartphone</i> Ruang Kelas Sumber belajar : buku Media Pembelajaran <i>Link</i> Materi melalui Media <i>Wordwall</i> https://bit.ly/PJOKMateriRenangGayaDada https://bit.ly/PJOKMateriRenangGayaBebas Produk pembelajaran <p>Pengetahuan tentang teknik dasar dan variasi ketrampilan renang dasar dan kombinasi</p> <p>f. Deskripsi:</p> <p>Peserta didik secara individu untuk mengisi kuis melalui media <i>wordwall</i></p>	<p>b. Menyiapkan alat pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> laptop dan Proyektor untuk mendukung pembelajaran menggunakan media <i>wordwall</i>. <p>2. Kegiatan Pengajaran</p> <p>a. Pendahuluan (10')</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru tepat waktu, memberi teladan sikap disiplin. Berdoa, presensi, menanyakan kondisi peserta didik dan apersepsi. Sedikit mengulang kompetensi yang telah di pelajari dan dikembangkan sebelumnya Memberi motivasi, menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan digunakan Guru Menyampaikan lingkup penilaian dan menjelaskan strategi pembelajaran yang akan digunakan. <p>b. Kegiatan Inti (70')</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan materi dengan proyektor melalui media <i>wordwall</i> tentang renang gaya bebas dan dada.
--	--

	<p>2) Peserta didik mengamati, menganalisis, melakukan, dan mencoba gerakan serta bertukar pendapat selama materi disampaikan</p> <p>3) Guru memberi <i>games</i> berupa kuis kepada peserta didik sebagai permainan edukasi</p> <p>c. Kegiatan Penutup (10')</p> <p>1) Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</p> <p>2) Peserta didik menyimpulkan materi dibawah bimbingan guru</p> <p>3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya</p> <p>4) Guru memberikan motivasi untuk selalu semangat dan menjaga Kesehatan</p> <p>5) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa serta mengucapkan salam.</p>
--	---

Asesmen
<p>1. Pengetahuan</p> <p>a. Memberikan kuis melalui media <i>wordwall</i> tentang renang gaya bebas dan gaya dada dan renang gaya bebas :</p> <p>https://bit.ly/SoalRenangGayaDada</p> <p>https://bit.ly/SoalRenangGayaBebas</p>

Lampiran 6 Surat Pernyataan Validasi Instrumen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP : 19811021 200604 1 001
Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

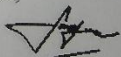
Nama : Anis Saraswati
NIM : 20601241043
Program Studi: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Persepsi Siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta tentang Media
Wordwall dalam Pembelajaran PJOK

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2024
Validator,

Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP.19811021.200604.1.001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian dan Pengambilan Data

Gambar 10. Sosialisasi dan Pengenalan Media *Wordwall*



Gambar 11. Peserta Didik Mencoba Kuis dengan Media *Wordwall*



Gambar 12. Peserta Belajar Materi PJOK melalui Media *Wordwall*



Gambar 13. Peserta didik Aktif Belajar PJOK dengan Media *Wordwall*



Gambar 14. Dokumentasi Penelitian dan Pengambilan Data



Lampiran 8 Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Anis Saraswati
 NIM : 20601241043
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing : Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	1/4 2024	Introduksi	
2	25/4 2024	Bab I & Bab II	
3	5/5 2024	Bab II revisi	
4	19/5 2024	Bab I+II+III revisi	
5	23/7 2024	Bab II revisi	
6	5/8 2024	Bab III revisi menurut	
7	16/8 2024	Instrumen & analisis data	
8	11/9 2024	Daftar Sidang ujian	

Ketua Departemen POR,

Dr. Ngatman, M.Pd.
 NIP. 19670605 199403 1 001

