

**SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SD NEGERI SE-KAPANEWON BANTUL
KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:

**MUHAMMAD BAYU SAMUDRA
NIM 19604224029**

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

**SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SD NEGERI SE-KAPANEWON BANTUL
KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Muhammad Bayu Samudra
NIM 19604224029

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul, Kabupaten Bantul.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket sejumlah 32 butir pernyataan. Responden dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD se-Kapanewon Bantul, Kabupaten Bantul sebanyak 22 guru. Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif lalu dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 4,6% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 22,7% yaitu sebanyak (5) guru, kategori cukup sebesar 54,5% yakni sebanyak (12) guru, kategori tinggi sebesar 4,6% yaitu (1) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 13,6% atau (3) guru.. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa survei penggunaan media pembelajaran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul termasuk dalam kategori cukup.

Kata Kunci: Guru, Media, Pembelajaran, PJOK

ABSTRACT

SURVEY ON THE UTILIZATION OF LEARNING MEDIA FOR THE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS IN THE ELEMENTARY SCHOOLS LOCATED IN BANTUL DISTRICT, BANTUL REGENCY

Abstract

This research aims to determine the utilization of learning media by Physical Education teachers in elementary schools located in Bantul District, Bantul Regency.

This research was a descriptive quantitative study. The data collection method used a survey. The data collection technique was a questionnaire with 32 statement items. The research respondents were for about 22 Physical Education teachers in elementary schools located in Bantul District, Bantul Regency. This research data was analyzed by using descriptive quantitative analysis techniques and then elaborated in percentages.

Based on the results of data analysis and discussion, it can be concluded that the utilization of learning media for Physical Education teachers in elementary schools located in Bantul District, Bantul Regency, obtain analysis results as follows: in the very low level at 4.6% for about 1 teachers, in the low level for about 22.7% with 5 teachers, in the medium level for about 54.5% with 12 teachers, in the high level for about 4.6% with 1 teacher, and in the very high level for about 13.6% or 3 teachers. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the survey on the utilization of learning media for Physical Education teachers in elementary schools located in Bantul District, Bantul Regency is included in the medium level.

Keywords: teacher, media, learning, Physical Education

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Bayu Samudra
NIM : 19604224029
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di
Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul,
Kabupaten Bantul

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 23 Maret 2024
Yang Menyatakan,



Muhammad Bayu Samudra
NIM. 19604224029

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
DI SD NEGERI SE-KAPANEWON BANTUL
KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**MUHAMMAD BAYU SAMUDRA
NIM 19604224029**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 30 Januari 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing,



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 198205222009121006



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

LEMBAR PENGESAHAN

**SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAHA DAN KESEHATAN
DI SD NEGERI SE-KAPANEWON BANTUL
KABUPATEN BANTUL**

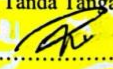
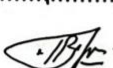
Tugas Akhir Skripsi

Disusun oleh:

MUHAMMAD BAYU SAMUDRA
NIM 19604224029

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Pogram Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 21 Maret 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Sita Utami, S.Pd., M. Or (Ketua Tim Penguji)		25-3-2024
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M. Or (Sekretaris Tim Penguji)		25-3-2024
Dra. A. Erlina Listyarini, M. Pd (Penguji Utama)		23-3-2024

Yogyakarta, 25 Maret 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M. Or. 4
NIP. 198306202008121002

MOTTO

1. Tidak ada yang tidak mungkin selagi kita mau berusaha. (Bayu Samodra)
2. Ingat-ingat tujuan akhirmu ketika kamu merasa ingin menyerah. (Bayu Samodra)

LEMBAR PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wawan Subowo dan Ibu Walidah tersayang yang telah merawat, mendidik, dan membimbing saya untuk bisa menjadi pribadi seperti sekarang ini, terimakasih atas kasih sayang dan segala pengorbanan yang diberikan hingga saat ini.
2. Kepada Kakak saya yaitu Sulaqmono Hadiwijoyo, Shopfi Nur Adha dan Adik saya Nafida Maharanni yang selalu memberi semangat dan memberi dorongan setiap saya melangkah hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

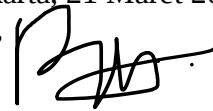
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Survei Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon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

1. Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan motivasi, semangat, dan pengarahan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO., selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M. Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, M. Or. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
5. Tim Penguji sebagai Penguji dan Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini

6. Keluarga besar PJSD 2019 yang solid, asik dan kompak yang selalu memberikan warna dalam menjalani perkuliahan dan kehidupan.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 21 Maret 2024
Penulis,



Muhammad Bayu Samudra
NIM 19604224029

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	I
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Yang Relevan	46
C. Kerangka Berfikir	49
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian	52
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	52

C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	53
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	54
F. Validasi Instrumen	56
G. Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 . Kisi-kisi Instrumen Penelitian	55
Tabel 2 . Kategori Penilaian Acuan Norma.....	57
Tabel 3 . Statistik Penggunaan Media Pembelajaran	58
Tabel 4 . Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran	59
Tabel 5 . Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio	61
Tabel 6 . Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio	61
Tabel 7 . Statistik Penggunaan Media Berbasis Visual.....	63
Tabel 8 . Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis visual.....	63
Tabel 9 . Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio Visual.....	65
Tabel 10 . Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio visual	65
Tabel 11 . Statistik Penggunaan Media Berbasis Komputer	67
Tabel 12 . Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Komputer	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 . Diagram batang Penggunaan Media Pembelajaran	59
Gambar 2 . Diagram batang Penggunaan Media Audio	62
Gambar 3 . Diagram batang Penggunaan Media Visual	64
Gambar 4 . Diagram batang Penggunaan Media Audio Visual	66
Gambar 5 . Diagram batang Penggunaan Media Komputer	68
Gambar 6 .Pengisian angket penelitian	95
Gambar 7 .Pengisian angket penelitian	95
Gambar 8 .Pengisian angket penelitian	96
Gambar 9 .Pengisian angket penelitian	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Bimbingan Tugas Akhir	83
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	84
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	85
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir	86
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir...	87
Lampiran 6. Kartu Bimbingan.....	88
Lampiran 7. Rekapitulasi Data Penelitian	88
Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi	90
Lampiran 9. Hasil Olah Data.....	92
Lampiran 10. Dokumentasi	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menunjukkan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sulaiman et al, 2018, pp. 77-110). Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan (Cintamulya, 2015, p. 90). Pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dan menambahkan kemampuan untuk mengarah pendidikan pada masa yang akan datang (Pajri et al, 2021, p. 29).

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang di atur dalam Undang-Undang Republik Indonesia yang sejalan dengan perkembangan paradigma dunia tentang pendidikan. Pada abad 21 ada empat kompetensi yang harus dikuasai yaitu pemahaman yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi dan berkomunikasi, dimana keempat kemampuan tersebut dikembangkan secara optimal melalui keterampilan multiliterasi (Bambang Haryono at al, p.30). Selanjutnya dipertegas bahwa keterampilan berkarier dan mandiri merupakan keterampilan hidup yang membekali peserta didik agar kelak mampu bekerja penuh motivasi, penuh inisiatif dan mampu berdiri sendiri dengan mengelola waktu dan tujuan serta bekerja mandiri secara efektif (Abidin, 2-14).

Kurikulum 2013 yang menjadi rujukan proses pembelajaran pada satuan pendidikan, sesuai kebijakan, perlu mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (Mawardi et al, 2020, pp. 81-87). Integrasi tersebut bukan sebagai program tambahan atau sisipan, melainkan sebagai satu kesatuan mendidik dan belajar bagi seluruh pelaku pendidikan di satuan pendidikan. Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa perubahan paradigma yang selama ini digunakan oleh para guru, perubahan tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia agar siap bersaing di masa yang akan datang (Fanani & Kusmaharti, 2018, pp. 1-11). Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih peserta didik untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif. Penilaian dilakukan dengan mengukur tingkat berpikir peserta didik mulai dari yang rendah hingga yang tinggi, bukan hanya sekedar hafalan konsep, mengukur proses kerja peserta didik dan hasil serta menggunakan portofolio pembelajaran peserta didik (Bambang Haryono et al, pp. 29-38).

Pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan lancar ditentukan oleh beberapa unsur yaitu guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana, administrasi dan lingkungan. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Guru yang mempunyai kualitas bagus akan bisa mengelola unsur yang lain, sebaliknya meski unsur yang lain sudah lengkap namun guru kualitasnya kurang memadai maka tidak akan bisa

mengoptimalkannya. Peserta didik merupakan bagian dari keberhasilan proses kegiatan pembelajaran, tanpa peserta didik guru tidak bisa menyampaikan ilmu yang dimiliki. Dengan demikian seorang guru harus bisa mensiasati agar peserta didik memiliki atau menumbuhkan rasa minat dan belajar dan rasa ingin tahu pada setiap pembelajaran khususnya pelajaran penjas.

Kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik aktif, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan semacam ini sangat sesuai dengan harapan kurikulum 2013.

Peningkatan pendidikan sebagai pelaksana kemajuan era global, pendidikan merupakan tonggak utama kemajuan peserta didik. Sehingga secara spesifik tentunya guru dituntut untuk mampu menciptakan manusia yang berkompeten dibidangnya masing masing. Bidang pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan adalah pengembangan-pengembangan dalam dunia media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seyogyanya dikuasai

oleh setiap guru profesional. Guru patut berupaya untuk mengembangkan keterampilan baik membuat dan mengembangkan sendiri media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Bambang Haryono et al, pp. 29-38).

Para guru khususnya guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) diharapkan menguasai teknologi informasi dan komputer dalam pembelajaran agar mampu memanfaatkan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah (Yusrizal et al, 2017, pp. 126-134), dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru dapat menggunakan alat yang terjangkau dan bermanfaat, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yang diharapkan. Guru mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran PJOK yang tersedia. Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran PJOK yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran. Mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Ketika memberikan materi bahan ajar guru sangat terbantu dengan adanya media ajar. Media bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami materi sekaligus guru menyampaikan materi ajar ke peserta didik. Peserta didik juga lebih mudah untuk menerima dan memahami materi ajar.

Banyak pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan materi, mulai dari media audio, gambar, video, dll.

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila media pembelajaran tersedia dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik anak (Bambang Haryono at al, pp. 29-38). Oleh karena itu, penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Sehingga guru PJOK paham betul yang dimaksud media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri menggunakan media pembelajaran menjadi efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap peserta didik daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini didukung dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran PJOK sebelum diberlakukannya Kurikulum 13 sesungguhnya guru PJOK dapat merancang pembelajaran berpusat pada peserta didik yang aktif (Winarko & Syam, 2015, p. 103).

Berdasarkan hasil observasi serta pengamatan yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar Negeri di Kapanewon Bantul guru PJOK mengajar sudah menggunakan RPP dan pembelajaran sudah berjalan cukup lancar dan tertib. Tetapi pada saat pembelajaran berlangsung, sebagian guru PJOK hanya menjelaskan materi secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran. Dalam

kenyataannya, media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Belum semua guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar. Hal ini dimungkinkan karena kurangnya pemahaman guru tentang penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran. Guru harus memiliki pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik peserta didik.

Kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran juga disebabkan karena keterbatasan sekolah dalam menyediakan media pembelajaran tersebut. Sekolah sudah menyediakan media pembelajaran, walaupun belum semua terpenuhi. Idealnya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri yang sebagian besar peserta didiknya masih belum banyak mengenal kosa kata (Bayu Samodra), sangat lebih efektif jika dalam proses pembelajaran ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran. Sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti ingin meneliti terkait dengan Survei Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) Sekolah Dasar Negeri di se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran.

2. Kurangnya kesadaran guru untuk memanfaatkan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul
3. Keterbatasan kemampuan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran
4. Belum diketahuinya data secara maksimal dan akurat mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas dan menjadi lebih fokus maka perlu adanya batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Kegiatan penelitian akan menjadikan pengalaman dan wawasan yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran PJOK
- c. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dalam kajian bidang Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar.
- d. Memberikan sumbangsih terhadap perkembangan pengetahuan khususnya mahapeserta didik PJSD FIK UNY.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Dapat memberikan informasi kepada sekolah sehingga dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengambil kebijakan-

kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama di sekolah yang bersangkutan

b. Bagi Guru

Sebagai subyek pembelajaran maka dengan hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan masukan kepada guru dalam kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran seperti penentuan metode pembelajaran, penggunaan media, penilaian pembelajaran, penanggulangan masalah dalam pembelajaran serta penciptaan iklim pembelajaran yang berbeda.

c. Bagi Peserta didik

Dapat memahami motivasi aktualisasi diri terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan saat ini dan menjadi salah satu pendorong bagi peserta didik untuk lebih tekun dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Penggunaan

Penggunaan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

Endarmoko (2016, p. 239) penggunaan dapat diartikan sebagai pemakaian, pemanfaatan, pendayagunaan, implementasi, dan aplikasi. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Lometti, Reeves, dan Bybee dalam Thea Rahmani (2016) menyatakan bahwa penggunaan media oleh seseorang dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

- a. Jumlah waktu (frekuensi, intensitas, dan durasi)
- b. Jenis isi media
- c. Hubungan antara individu dengan media tersebut.

Penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai (Andayani et al, 2021, pp. 156-169). Pengetahuan guru tentang media pembelajaran juga mempengaruhi terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media. Terkait

dengan pengetahuan guru, pendidikan guru yang ditempuh juga mempengaruhi pemahaman tentang media pembelajaran. Dengan hal tersebut, diharapkan guru dapat membuat media sebagai alat bantu pembelajaran dan menggunakannya pada saat pembelajaran PJOK berlangsung, sehingga mampu menarik minat peserta didik dan mampu menunjang peserta didik untuk meraih prestasi yang lebih baik. Di dalam RPP PJOK terdapat komponen media, sehingga diharapkan dalam pembelajaran guru menggunakan media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan berarti pemanfaatan atau pemakaian yang dalam kaitannya dengan penelitian ini berarti pemanfaatan teknologi aplikasi media pembelajaran dalam jaringan dalam pembelajaran PJOK.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

sutirmanch (Sutirman, 2013, p. 15) mengartikan media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Sutirman (2013, p. 15) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Selain itu pendapat lain yang dikemukakan oleh Aqib (2011, p. 88) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar, dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (peserta didik)”.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014, p. 7), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Menurut Wati (2016, p. 2), media berasal dari bahasa Latin, yang berarti medius. Medius memiliki arti perantara atau diartikan sebagai perantara penyampaian informasi. Media adalah perantara atau pengiriman pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Wulandari (2018, p. 78) media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain. Menurut Gagne dan Briggs dalam buku media pembelajaran karya Arsyad (2016, p. 4), Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk

menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Sehubungan dengan media pembelajaran, tantangan guru dan peserta didik yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju juga harus diimbangi dengan inovasi pada sistem dan metode pembelajaran agar tetap bisa relevan (Sole dan Anggraeni, 2018, p. 10-18). Standar dalam pembelajaran di sekolah abad 21 atau abad digital baik untuk peserta didik ataupun guru adalah penerapan teknologi di setiap pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut untuk selalu dapat berinovasi agar dapat menumbuhkan daya kreatif dan juga inovasi baik pada model pembelajaran tatap muka ataupun daring seperti yang sedang terjadi sekarang.

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila media pembelajaran tersedia dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik anak (Bambang Haryono at al, pp. 29-38). Oleh karena itu, penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Sehingga guru PJOK paham betul yang dimaksud media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri menggunakan media pembelajaran menjadi efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap

peserta didik daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini didukung dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran PJOK sebelum diberlakukannya Kurikulum 13 sesungguhnya guru PJOK dapat merancang pembelajaran berpusat pada peserta didik yang aktif (Bambang Haryono at al, pp. 29-38).

Adanya media pembelajaran diharapkan mampu menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar, sehingga dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dapat lebih fokus. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna (Mustholiq, dkk, 2007, pp. 1-18). Selain itu, terdapat pendapat Sudjana (2013, p. 2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) pengajaran lebih menarik; (2) bahan pelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga peserta didik mampu untuk lebih memahami; (3) metode mengajar akan menjadi lebih bervariasi; (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dari berbagai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan seorang pendidik untuk menyampaikan ide, isi atau materi ajar kepada peserta didik agar dapat

diterima dengan dengan baik sehingga peserta didik dapat mamahami materi yang disampaikan lebih jelas

b. Manfaat Media Pembelajaran

Purwodarminto (2011, p. 873) menyatakan istilah manfaat adalah guna, faedah. Sedangkan pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan media pembelajaran PJOK adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Menurut Miftah (2013, p. 97) pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu memperoleh informasi dan pengetahuan, mendukung aktivitas pembelajaran, dan sarana persuasi dan motivasi. Media pembelajaran umumnya memuat informasi dan pengetahuan dpat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Menurut Miftah (2013, p. 98) pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunanya. Tujuan untuk memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunanya, menurut Pribadi (2017, p. 23). Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Azizah (2016, p. 43) yaitu sebagai berikut:

- 1) Dalam penyampaian materi lebih jelas
- 2) Pusat pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan pusat perhatian peserta didik juga lebih fokus
- 2) Beban guru akan lebih ringan tanpa harus menjelaskan materi secara berulang-ulang dan terus-menerus
- 3) Dengan media peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media memiliki kegunaan seperti yang di jelaskan oleh (Zainal dan Setiyawan, 2012, pp. 128-129) mengenai beberapa kegunaan media yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistis
- 2) Untuk menangani keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- 3) Memunculkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan peserta didik mampu belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan juga kinestetik yang dimilikinya.
- 5) Memberikan rangsangan, pengalaman, serta presepsi yang sama pada penerima.

Selain itu (Sadiman at all, 2014, p. 7) mengemukakan secara umum media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)

- 2) Untuk mengatasi keterbatasan, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang dinilai terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
 - b) Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
 - c) Apabila pergerakan terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan menggunakan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - d) Peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
 - e) Objek yang aslinya terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - f) Konsep yang terbilang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi anak didik yang bersifat pasif. Sehingga dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a) Menimbulkan atau memunculkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan adanya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya
 - c) Memungkinkan anak didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

4) Dengan terdapatnya sifat yang unik pada tiap-tiap peserta didik, lalu ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik maka guru banyak mengalami kesulitan dimana semuanya itu harus bisa diatasi sendiri. Hal tersebut akan lebih sulit apabila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Dalam hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya sebagai berikut:

- a) Memberikan perangsang yang sama;
- b) Mempersamakan pengalaman;
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Dalam pemanfaatannya suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat membantu kegiatan belajar peserta didik dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami peserta didik. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari pernyataan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat memperoleh informasi, pengetahuan, dan keterampilan yang disampaikan melalui pembelajaran yang diberikan oleh

pendidik dalam tujuannya mencapai tujuan pembelajaran, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Angkowo dan Kosasih (2017, p. 27) berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Memanfaatkan media secara tetap dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif peserta didik.

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

Proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik. Hamalik (2010, p. 30) mengungkapkan bahwa:

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Menurut Sanjaya (2019, p. 169) secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan seperti yang berikut ini:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Dalam kaitanya dengan fungsi media pembelajaran seperti yang di jelaskan oleh (Zainal dan Setiyawan, 2012, pp. 201-304) terdapat beberapa hal yang lebih ditekankan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, akan tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian yang terintegrasi dari keseluruhan proses pembelajaran yang memiliki arti bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri

melainkan saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan

- 3) Dalam penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang akan dicapai dengan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung arti bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus selalu melihat pada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Fungsi Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- 5) Media pembelajaran dapat berfungsi dalam mempercepat proses belajar-mengajar. Fungsi ini mempunyai arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat memahami tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dari penggunaan media pembelajaran akan menjadi lebih tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga dapat mengurangi munculnya penyakit verbalisme.

Dari pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran memiliki beberapa hal positif. Diantaranya dapat memperoleh situasi atau keadaan objek, dapat mengganti atau memperbaharui suatu media sesuai dengan situasi dan kondisi, meningkatkan motivasi belajar peserta

didik, dan media pembelajaran memiliki fungsi yang sederhana namun dapat bermanfaat banyak.

d. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Selain manfaat dan fungsi media pembelajaran, terdapat kegunaan media berdasarkan pernyataan (Zainal dan Setiyawan, 2012, pp. 201-304) antara lain:

- 1) Alat yang digunakan untuk memperjelas materi pengajaran pada waktu pendidik menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan sebagai variasi penjelasan secara verbal mengenai bahan pengajaran oleh guru.
- 2) Alat yang digunakan untuk memunculkan permasalahan yang perlu pengkajian lebih lanjut oleh peserta didik selama proses belajar. Dalam hal ini seorang guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau perangsang belajar peserta didik.
- 3) Sebagai sumber belajar peserta didik. Artinya media tersebut berisi bahan atau materi yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik baik secara individual maupun kelompok. Sehingga media akan membantu guru dalam kegiatan mengajar.

Menurut Sadiman (2014, p. 17) secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan, waktu dan daya indera, seperti misalnya:

- a) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan;
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam (Sadiman, 2014, p. 17):

- 1) Memberikan perangsang yang sama;
- 2) Mempersamakan pengalaman;
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama

e. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek. Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, dkk. (2014, p. 20) yaitu:

- 1) Taksonomi menurut Rudy Bretz. Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- 2) Hirarki media menurut Duncan. Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasaan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.
- 3) Taksonomi menurut Briggs. Briggs mengidentifikasi macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram,

papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.

- 4) Taksonomi menurut Gagne. Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.
- 5) Taksonomi menurut Edling. Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Untuk tercapainya pembelajaran yang ideal maka media yang digunakan harus sesuai dan tepat dengan kebutuhan peserta didik (Wati, 2016, p. 21).

1) Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya (Wati, 2016, p. 21). Media visual ini merupakan media yang membutuhkan indera pengelihatan dalam menerimanya. Bahan atau materi yang disampaikan dapat berupa gambar-gambar, garis, serta simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh *audience*. Media pembelajaran yang biasa digunakan diantaranya yaitu: buku, jurnal, gambar, dan lain sebagainya. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman dan diikuti teknologi yang semakin maju saat ini

menjadikan jenis media visual semakin bertambah. Penggunaan media visual akan memberi kemudahan dalam menyampaikan materi atau pesan dari guru pada peserta didik (Jatmika, 2015, pp. 1-11).

Jenis pembelajaran visual tersebut dibagi menjadi dua yaitu media visual diam (nonproyeksi) dan media visual gerak (proyeksi) (Wati, 2016: 21). Jenis media pembelajaran visual dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Media Nonproyeksi

Jenis media nonproyeksi ini adalah jenis media yang sederhana. Media nonproyeksi dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Pada media pembelajaran nonproyeksi ini media yang digunakan cenderung diam. Jenis media nonproyeksi dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Benda Nyata

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat nyata dan dapat secara langsung dipandang oleh peserta didik.

(2) Model

Model merupakan media visual dalam bentuk benda tiruan biasa disebut dengan replika. Media model ini merupakan solusi keterbatasan untuk menjangkau suatu benda, seperti benda tiruan anggota tubuh manusia yang lengkap.

(3) Media Cetak

Media cetak merupakan media yang tercetak dan masuk dalam media yang cukup lama di kenal masyarakat. Contoh dari media cetak

antara lain seperti buku teks, majalah, modul, spanduk, dan lain sebagainya.

(4) Media Grafis

Media grafis merupakan media yang berupa garis-garis dan simbol-simbol tertentu. Pada media jenis ini biasanya dapat menarik perhatian karena banyak kreasi yang dapat tertuang dalam media tersebut. Media grafis ini antara lain gambar, sketsa, diagram, dan bagan.

b) Media Visual Proyeksi

Media visual proyeksi merupakan media visual yang menampilkan suatu bentuk melalui proyeksi atau proyektor (Apriyani, 2017, pp. 115-123). Jenis-jenis media visual proyeksi sebagai berikut:

(1) LCD Proyektor

LCD merupakan sebuah perangkat yang mampu menampilkan gambar dengan ukuran yang besar, proyektor biasanya digunakan untuk media presentasi. Proyektor LCD adalah salah satu alat optik dan elektronik (Apriyani, 2017, pp. 115-123).

(2) Film Bingkai

Film bingkai ini sudah jarang ditemui karena pemakaiannya dirasa kurang praktis. Film bingkai ini biasanya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Film bingkai diletakkan pada *Overhead Projector* (OHP).

Adapun kelebihan maupun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran. Diungkapkan oleh Wati (2016, p. 76) yaitu penggunaan

media berbasis visual terdapat kekurangan maupun kelebihan dalam penyampaian materi pembelajaran”. Masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kelebihan media pembelajaran berbasis visual

Kelebihan dari media pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut: (1) Media visual dapat membantu meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran dengan bahan visual. (2) Media visual membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, sebab tampilan visual lebih menarik dari pada hanya tampilan secara verbal. (3) Media visual mengatasi gaya belajar peserta didik yang cenderung belajar dengan cara indera pengelihatan.

b) Kekurangan media pembelajaran berbasis visual

Kelemahan dari media pembelajaran berbasis visual adalah sebagai berikut: (1) Media visual terkadang menampilkan secara lambat dan kurang praktis untuk digunakan. (2) Media visual seringkali ditampilkan dengan visual yang terbatas tidak diikuti dengan audio, yakni hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi materi sehingga kurang mendetail. (3) Media visual memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati. Selain itu, media visual memuat pesan atau informasi yang panjang atau rumit, sehingga mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

2) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media Audio merupakan media penyampaian dalam bentuk suara yang dapat diterima oleh indera pendengaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2017, p. 129), bahwa pengertian media audio untuk pengajaran, dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar dan mengajar”. Adapun jenis-jenis dari media pembelajaran berbasis audio yang terbagi menjadi 4, yaitu *Compact Disc*, radio, laboratorium Bahasa, dan WAV dapat diuraikan sebagai berikut:

a) *Compact Disc*

Compact disc atau cakram padat merupakan suatu teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan data. Menurut Munadi (2013, p. 72), bahwa *Compact Disc* (CD) adalah suatu piringan optikal yang digunakan untuk menyimpan data secara digital”. CD ini dapat menyimpan audio secara digital dan dapat diputar secara berulang-ulang dan dapat menampung sekitar 80 menit data berbasis audio.

b) Radio

Radio merupakan suatu bagian dari spektrum elektromagnetik yang kemudian dapat digunakan sebagai media informasi penyampaian pesan (Munadi, 2013, p. 75). Media audio pada jenis radio ini kemampuannya dapat mendistribusikan pesannya secara cepat dengan jangkauan sasaran

yang sangat luas. Karakteristik dari media ini dapat bersifat langsung (live) dan juga dapat bersifat tunda (rekaman).

c) Laboratorium Bahasa

Bahasa adalah alat untuk melatih peserta didik mendengar dan berbicara dalam Bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pembelajaran yang disiapkan sebelumnya (Munadi, 2013, p. 76). Media yang dipakai dalam laboratorium bahasa ini biasanya adalah alat perekam. Peserta didik mendengarkan suara yang dikontrol oleh headphone. Sebagai alat perekam Susilana dan Riyana (2011, p. 16) menyatakan media alat perekam pita magnetik adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektro magnetik sebagai alat pemancarannya. Sadiman dkk (2013, p. 53) menyatakan pita magnetik (magnetic tape recording) adalah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam rekaman dalam alat perekam pita magnetik ini, yaitu sistem: *full track recording* dan *double track recording*.

d) *Audio Digital (WAV)*

WAV atau *Waveform audio format*, merupakan salah satu format penyimpanan file audio yang dirancang dan dikembangkan oleh *Microsoft* atau *IBM*. Audio digital ini biasa dapat dimasukkan kedalam *gadget* atau *laptop* yang saat ini sudah banyak ditemukan.

Dari penggunaan media berbasis audio ini suara memang menjadi karakteristik utama dalam audio. Menurut Sanaky (2015, p. 126) kelebihan serta kekurangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kelebihan Media Berbasis Audio

- a) Dengan menggunakan alat perekam, program audio digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/pemakai. Misalnya, pemakaian audio untuk belajar bahasa Inggris yang pemakaiannya dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja.
- b) Media audio dapat melatih peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- c) Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar, misalnya sambil mendengar siaran, peserta didik dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.

2) Kekurangan Media Berbasis Audio

- a) Sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). Dengan demikian, sulit bagi para pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.
- b) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.

- c) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak.

3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Perkembangan media pembelajaran yang saat ini semakin pesat membuat semakin beragamnya media yang digunakan, termasuk media pembelajaran berbasis audio visual. Menurut Hamalik (dalam Abdulhak dan Dermawan, 2017, p. 84), bahwa *Audio-Visual Aids* (AVA) adalah alat-alat yang menggunakan pengindraan penglihatan dan pendengaran”. Penggabungan kedua unsur antara penglihatan dan pendengaran membuat audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi (Wati, 2016, p. 76). Dalam proses pembelajaran audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi secara jelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual merupakan penggabungan antara media berbasis audio dan media berbasis visual yang dapat mengungkapkan objek yang lebih nyata serta dapat membuat komunikasi atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Media visual terbagi menjadi dua macam, yaitu

audio visual murni dan audio visual tidak murni (Wati, 2016, p. 14-21).

Kedua jenis media audio visual dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Audio Visual Murni

Audio visual murni atau yang sering disebut dengan audio visual gerak yang menampilkan unsur suara serta gambar yang bergerak. Audio visual murni memiliki beberapa contoh diantaranya sebagai berikut:

(1) Film Bersuara

Film bersuara ini memiliki kemampuan yang sangat besar dalam membantu proses dalam pembelajaran. Film bersuara mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk menerima materi.

(2) Video

Video ini merupakan salah satu media audio visual yang menampilkan gerak dan biasanya durasi dari video ini singkat. Pesan yang disajikan dapat berbentuk fakta maupun fiktif, informatif, edukatif, dan instruksional.

(3) Televisi

Televisi merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual. Televisi ini merupakan media yang dapat dinikmati oleh masyarakat karena sifatnya umum.

b) Audio Visual Tidak Murni

Audio visual tidak murni merupakan media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini digunakan sesuai dengan pilihan para pengguna karena dapat menampilkan suara dan gambar diam atau seperti sound slide atau film bingkai suara. Masa sekarang ini audio visual tidak murni bisa dijumpai dalam power point yakni sebuah tampilan presentasi yang dapat ditampilkan dalam beberapa pilihan gambar maupun gambar dengan suara (Haryoko, 2009, pp. 1-10). Dari penjelasan mengenai media berbasis audio visual ini, terdapat kelebihan maupun kekurangan yang dapat ditemukan (Wati, 2016, p. 76). Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

(1) Kelebihan

- (a) Memiliki penggambaran yang bersifat 3 dimensi
- (b) Media berbasis audio visual dapat menghemat waktu serta dapat diputar secara berulang-ulang
- (c) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam

(2) Kekurangan

- (a) Perhatian audien sulit dikuasai, partisipan jarang diterapkan
- (b) Komunikasi yang bersifat satu arah karena kurang adanya umpan balik.

(c) Demonstrasi yang sulit untuk di persiapan sehingga dalam waktu mengajar harus mempersiapkan dengan baik agar penyajiannya tidak terganggu dengan jam pembelajaran.

4) Media pembelajaran berbasis komputer

Berdasarkan pendapat Sujatmiko (2012, p. 156) komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Komputer sebagai alat elektronik yang dapat menerima input data, mengolah data, dan memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer (*stored program*) dan menyimpan program dan hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis. Adanya komputer dan aplikasi merupakan sebagian dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat merubah paradigma pembelajaran yang awalnya berbasis tradisional dengan cara tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu (Yuhefizar, 2012). Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dijalankan oleh komputer dalam kelas tergantung pada tujuan dari pembelajaran. Berdasarkan pendapat Sukiman (2012, p. 212), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain:

a) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lambat menerima pelajaran.

- b) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan.
- c) Kendali berada ditangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- d) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
- e) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, video tape dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Sedangkan kelemahan komputer antara lain:

- a) Perangkat lunaknya relatif masih mahal.
- b) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
- c) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain
- d) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
- e) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Dalam media berbasis komputer terdapat media presentasi Power Point dan media berbasis internet yang sering digunakan dalam proses pembelajaran (Soimah, 2018, pp. 38-44).

a) Media Presentasi *Power Point*

Menurut pendapat Sukiman (2012, p. 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. *Power Point* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadinya sebagai media komunikasi yang menarik. Terdapat kelebihan dan kekurangan dari media presentasi *Power Point* antara lain:

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

b) Media Berbasis Internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini, semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi peserta didik memperoleh pengetahuan dengan media internet (Adri, 2017, p. 71).

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan

tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Musfiquon (2012, p. 116) ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

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

2) Prinsip relevansi

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

3) Prinsip produktifitas

Pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia atau sumber daya alam. Dalam memilih pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan

dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

Dalam menggunakan media pembelajaran tentunya guru perlu menganalisis kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan. Sesuai dengan pakar media pembelajaran yang telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media. Dalam bukunya Musfiquon (2012, p. 118) ada beberapa kriteria yang harus dalam pemilihan media, yaitu:

1) Kesesuaian dengan Tujuan

Pembelajaran dilaksanakan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tentu dalam pemilihan media pembelajaran juga mengacu pada tujuan pembelajaran. Dengan adanya media ini dapat membantu guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2) Ketepatangunaan

Tepat dalam penggunaan media pembelajaran diartikan pada pemilihan media yang sesuai dan didasarkan pada kegunaan. Jika media belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dalam pembelajaran

3) Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Sebab jika dalam pemilihan tidak sesuai dengan keadaan peserta didik, maka media tersebut tidak berperan secara banyak dan tidak efektif. Oleh karena itu, agar pemilihan media tepat, maka

disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan pilih media yang sesuai dengan jenjang perkembangan psikologi anak.

4) Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi jika tidak ada tersedia maka tidak dapat digunakan. Ketika dibutuhkan, media tersebut harus tersedia untuk memenuhi keperluan peserta didik dan guru.

5) Biaya Kecil

Faktor biaya menjadi pertimbangan dalam pengadaan media pembelajaran. Tentunya pengadaan media mempertimbangkan biaya sehingga benar benar seimbang antara fungsi media dan hasil yang akan dicapai.

6) Keterampilan Guru

Guru harus mengetahui tentang media yang akan dipakai. Mengetahui fungsinya dan cara penggunaannya. Keterampilan guru ini yang sangat menentukan kesuksesan pemakaian media pembelajaran.

7) Mutu Teknis

Kualitas media sangat mempengaruhi tingkat ketersampaian materi pembelajaran kepada anak didik. Media yang baik ialah media yang mempunyai prasyarat tertentu, menarik, jelas dan dapat dipahami dengan baik.

3. Hakikat Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri

Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat didalam suatu sistem pengajaran yang terdiri dari peserta didik guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya (Hamalik 2011, p. 57).

Menurut Suherman (2012, p. 11) pembelajaran merupakan proses yang mempunyai dua aspek yaitu belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini secara padu akan menjadi kegiatan proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan peserta didik, serta interaksi sesama peserta didik saat pembelajaran sedang berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses komunikasi antar pendidik, peserta didik dan antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016, p. 2) pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang

terjadi bersifat multi arah, yakni guru-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar.

Pembelajaran menurut Festiawan & Aroyah (2020, p. 188) yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan peserta didik bukan guru yang semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-peserta didik) menjadi dua arah (guru-peserta didik dan peserta didik-guru). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2019, p. 32). Pendidikan jasmani yaitu suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Paturusi, 2012, p. 4).

Dalam pendidikan jasmani diharapkan dapat mengajarkan atau mendidik peserta didik tentang berbagai jenis keterampilan gerak dasar dalam melakukan olahraga secara benar dan sistematis. Selain itu melalui pendidikan jasmani yang diberikan diharapkan peserta didik dapat paham mengenai teknik dan

strategi dalam melakukan permainan dalam olahraga. Berdasarkan pendapat Supriatna & Wahyupurnomo (2015, p. 66) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Dalam hal ini pendidikan jasmani dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga, misalnya suportivitas, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki aspek-aspek penting. Tiga aspek dalam pembelajaran yaitu berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Tejamukti, 2016). Aspek-aspek tersebut juga dijelaskan oleh Subarjah (2020) dalam jurnal Jayul dan Irwanto (2020, p. 196) yaitu mencakup aktivitas otak (mental) karena pada kegiatan jasmani peserta didik tidak terlepas pada kontribusi kecerdasan yang peserta didik miliki. Kemudian aspek afektif yang di jelaskan Tejamukti (2016) adalah menitik beratkan pada tingkah laku peserta didik dengan memasukan nilai karakter bangsa yang di keluarkan oleh kemendikbud pada setiap materi yang di berikan. Aspek psikomotor di jelaskan oleh Hendra dan Dimyati (2015, p. 169) dalam jurnalnya menyebutkan psikomotor melibatkan gerak adaptif (adaptive movement) atau gerakan yang terlatih dan keahlian komunikasi yang berkesinambungan (non- discursive communication).

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi

nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (201, p. 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana, dkk., 2018).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang memiliki tujuan yang sama seperti tujuan dari pendidikan pada umumnya

dengan melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Dengan adanya pendidikan jasmani dapat menciptakan peserta didik yang tumbuh dan berkembang dengan baik secara jasmani, mental, dan sosial serta dapat menciptakan perilaku hidup yang sehat dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Difa Nuarsisapta (2018) dengan judul Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subjek dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang mengajar di Sekolah Menengah Pertama se-Kapanewon Mlati yang berjumlah 15 orang guru dari 10 sekolah menengah pertama. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se-Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman yang berkategori tinggi sekali 0 orang atau 0%, tinggi 5 orang

atau 33,33%, cukup 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33% dan rendah sekali sekali 2 orang atau 13,33%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Lisa Fitriana (2019) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Kretek Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, instrumen berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah semua Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Kretek yang berjumlah 14 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Kretek Kabupaten Bantul berada pada kategori sangat rendah 7,14 %, rendah 28,57 %, cukup 21,43 %, tinggi 42,86 % dan sangat tinggi 0 %.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Imron Suryawan (2022) dengan judul Survei Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Sewon Kabupaten Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan instrumen penelitian berupa kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri (SD) Kapanewon Sewon yang berjumlah 40 orang. Teknik analisis data dalam

penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Dasar Negeri (SD) Kapanewon Sewon berada pada kategori sangat rendah sebesar 0,00% (0 guru), rendah sebesar 25,00% (10 guru), cukup sebesar 50,00% (20 guru), tinggi sebesar 20,00% (8 guru), dan sangat tinggi sebesar 5,00% (2 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 49,70 berada pada kategori cukup”.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yano Arifan (2023) dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei dengan instrumen penelitian berupa kuesioner. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Depok, Kabupaten Sleman yang berjumlah 43 guru. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 5% yakni dengan dua (2) guru, kategori rendah sebesar 35% yaitu sebanyak 15 guru, kategori sedang sebesar 30% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 23% yaitu 10 guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 7% atau tiga (3)

guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori rendah

C. Kerangka Berfikir

Kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu (Majid & Rochman, 2014, p. 70). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik aktif, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan. Pendekatan semacam ini sangat sesuai dengan harapan kurikulum 2013. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar.

Para guru khususnya guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) diharapkan menguasai teknologi informasi dan komputer dalam pembelajaran agar mampu memanfaatkan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah (Yusrizal et al, 2017, pp. 126-134), dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru dapat menggunakan alat yang terjangkau dan bermanfaat, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yang diharapkan. Guru mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran PJOK yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat

mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran PJOK yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila media pembelajaran tersedia dengan baik dan disesuaikan dengan karakteristik anak (Widodo, 2018, p. 154; Widodo & Ikhwanudin, 2018, p. 48). Oleh karena itu, penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Sehingga guru PJOK paham betul yang dimaksud media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri menggunakan media pembelajaran menjadi efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap peserta didik daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini didukung dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran PJOK sebelum diberlakukannya Kurikulum 13 sesungguhnya guru PJOK dapat merancang pembelajaran berpusat pada peserta didik yang aktif (Winarko & Syam, 2015, p. 103).

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya dari beberapa sekolah penggunaan media pembelajaran belum optimal dilakukan.

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

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang 90 persen berupa praktik di lapangan sehingga membutuhkan media yang tepat digunakan di lapangan yaitu media gambar. Menimbang media gambar lebih efektif dan mudah digunakan jika digunakan di lapangan. Adanya penggunaan media dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran online PJOK pada masa pandemi saat ini. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran PJOK akan berjalan secara efektif dan optimal, apabila disertai dengan adanya faktor yang mendukung kegiatan tersebut, seperti yang telah disebutkan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran.

Namun hal tersebut belum bisa diketahui kebenarannya, karena belum diketahuinya seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data, selanjutnya hasil data tersebut dideskripsikan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015, p. 147), menyatakan bahwa kuantitatif deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Berdasarkan pendapat Arikunto (2016, p. 312), metode survei merupakan penelitian yang biasanya dilakukan dengan subjek yang cukup banyak dan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Hardani, dkk (2020, p. 361), menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber yang

dimiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Arikunto (2016, p. 173) menyatakan bahwa, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK yang mengajar di SD se-Kapanewon Bantul , Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah populasi dalam penelitian ini yakni sebanyak 22 guru.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh. Menurut Sugiyono (2017, p. 85) pengertian dari *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi *relative* kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 22 sampel.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul. Berdasarkan pendapat Arikunto (2016, p. 161), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Definisi operasional variable dalam penelitian ini adalah penggunaan suatu alat yang membantu siswa supaya terjadi upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar oleh orang yang mempunyai keahlian khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup 4 jenis media, yaitu: 1) Media berbasis visual, 2) Media

berbasis audio, 3) Media berbasis audio visual dan 4) Media berbasis jaringan komputer yang diukur menggunakan angket.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian, pengumpulan data perlu dilakukan supaya masalah yang terdapat dalam penelitian dapat terjawab melalui proses pengumpulan data. Pada proses pengumpulan data tersebut tentu membutuhkan suatu alat atau instrumen yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan jenis, masalah, dan tujuan penelitian. Berdasarkan pendapat Arikunto (2016, p. 121) instrumen merupakan alat pada saat peneliti menggunakan suatu metode. Instrumen yang digunakan pada penelitian yang dimaksud supaya dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data.

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

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (2015, p. 142), Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau peryataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga responden hanya dapat memberikan tanggapan terbatas pada pilihan yang diberikan. Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Yano Arifan (2023). Instrumen tersebut sudah divalidasi oleh expert judgement yaitu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or. Kisi-kisi instrumen pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Penggunaan media pembelajaran guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul	Media berbasis visual	Media gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
	Media berbasis audio	Media rekaman	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
	Media berbasis audio visual	Media video	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
	Media berbasis jaringan komputer	Media <i>power point</i>	25, 26, 27, 28
		Media berbasis internet	29, 30, 31, 32
Jumlah			32

(Sumber: Fitriana, 2019)

2. Teknik Pengumpulan Data

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

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket tertutup yang dibagikan kepada guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan yang mengajar di SD Negeri se-Kapanewon

Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Peneliti mengumpulkan hasil penyusunan data untuk diolah dan dianalisis untuk menarik kesimpulan.

F. Validasi Instrumen

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

G. Teknik Analisis Data

Selanjutnya yaitu menganalisis data sehingga dari data-data tersebut dapat diambil kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan analisis data deskriptif kuantitatif. Arikunto (2016, p. 239) berpendapat bahwa, data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan, sehingga memperoleh persentase. Cara menghitung menurut Sudijono (2015, p. 40) yaitu sebagai berikut:

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

(Sumber: Sudijono 2015, p. 40)

Keterangan

P : Persentase yang dicari

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

Pengkategorian menggunakan Mean dan Standar Deviasi menurut Azwar (2016, p. 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Acuan Norma

No	Interval	Kategori
1	$X < M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah
2	$M - 1,5 \text{ SD} < X < M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
3	$M - 0,5 \text{ SD} < X < M + 0,5 \text{ SD}$	Cukup
4	$M + 0,5 \text{ SD} < X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
5	$M + 1,5 \text{ SD} < X$	Sangat tinggi

(Sumber: Azwar, 2016, p. 163)

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (*Mean*)

X : Skor

SD : Standar deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul , yang diungkapkan dengan angket berjumlah 32 butir dan terbagi dalam empat faktor , yaitu (1) Media Berbasis Audio; (2) Media Berbasis Visual; (3) Media Berbasis Audio Visual (4) Media Berbasis komputer. Hasil analisis disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul didapat skor terendah (minimum) 9,00, skor tertinggi (maximum) 30,00, rerata (mean) 18,05, nilai tengah (median) 17,00, nilai yang sering muncul (mode) 19,00, standar deviasi (SD) 5,12. Hasil selengkapnya pada tabel 3 sebagai berikut:

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

Deskriptif Statistik	
Mean	18,05
Median	17
Modus	19
St. Dev	5,12
Nilai Max	30
Nilai Min	9

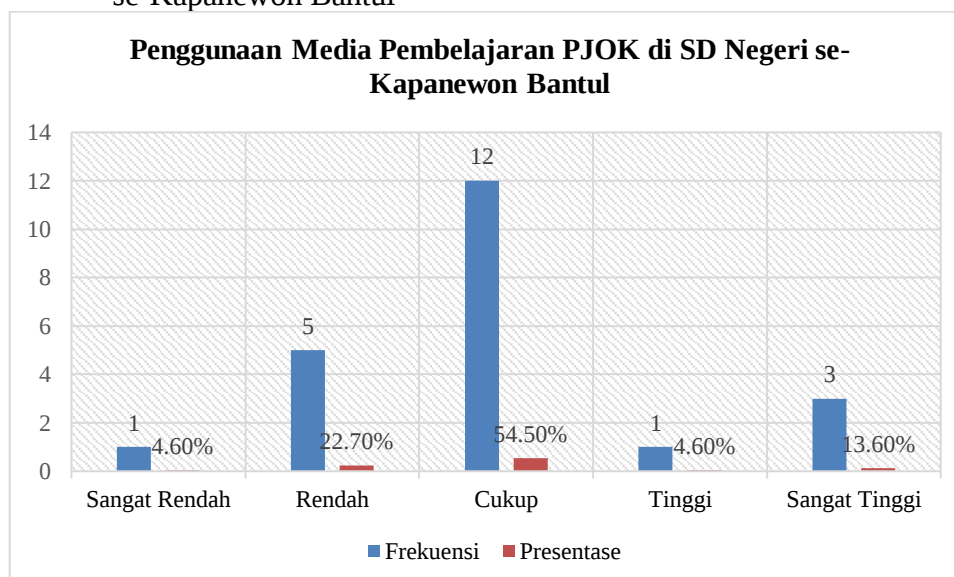
Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Kapanewon Bantul disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

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

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 10,36$	Sangat Rendah	1	4,6%
$10,36 < X < 15,48$	Rendah	5	22,7%
$15,48 < X < 20,61$	Cukup	12	54,5%
$20,61 < X < 25,73$	Tinggi	1	4,6%
$25,73 < X$	Sangat Tinggi	3	13,6%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 4 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram batang Penggunaan Media Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul



Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul diperoleh

hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 4,6% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 22,7% yaitu sebanyak (5) guru, kategori cukup sebesar 54,5% yakni sebanyak (12) guru, kategori tinggi sebesar 4,6% yaitu (1) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 13,6% atau (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul termasuk dalam “kategori cukup”.

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

1. Media Berbasis Audio

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio diperoleh skor mean 3,95, median 4, mode 5, Std. Deviation 1,89, nilai minimum 0, nilai maximum 8. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio

Deskriptif Statistik	
Mean	3,95
Median	4
Modus	5
St. Dev	1,89
Nilai Max	8
Nilai Min	0

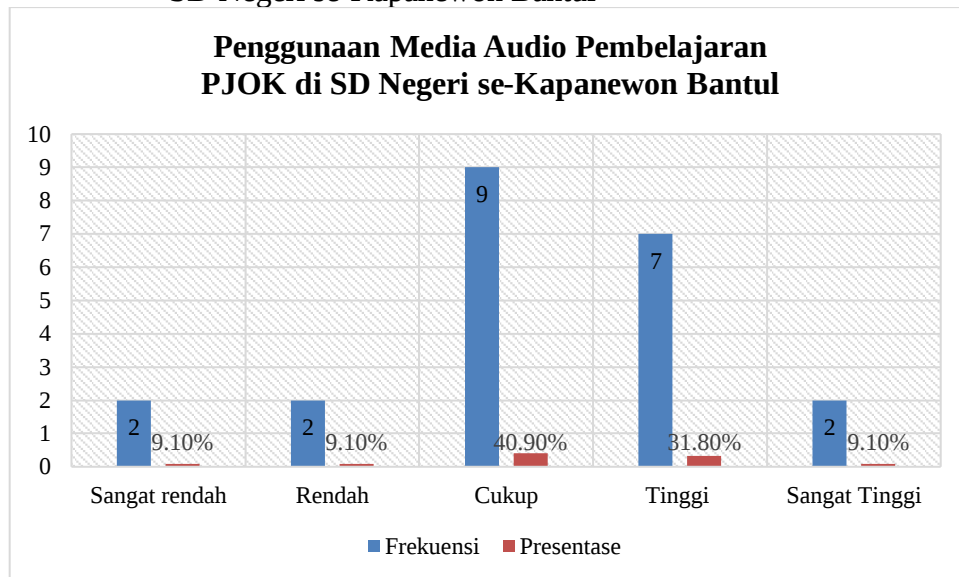
Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 1,12$	Sangat rendah	2	9,1%
$1,12 < X < 3,01$	Rendah	2	9,1%
$3,01 < X < 4,90$	Cukup	9	40,9%
$4,90 < X < 6,79$	Tinggi	7	31,8%
$6,79 < X$	Sangat Tinggi	2	9,1%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul berbasis audio dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:

Gambar 2. Diagram batang Penggunaan Media Audio Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul



Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 9,1% yakni dengan (2) guru, kategori rendah sebesar 9,1% yaitu sebanyak (2) guru, kategori cukup sebesar 40,9% yakni sebanyak (9) guru, kategori tinggi sebesar 31,8% yaitu (7) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 9,1% atau (2) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio termasuk dalam kategori cukup”.

2. Media Berbasis Visual

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis visual diperoleh skor mean 5,09, median 5, mode 5, Std. Deviation

1,72, nilai minimum 1, nilai maximum 8. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Statistik Penggunaan Media Berbasis Visual

Deskriptif Statistik	
Mean	5,09
Median	5
Modus	5
St. Dev	1,72
Nilai Max	8
Nilai Min	1

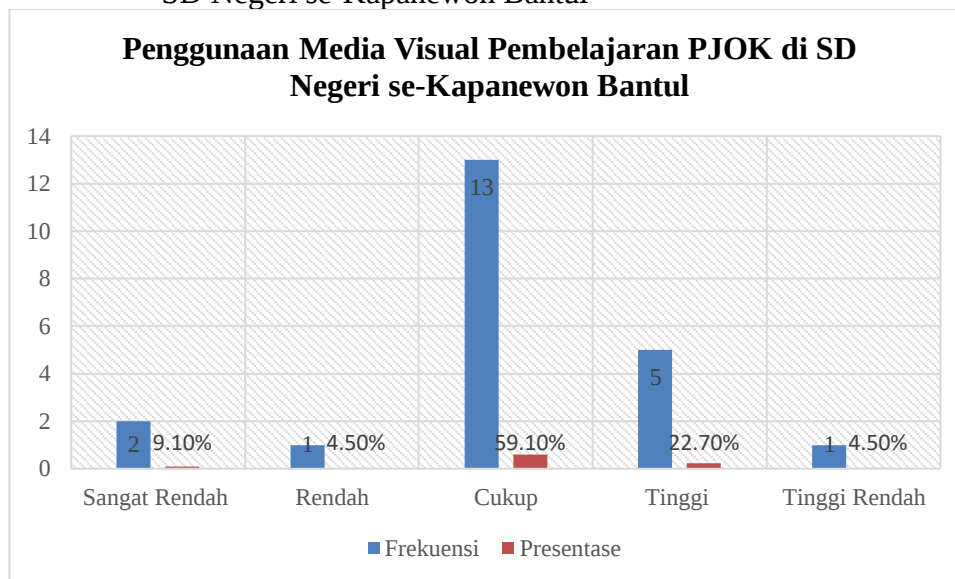
Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis visual dimasukan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis visual

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 2,5$	Sangat Rendah	2	9,1%
$2,5 < X < 4,2$	Rendah	1	4,5%
$4,2 < X < 5,9$	Cukup	13	59,1%
$5,9 < X < 7,7$	Tinggi	5	22,7%
$7,7 < X$	Tinggi Rendah	1	4,5%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul berbasis media visual dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:

Gambar 3. Diagram batang Penggunaan Media Visual Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul



Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis visual diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 9,1% yakni dengan (2) guru, kategori rendah sebesar 4,5% yaitu sebanyak (1) guru, kategori cukup sebesar 59,1% yakni sebanyak (13) guru, kategori tinggi sebesar 22,7% yaitu (5) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 4,5% atau (1) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis visual termasuk dalam kategori cukup”.

3. Media Berbasis Audio Visual

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio visual diperoleh skor mean 5,00, median 6, mode 2, Std. Deviation 2,62, nilai minimum 1, nilai maximum 8. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Statistik Penggunaan Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif Statistik	
Mean	5,00
Median	6
Modus	2
St. Dev	2,62
Nilai Max	8
Nilai Min	1

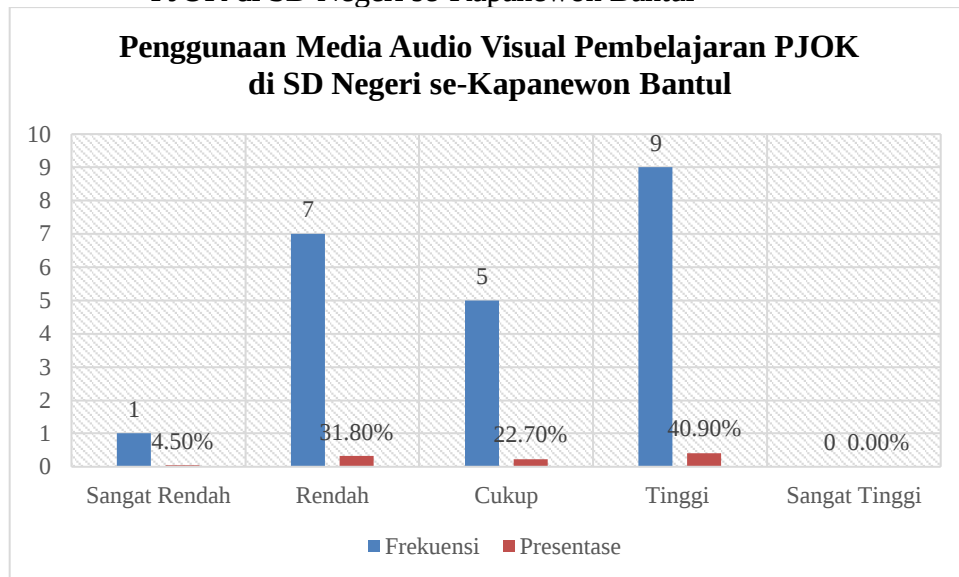
Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio visual dimasukkan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Audio visual

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 1,1$	Sangat Rendah	1	4,5%
$1,1 < X < 3,7$	Rendah	7	31,8%
$3,7 < X < 6,3$	Cukup	5	22,7%
$6,3 < X < 8,9$	Tinggi	9	40,9%
$8,9 < X$	Sangat Tinggi	0	0,0%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul berbasis audio visual dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram batang Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul



Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio visual diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 4,5% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 31,8% yaitu sebanyak (7) guru, kategori cukup sebesar 22,7% yakni sebanyak (5) guru, kategori tinggi sebesar 40,9% yaitu (9) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0% atau (0) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis audio visual termasuk dalam kategori tinggi”.

4. Media Berbasis Komputer

Berdasarkan data penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis komputer diperoleh skor mean 4,00, median 4, mode 4, Std. Deviation 2,00, nilai minimum 1, nilai maximum 8. Data hasil pengolahan dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 11. Statistik Penggunaan Media Berbasis Komputer

Deskriptif Statistik	
Mean	4,00
Median	4
Modus	4
St. Dev	2,00
Nilai Max	8
Nilai Min	1

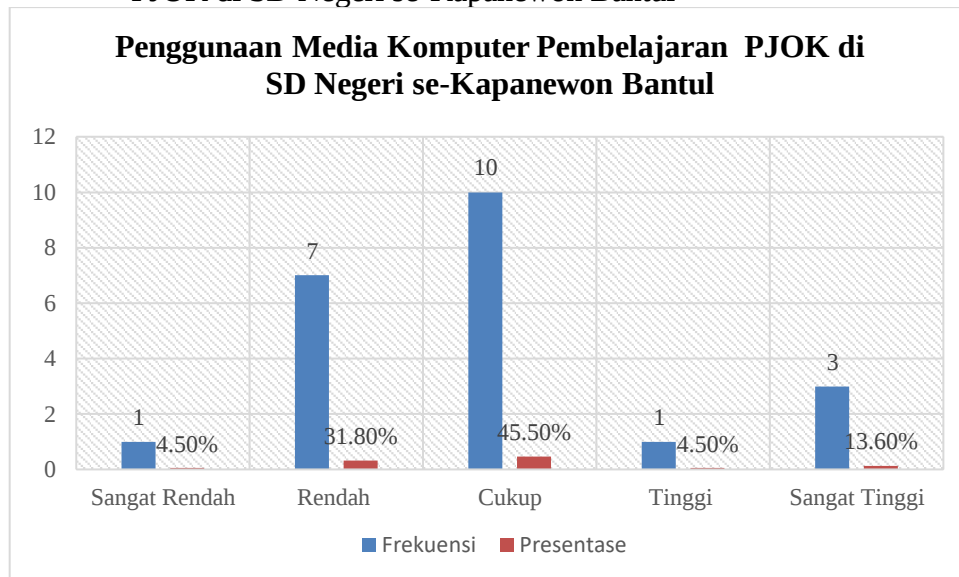
Apabila data penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis komputer dimasukkan dalam distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkatagoriannya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Penggunaan Media Berbasis Komputer

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 1,1$	Sangat Rendah	1	4,5%
$1,1 < X < 3,0$	Rendah	7	31,8%
$3,0 < X < 5,0$	Cukup	10	45,5%
$5,0 < X < 6,9$	Tinggi	1	4,5%
$6,9 < X$	Sangat Tinggi	3	13,6%
JUMLAH		22	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, tingkat penggunaan teknologi aplikasi media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul berbasis komputer dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:

Gambar 5. Diagram batang Penggunaan Media Komputer Pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul



Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis komputer diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 4,5% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 31,8% yaitu sebanyak (7) guru, kategori cukup sebesar 45,5% yakni sebanyak (10) guru, kategori tinggi sebesar 4,5% yaitu (1) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 13,6% atau (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul faktor media berbasis komputer termasuk dalam kategori cukup”.

B. Pembahasan

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014, p. 7), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar

kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

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

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul pada kategori sangat rendah sebesar 4,5% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 22,7% yaitu sebanyak (5) guru, kategori cukup sebesar 54,5% yakni sebanyak (12) guru, kategori tinggi sebesar 4,5% yaitu (1) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 13,6% atau (3) guru.

Sehubungan dengan media pembelajaran, tantangan guru dan peserta didik yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju juga harus diimbangi dengan inovasi pada sistem dan metode

pembelajaran agar tetap bisa relevan. Standar dalam pembelajaran di sekolah abad 21 atau abad digital baik untuk peserta didik ataupun guru adalah penerapan teknologi di setiap pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut untuk selalu dapat berinovasi agar dapat menumbuhkan daya kreatif dan juga inovasi baik pada model pembelajaran tatap muka ataupun daring seperti yang sedang terjadi sekarang (Sole dan Anggraeni, 2018, pp. 10-18).

1. Faktor Media Berbasis Audio

Media berbasis audio merupakan media penyampaian pesan yang menggunakan indera pendengaran. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis audio pada kategori sangat rendah sebesar 9,1% yakni dengan (2) guru, kategori rendah sebesar 9,1% yaitu sebanyak (2) guru, kategori cukup sebesar 40,9% yakni sebanyak (9) guru, kategori tinggi sebesar 31,8% yaitu (7) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 9,1% atau (2) guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaan media pembelajaran berbasis audio tergolong cukup.

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

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema.

2. Faktor Media Berbasis Visual

Media berbasis visual merupakan media penyampaian pesan yang menggunakan indera penglihatan. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis visual pada kategori sangat rendah sebesar 9,1% yakni dengan (2) guru, kategori rendah sebesar 4,5% yaitu sebanyak (1) guru, kategori cukup sebesar 59,1% yakni sebanyak 13 guru, kategori tinggi sebesar 22,7% yaitu (5) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 4,5% atau (1) guru. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaan media pembelajaran berbasis media visual tergolong cukup.

Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya (Wati, 2016, p. 21). Media visual ini merupakan media yang membutuhkan indera penglihatan dalam menerimanya. Bahan atau materi yang disampaikan dapat berupa gambar-gambar, garis, serta simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh audience. Media pembelajaran yang biasa digunakan diantaranya yaitu: buku, jurnal, gambar, dan lain sebagainya. Akan tetapi, seiring perkembangan zaman dan diikuti teknologi yang semakin maju saat ini menjadikan jenis media visual semakin bertambah. Penggunaan media visual akan memberi kemudahan dalam menyampaikan materi atau pesan dari guru pada peserta didik (Jatmika, 2015, pp. 1-11).

3. Faktor Media Berbasis Audio Visual

Media berbasis audio visual merupakan penggabungan antara media berbasis audio dan media berbasis visual yang dapat mengungkapkan objek yang lebih nyata serta dapat membuat komunikasi atau pembelajaran menjadi lebih efektif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis audio visual pada kategori sangat rendah sebesar 4,5% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 31,8% yaitu sebanyak (7) guru, kategori cukup sebesar 22,7% yakni sebanyak (5) guru, kategori tinggi sebesar 40,9% yaitu (9) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 0% atau nol (0) guru. Dapat dilihat dari data diatas menunjukkan bahwa sebagian besar penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual tergolong tinggi.

Menurut Hamalik (dalam Abdulhak dan Dermawan, 2017, p. 84), bahwa Audio-Visual Aids (AVA) adalah alat-alat yang menggunakan penginderaan penglihatan dan pendengaran”. Penggabungan kedua unsur antara penglihatan dan pendengaran membuat audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi (Wati, 2016, pp. 14-21). Dalam proses pembelajaran audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi secara jelas.

4. Faktor Media Berbasis Komputer

Media berbasis Komputer adalah media pembelajaran yang menggunakan perangkat yang dapat mengolah data digital. Berdasarkan hasil penelitian

diketahui bahwa hasil pada faktor media berbasis komputer pada kategori sangat rendah sebesar 4,5% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 31,8% yaitu sebanyak (7) guru, kategori cukup sebesar 45,5% yakni sebanyak (10) guru, kategori tinggi sebesar 4,5% yaitu (1) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 13,6% atau (3) guru. Berdasarkan data diatas menunjukan bahwa sebagian besar penggunaan media pembelajaran berbasis komputer tergolong cukup.

Berdasarkan pendapat Sujatmiko (2012, p. 156) komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Komputer sebagai alat elektronik yang dapat menerima input data, mengolah data, dan memberikan informasi dengan menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer (stored program) dan menyimpan program dan hasil pengolahan yang bekerja secara otomatis. Adanya komputer dan aplikasi merupakan sebagian dari teknologi informasi dan komunikasi yang dapat merubah paradigma pembelajaran yang awalnya berbasis tradisional dengan cara tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu (Yuhefizar, 2012). Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dijalankan oleh komputer dalam kelas tergantung pada tujuan dari pembelajaran.

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

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

cukup kan kelemahan dari media komputer antara lain sebagai berikut:

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul diperoleh hasil analisis pada kategori sangat rendah sebesar 4,5% yakni dengan (1) guru, kategori rendah sebesar 22,7% yaitu sebanyak (5) guru, kategori cukup sebesar 54,5% yakni sebanyak (12) guru, kategori tinggi sebesar 4,5% yaitu (1) guru, dan pada kategori sangat tinggi sebesar 13,6% atau (3) guru. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul termasuk dalam kategori cukup”.

B. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat enggunaan media pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aadzaar, R. M., Arcana, I. N., & Widodo, S. A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Lingkaran di SMP.
- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Adri. (2017). Pemanfaatan Sumber-Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 2 Lebaksiu Kabupaten Tegal. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ananda, R. & Fadhli, M. (2018). Statistik Pendidikan teori dan praktik dalam Pendidikan. Medan: CV. Widya Puspita.
- Andayani, F., Widodo, S. A., & Agustito, D. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Berbentuk Pop Up Book untuk Pencapaian Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis pada Materi Aritmatika Sosial. PRISMA, 10(2), 156-169.
- Angkowo, R., Kosasih, A. (2017). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grasindo.
- Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. Jurnal Formatif, 7(2), 115-123.
- Aqib, Zainal., Murtadlo, Ali (2011) Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif & Inovatif Bandung: Satunusa
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifin, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Pjok Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Depok Kabupaten Sleman.
- Arifin, Zaenal & Adhi Setiawan. (2012). Pengembangan Pembelajaran Aktid dengan ICT. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Arikunto, S. (2016). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arsyad, A. (2007). Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azizah, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis puisi kelas III madrasah

ibtidaiyah darussalamah tajinang malang. Skripsi, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.

Haryono, B., Kumaat, N. A., & Kristiandaru, (2022) A. BRAVO'S. kemendikbud

Bilfaqih, Yusuf dan M. Nur Qomarudin. (2015: 1). Pembelajaran Daring Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan. Yogyakarta: Deepublish.

Cahyono, E., Budi, A. S., & Lathif, S. (2020, March). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Higher-Order Thinking Skill (HOTS) Tingkat Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.

Cintamulya, I. (2015). Peranan Pendidikan dalam Memepersiapkan Sumber Daya Manusia di Era Informasi dan Pengetahuan. Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).

Endarmoko, E. (2016). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia.

Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (higher order thinking skill) di sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-11.

Festiawan, R. & Aroyah, N.I. (2020). Pengembangan Buku Saku Pintar Gizi untuk siswa SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal*, 1(2), 188-201.

Firmansyah, D., Hidayat, R., Syahruffin. (2019). Pengaruh komponen fisik dan motivasi latihan terhadap keterampilan bermain sepakbola. *Jurnal Keolahragaan*, 8 (2), 126-139.

Fitriana, Eka Lisa. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Kretek Kabupaten Bantul. Skripsi. UNY.

Hamalik, O. (2010). Media pendidikan. Bandung: Penerbit Alumni

Hamalik, O. (2011). Media Pendidikan. Bandung: Penerbit Alumni

Hardani, Auliya, N.H., Andriani, H., Fardani, R.A., Ustiwaty, J., Utami, E.F. Sukmana, D.J., & Istiqomah, R.R. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.

- Haryoko, S. (2009). Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. Vol. 5, No. 1. 1-10.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Jayul, Achmad dan Irwanto, Edi (2020) Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, Vol. 6, No. 2, Juni 2020.
- Jatmika, H. M., Hariono, A., Purwanto, J., & Setiawan, C. (2017). Analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pasca program guru pembelajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(1), 1-11.
- Jogiyanto, Hartono. (2006). Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktural Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Kamus besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mawardi, I., Shalikhah, N. D., & Baihaqi, A. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbasis Budaya Islami Sekolah di MI Muhammadiyah Sidorejo Bandongan. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 81-87.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol I No.2.
- Munadi, Y. (2013). Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru). Jakarta: GP Press Grup.
- Musfiquon (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya
- Mustholiq, Imam., dkk. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 16, No. 1, 1-18.

- Nuarsisapta, Difa. (2018). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Menengah Pertama Se Kapanewon Mlati Kabupaten Sleman. Skripsi. UNY.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013. Smarang: UNISSULA Press.
- Pajri, H. P., Dewi, C., & Martiani, M. (2021). *Analysis of Physical Education Study Final Test Questions during the Pandemic Period in Class VIII of SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah*. SINAR SPORT JOURNAL
- Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol. 3, No. 2.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007
- Purwodarminto. (2011). Kamus besar bahasa Indonesia. Jakarta: KBBI.
- Sanaky, A. (2015). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Jakarta: Penerbit. Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2019). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setyawan, H., & Dimiyati, D. (2015). Model permainan aktivitas luar kelas untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa SMA. Jurnal Keolahragaan, 3(2), 164-177.
- Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, 5 (1), 38-44.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21. e-Saintika, 2(1), 10-18.
- Sudijono, A. (2009). Pengantar statistik pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers
- _____. (2015). Pengantar statistik pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2013) . Media Pengajaran”. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- _____. (2017) . Media Pengajaran”. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Suherman, A. (2012). Dasar-dasar penjas kes. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukintaka. (2004). Teori pendidikan jasmani. Yogyakarta: Esa Grafika
- Sulaiman, M., Al Hamdani, M. D., & Aziz, A. (2018). Emotional Spiritual Quotient (Esq) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 6(1), 77-110.
- Supriatna, Eka, dan Muhammad Arif Wahyu Purnomo. (2015). Keterampilan Guru dalam Membuka dan Menutup Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. 11 (1), 66.
- Suryawan, Imron. (2022). Survei Penggunaan Teknologi Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kapanewon Sewon Kabupaten Bantul. Skripsi. UNY.
- Susila & Riyana. (2011). Media Pembelajaran. Bandung. CV. Wacana Prima.
- Susilo, S. V., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan model multiliterasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan persuasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 280137.
- Sutirman, (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tajamuki AG. (2016). Permainan Dalam Ranah Afektif (Kerjasama dan Tanggung Jawab) Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama. Prosiding Seminar Nasional peran pendidikan jasmani dalam menyangga interdisipliner ilmu keolahragaan. Universitas Negeri Malang.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Wati, Ega Rima. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: KATA PENA
- Widodo, S. A., & Ikhwanudin, T. (2018). Improving mathematical problem solving skills through visual media. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 948, No. 1, p. 012004). IOP Publishing.

- Widoyoko, E.P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarko & Syam. (2015). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Wulandari, S.A. (2018). Perilaku konsumtif peserta didik penggemar k-pop di SMA Negeri 4 Surakarta. Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id>
- Yuhefizar. (2012). Cara mudah membangun website interaktif menggunakan cms joomla edisi revisi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Bimbingan Tugas Akhir



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

SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA No. 15/PJSD/I/2024

Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:

Nama : Muhammad Bayu Samudra
NIM : 19604224029
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul : Survei Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

Dengan hormat, mohon Ibu:

Nama : Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP : 19890825 201404 2 003
Jabatan : Lektor
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Bersedia sebagai Pembimbing penyusunan proposal TA bagi mahasiswa tersebut di atas. Atas kesediaannya dan kerjasama Ibu diucapkan banyak terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Departemen PJSD

Yogyakarta, 23 Januari 2024
Koorprodi S1-PJSD

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian

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



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

Nomor : B/467/UN34.16/PT.01.04/2023 27 November 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . SD Negeri 1 Bantul
Jalan Gatot Subroto, Mandingan, Ringinharjo, Soropaten, Ringinharjo, Kec. Bantul,
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55712

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

Nama	: Muhammad Bayu Samodra
NIM	: 19604224029
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON BANTUL KABUPATEN BANTUL
Waktu Penelitian	: 30 November - 14 Desember 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

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

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian

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



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

Nomor : B/468/UN34.16/PT.01.04/2023 27 November 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth. SD Negeri Karangmojo
Karangmojo, Tirirenggo, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55714

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

Nama : Muhammad Bayu Samodra
NIM : 19604224029
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU
PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI
SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KAPANEWON BANTUL KABUPATEN
BANTUL
Waktu Penelitian : 30 November - 14 Desember 2023

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



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

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

Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Muhammad Bayu Samodra

NIM : 19604224029

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul : Survei Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing TA,



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

Yogyakarta, 24 Mei 2023
Pemohon,



Muhammad Bayu Samodra
NIM 19604224029

Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP : 198908252014042003
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Bayu Samodra
NIM : 19604224029
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Survei Pengunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul.

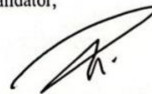
Setelah dilakukan kajian atas instrumen TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ 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, 24 Mei 2023
Validator,



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

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

Lampiran 6. Kartu Bimbingan



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

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Muhammad Bayu Samodra
Dosen Pembimbing : Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIM : 19609229029
Program Studi : SI - Pendidikan Jajaran Sekolah Dasar
Judul TA : Survei Penggunaan Media Pembelajaran Guru Pendidikan
Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Se-
Kabupaten Bantul Kabupaten Bantul

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	19 Mei 2023	judul Skripsi	judul skripsi diubah	A.
2.	9 November 2023	Bab 1	mencari referensi Buku	A.
3.	10 November 2023	Revisi Bab 1-3	Revisi Bab 1-3	A.
4.	13 November 2023	Bab 3	Konsultasi Instrumen	A.
5.	14 November 2023	Bab 3	revisi Instrumen	A.
6.	16 November 2023	Bab 3	validasi Instrumen	A.
7.	20 November 2023	Bab 3	validasi Instrumen	A.
8.	23 Desember 2023	Bab 1 - V	konsultasi dan revisi	A.
9.	2 Januari 2024	Bab 1 - V	revisi penulisan skripsi	A.
10.	22 Januari 2024	Bab 1 - V	melengkapi lampiran	A.

Mengetahui
Koord.Prodi SI PJSD

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Yogyakarta,

Mahasiswa,

Muhammad Bayu Samodra
NIM. 19609229029

Lampiran 7. Rekapitulasi Data Penelitian

#	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI
1	Nama Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	TOTAL	SKOR
2	Responden 1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	13	41
3	Responden 2	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	19	59	
4	Responden 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	94	
5	Responden 4	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	20	63
6	Responden 5	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	14	44
7	Responden 6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9	28
8	Responden 7	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	81
9	Responden 8	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	25	78
10	Responden 9	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	19	59
11	Responden 10	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	16	50
12	Responden 11	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	17	53
13	Responden 12	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	16	50
14	Responden 13	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	15	47
15	Responden 14	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	16	50	
16	Responden 15	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	16	50
17	Responden 16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	12	38
18	Responden 17	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	16	50
19	Responden 18	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	14	44
20	Responden 19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	84
21	Responden 20	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	19	59	
22	Responden 21	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	19	59
23	Responden 22	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	19	59
24																																			
25																																			
26																																			
27																																			
28																																			
29																																			
30																																			
																							</												

Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi

21

INSTRUMEN PENELITIAN

SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SD NEGERI SE- KAPANEWON BANTUL KABUPATEN BANTUL

A. Identitas Responden

Nama Guru : Purnomo San` Dewi` Fortuna
Nama Sekolah : SD N 1 BTL
Alamat Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

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

Contoh Pengisian

No Soal	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti materi pelajaran.	√	

Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi

C. Angket Penelitian

No Soal	Pernyataan	YA	TIDAK
Media Berbasis Audio			
1	Saya menggunakan rekaman suara untuk menyebutkan materi pokok yang akan diberikan dalam satu semester	✓	
2	Saya menggunakan rekaman suara untuk memberikan instruksi tahapan gerak pada peserta didik		✓
3	Saya memainkan musik dari CD untuk mengiringi pembelajaran senam	✓	
4	Saya menggunakan rekaman suara untuk memberikan penguatan materi pada peserta didik		✓
5	Saya memainkan musik dari aplikasi di <i>smartphone</i> untuk mengiringi pembelajaran senam	✓	
6	Saya memainkan rekaman suara " <i>beep</i> " dari aplikasi di <i>smartphone</i> untuk mengiringi tes kebugaran jasmani (<i>Multi Stage test/ beep test</i>)	✓	
7	Saya menggunakan rekaman suara untuk merespon diskusi peserta didik dalam aplikasi <i>chatting</i> grup kelas PJOK		✓
8	Saya menggunakan rekaman suara pengantar materi pertemuan minggu depan melalui aplikasi <i>chatting</i> grup kelas PJOK untuk dipelajari peserta didik di rumah		✓
Media Berbasis Visual			
9	Saya menggunakan film rangkai saat pembelajaran teori di kelas	✓	
10	Saya menggunakan gambar ilustrasi saat pembelajaran praktik di lapangan	✓	
11	Saya menggunakan media gambar ilustrasi agar peserta didik lebih mudah memahami materi		✓
12	Saya menggunakan media gambar ilustrasi untuk mengatasi ketersediaan sarana dan prasarana PJOK yang terbatas		✓
13	Saya menggunakan media flash card agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif		✓
14	Saya menggunakan media gambar ilustrasi pada tahap mengamati	✓	
15	Saya menggunakan media film rangkai untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah peserta didik	✓	
16	Saya menggunakan buku modul pembelajaran saat pembelajaran PJOK agar peserta didik mudah memahami materi	✓	
Media Berbasis Audio Visual			
17	Saya menggunakan video saat pembelajaran PJOK	✓	
18	Saya menggunakan video untuk memperjelas materi yang dibawakan	✓	

Lampiran 8. Angket Penelitian yang telah di isi

Media Berbasis Audio Visual			
19	Saya menggunakan video untuk mengatasi keterbatasan waktu dan jumlah peserta didik	✓	
20	Saya menggunakan video mengganti demonstrasi pada saat inti pembelajaran praktek	✓ ✗	✗
21	Saya menggunakan video untuk memperjelas materi yang akan diajarkan	✓	
22	Saya menggunakan video agar peserta didik lebih mudah memahami materi	✓	
23	Saya menggunakan video agar pembelajaran lebih menarik minat peserta didik	✓	
24	Saya menggunakan video untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana PJOK	✓	
Media Berbasis Komputer			
25	Saya menggunakan media <i>power point</i> saat pembelajaran teori kelas		✓
26	Saya menyampaikan materi penting melalui <i>power point</i> agar peserta didik mudah memahami		✓
27	Saya menggunakan <i>power point</i> untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran teori yang diajarkan		✓
28	Saya menggunakan <i>power point</i> untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas (bertanya dan berpendapat)		✓
29	Saya menyampaikan materi pembelajaran berasal dari internet	✓	✓
30	Saya meminta peserta didik untuk mengunduh materi di internet guna mengatasi keterbatasan waktu		✓
31	Saya mengunggah materi pembelajaran di internet agar peserta didik mudah mengaksesnya		✓
32	Saya menggunakan internet untuk menambah wawasan dalam pembelajaran PJOK	✓	

Lampiran 9. Hasil Olah Data

Deskriptif Statistik Penggunaan media PJOK	
Mean	18,05
Median	17
Modus	19
St. Dev	5,12
Nilai Max	30
Nilai Min	9

Deskriptif Statistik Media Audio	
Mean	3,95
Median	4
Modus	5
St. Dev	1,89
Nilai Max	8
Nilai Min	0

Deskriptif Statistik Visual	
Mean	5,09
Median	5
Modus	5
St. Dev	1,72
Nilai Max	8
Nilai Min	1

Deskriptif Statistik Audio Visual	
Mean	5,00
Median	6
Modus	2
St. Dev	2,62
Nilai Max	8
Nilai Min	1

Lampiran 9. Hasil Olah Data

Deskriptif Statistik Media Komputer	
Mean	4,00
Median	4
Modus	4
St. Dev	1,95
Nilai Max	8
Nilai Min	1

Lampiran 10. Dokumentasi



Gambar 6. Pengisian angket penelitian



Gambar 7. Pengisian angket penelitian

Lampiran 10. Dokumentasi



Gambar 8. Pengisian angket penelitin



Gambar 9. Pengisian angket penelitian