

**PENGARUH KECENDERUNGAN PENGGUNAAN MEDIA TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN (PJOK) PADA SISWA SMP NEGERI 2 PEUKAN
PIDIE**

Hubbalillah, Sumarjo, Amirzan

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Jabal Ghafur
hubbal293@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecenderungan penggunaan media terhadap pemahaman konsep pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada siswa SMP Negeri 2 Peukan Pidie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Subjek penelitian berjumlah 60 siswa, yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup dan wawancara, serta dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan tingkat pemahaman konsep PJOK, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,462 dan signifikansi 0,001. Hubungan tersebut bersifat positif dan berada dalam kategori sedang. Jenis media yang paling efektif menurut siswa dan guru adalah media visual dan interaktif, seperti video demonstrasi dan animasi gerakan. Media tersebut dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep gerak dan teknik olahraga, terutama dalam kondisi keterbatasan waktu praktik. Temuan ini menegaskan pentingnya pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik materi PJOK guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat SMP.

Kata Kunci: Media pembelajaran, PJOK, siswa SMP

Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 memiliki tantangan sekaligus peluang bagi lembaga pendidikan. Syarat maju dan berkembang lembaga pendidikan harus memiliki daya inovasi, dan dapat berkolaborasi. Jika tidak mampu berinovasi dan berkolaborasi, maka akan tertinggal jauh ke belakang. Lembaga pendidikan harus mampu menyeimbangkan sistem pendidikan dengan perkembangan zaman. Di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 Ayat 1 sebagai berikut:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik

dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sipiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan negara.

Dalam mewujudkan hal tersebut maka perlu dilakukannya pembaharuan kurikulum sesuai dengan kemajuan zaman dan teknologi. Dikarenakan, apabila tidak dilakukan suatu pembaharuan maka akan membuat proses pembelajaran dan pendidikan di Indonesia akan mengalami keterlambatan dengan pendidikan negara lain. Dengan seiringnya kemajuan zaman, apabila masih menggunakan metode kurikulum yang lama mungkin kurang

relevan lagi sehingga dengan adanya pembaharuan kurikulum maka dapat dijadikan sebagai tumpuan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga akan tercipta pembelajaran yang dapat mencapai tujuan nasional yang ditetapkan. UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat (19), kontitusi menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pembaharuan kurikulum pendidikan merupakan suatu tuntutan yang harus dilakukan demi memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) pada suatu bangsa. Kurikulum ialah suatu komponen penting dalam sebuah sistem pendidikan formal atau dikenal sebagai sistem persekolahan. Didalamnya terdapat rencana pembelajaran yang mengarahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik agar mereka memiliki kesiapan pribadi dan kemampuan sesuai kebutuhan masyarakat. Sedangkan Pembaharuan kurikulum ini merupakan hal yang penting dilakukan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dan menciptakan generasi bangsa yang memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) dengan kualitas yang baik dan dapat bersaing dengan negara lain sesuai dengan perubahan dan perkembangan zaman.

Kurikulum merupakan inti dari pendidikan, yang mana dalam kurikulum berisi rumusan tentang tujuan yang akan menentukan kemana peserta didik akan dibawa dan diarahkan. Selain itu, kurikulum juga berisi rumusan tentang isi dan kegiatan belajar, yang akan membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai-nilai yang mereka perlukan dalam kehidupan serta pelaksanaan tugas pekerjaan dimasa yang

akan datang. Kurikulum memberikan dasar-dasar bagi pengembangan kepribadian dan kemampuan profesional, yang akan menentukan kualitas seorang individu dan Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa. Menurut Ajabar (2020 : 4) sumber daya manusia merupakan kunci pokok bagi organisasi dalam menjalankan tujuannya. Menurut Riniwati (2016:1) manusia yang bekerja di lingkungan suatu organisasi personil, tenaga kerja, karyawan atau pegawai. Sedangkan menurut Sutrisno (2016:6) mengemukakan bahwa manajemen sumber daya manusia adalah kegiatan perencanaan, pengadaan, pengembangan, pemeliharaan, serta penggunaan SDM untuk mencapai tujuan baik secara individu maupun organisasi, jadi pembaharuan kurikulum sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena dengan pembaharuan itu maka proses, model, atau metode pembelajaran akan semakin efektif dan efisien, serta akan mengalami kemajuan guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia untuk menjadikan pendidikan di Indonesia semakin baik. Kurikulum harus diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan zaman, apalagi zaman sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah berkembang semakin masif dan tak terkendali.

Kurikulum dalam pendidikan Indonesia sendiri telah mengalami beberapa kali perubahan, terakhir perubahan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum Nasional 2013 atau Kurikulum 2013. Pada tanggal 1 Februari 2021, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nadiem Makarim meluncurkan Kurikulum baru yang disebut dengan Merdeka Belajar yang mulai diterapkan pada Tahun Ajaran 2021/2022 pada 2.500 sekolah yang tersebar di 34 provinsi dan 111 kabupaten/kota yang ada di Indonesia. Kurikulum Merdeka Belajar adalah

kebijakan yang dirancang oleh pemerintah untuk membuat sebuah lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan peserta didik dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Inti dari Merdeka Belajar ialah kemerdekaan berpikir bagi pendidik dan peserta didik. Merdeka belajar mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka di mana pendidik dan peserta didik dapat secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Dalam Kurikulum Merdeka Belajar ini seorang guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran. Dalam menciptakan pembelajaran yang merdeka bagi peserta didik, seorang guru harus mampu menggunakan daya kreativitasnya dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan apabila seorang guru mampu mendesain pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Guru bisa memilih metode pembelajaran yang cocok bagi peserta didik serta menggunakan media pembelajaran agar peserta didik akan lebih mudah mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat maka akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.

Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, pembelajarannya berpusat pada peserta didik yaitu dengan berfokus pada pribadi peserta didik, pengalaman, latar belakang, perspektif, bakat, minat, kapasitas dan kebutuhan mereka pada pembelajaran. Dalam hal ini, strategi pendidikan baru harus mendorong interaksi antara pendidik dan peserta didik. Praktik kreatif dalam pendidikan harus membantu peserta didik untuk bekerja membangun pengetahuan mereka dalam mendefinisikan hal-hal yang sangat

penting di mata mereka dan dalam prosesnya, memperkuat rasa percaya diri dan individualitas mereka. Mereka juga melibatkan pengembangan kualitas pribadi peserta didik, termasuk rasa tanggung jawab yang kuat dalam diri sendiri dan orang lain.

Guru memiliki kemerdekaan dalam memilih elemen-elemen dari kurikulum untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru dalam menentukan elemen-elemen yang ada dalam sebuah kurikulum harus mampu menciptakan pembelajaran yang menantang peserta didik untuk memiliki pemikiran yang kritis dalam memecahkan berbagai masalah yang ada, dan mampu menumbuhkan daya cipta yang kreatif serta memiliki karakter yang baik dalam menjalin komunikasi dan kerja sama dengan orang lain.

Meskipun dalam penerapannya sudah tentu pasti memiliki beberapa masalah dikarenakan Kurikulum Merdeka Belajar ini masih terbilang baru dan belum semua sekolah di jenjang sekolah menengah pertama yang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar ini. Kurikulum merdeka belajar ini pembelajaran sangat ditentukan oleh guru sehingga guru-guru harus keluar dari zona nyaman mereka atau mengubah paradigma dari pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran yang lebih kreatif karena tujuan akhir kegiatan pembelajarannya adalah untuk membentuk karakter peserta didik, salah satunya adalah guru PJOK karena program studi PJOK memiliki peranan yang penting di sekolah, dapat membentuk siswa sehat jasmani, rohani serta mempunyai kepribadian baik, disiplin, sportif yang tinggi dan pada akhirnya akan terbentuk manusia yang berkualitas. Adanya mata pelajaran PJOK di semua jenjang pendidikan salah satunya

di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Peukan Pidie.

Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga yang bertujuan mendidik siswa dalam mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif dalam mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon N, (2019:86) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan, pengembangan jasmani, mental, sosial, emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Menurut Muliadi, Sudirman & Kadir (2020:36) "Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang".

Pelaksanaan proses pembelajaran PJOK tidak lepas dari kecenderungan penggunaan media pembelajaran agar pelaksanaan dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dalam suatu pembelajaran. Menurut Sanaky (2018:45) Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Namun terkadang media yang ada di Sekolah terbatas, kurang sesuai dengan kebutuhan dan kondisilingkungan siswa.

Salah satu permasalahan utama adalah pemahaman yang keliru terhadap

konsep PJOK. Banyak guru dan siswa yang masih menganggap PJOK hanya sebatas kegiatan olahraga atau aktivitas fisik semata, sehingga aspek pendidikan kesehatan, nilai-nilai sportivitas, dan pengembangan karakter kurang mendapat perhatian. Padahal, pembelajaran PJOK yang ideal seharusnya mencakup dimensi jasmani, olahraga, dan kesehatan secara seimbang. Selain itu, minimnya fasilitas dan sarana olahraga menjadi hambatan serius dalam implementasi pembelajaran PJOK. Banyak sekolah yang belum memiliki lapangan, alat olahraga, atau ruang praktik yang memadai, sehingga aktivitas pembelajaran menjadi terbatas dan tidak maksimal. Keterbatasan ini juga berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK.

Masalah lainnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Guru PJOK seringkali masih menerapkan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, tanpa melibatkan siswa secara aktif dan kreatif. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Di samping itu, kesulitan dalam melakukan penilaian yang objektif, terutama untuk aspek keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif), juga menjadi tantangan tersendiri. Penilaian cenderung fokus pada kehadiran dan aktivitas fisik semata, tanpa mempertimbangkan perkembangan keterampilan dan nilai-nilai yang ditanamkan selama proses pembelajaran.

Berbagai permasalahan tersebut menunjukkan bahwa konsep pembelajaran PJOK perlu ditinjau kembali dan diperkuat agar pelaksanaannya benar-benar dapat mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh, baik dari sisi fisik, mental, maupun sosial. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk merumuskan dan menerapkan pendekatan pembelajaran PJOK yang lebih komprehensif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Teori

2.1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari kata "media" yang secara etimologis berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Gagne (2017:87) mendefinisikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan menurut Heinich et al. (2018), media pembelajaran adalah alat bantu fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, video, slide, komputer, atau perangkat lunak interaktif:

Menurut Azhar Arsyad (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dengan demikian, media pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan format, seperti media cetak (buku, modul), media visual (gambar, poster), media audio, media audiovisual, serta media berbasis teknologi informasi (komputer, internet, multimedia interaktif).

Fungsi utama media dalam pembelajaran adalah:

1. Menyajikan informasi atau pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan efektif.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan konkret.
4. Membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), media berperan sangat penting untuk menjembatani antara konsep abstrak dan praktik nyata, terutama untuk membantu siswa memahami gerakan, teknik olahraga, dan prinsip-prinsip kesehatan jasmani

2.1.1. Jenis dan Karakteristik Media dalam Pembelajaran PJOK.

Dalam mata pelajaran PJOK, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek psikomotorik, tetapi juga pada aspek kognitif dan afektif. Pemahaman konsep seperti aturan permainan, prinsip latihan, teknik dasar olahraga, serta manfaat aktivitas fisik memerlukan penyampaian materi yang efektif.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010), penggunaan media dalam pembelajaran PJOK dapat membantu siswa:

1. Melihat dan menirukan gerakan secara benar.
2. Membangun pemahaman konsep melalui simulasi.
3. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran

2.1.2. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Media

a. Teori Kognitif

Teori ini lebih menekankan pada proses berpikir, bukan hanya perubahan perilaku. Menurut Piaget, pembelajaran adalah proses aktif dari individu dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman baru yang dikaitkan dengan struktur kognitif yang sudah ada.

b. Teori Konstruktivisme

Teori ini menyatakan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Vygotsky dalam Aljabar (2017:44) menambahkan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi sebagai *scaffolding*.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Heinich et al. (2018:35), media pembelajaran adalah segala bentuk dan

saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.

2.1.3. Jenis Jenis Media

1. Media Visual: seperti gambar teknik gerakan, diagram tubuh manusia, poster aktivitas kebugaran, dan ilustrasi alat olahraga
2. Media Audio: seperti narasi latihan, musik senam, dan podcast tentang kesehatan
3. Media Audiovisual: video demonstrasi gerakan, film dokumenter olahraga, tutorial senam atau bela diri
4. Media Interaktif dan Digital: perangkat lunak latihan interaktif, aplikasi edukatif PJOK, penggunaan YouTube, augmented reality (AR), hingga learning management system (LMS)

2.1.4. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2016), media pembelajaran memiliki fungsi sebagai:

1. Alat bantu untuk memperjelas pesan
2. Alat untuk menarik perhatian siswa
3. Alat untuk mengatasi keterbatasan pengalaman
4. Alat untuk meningkatkan retensi informasi

2.2. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan proses mental dalam menginternalisasi informasi yang diperoleh sehingga siswa dapat menjelaskan kembali, memberi contoh, hingga menerapkannya. Arfani (2016:52) memasukkan pemahaman sebagai salah satu tingkatan dalam taksonomi kognitif, yaitu:

1. Pengetahuan (knowledge)
2. Pemahaman (comprehension)
3. Aplikasi (application)
4. Analisis, Sintesis, dan Evaluasi

2.2.1. Konsep Pemahaman dalam Pembelajaran

Pemahaman merupakan bagian dari domain kognitif dalam taksonomi Bloom (2016), berada di atas tingkat pengetahuan (recall). Pemahaman mencakup kemampuan untuk :

- a. Menafsirkan (interpreting): memahami arti dari data atau informasi.
- b. Menerapkan (applying): menggunakan konsep dalam situasi baru.
- c. Menjelaskan (explaining): menyatakan konsep dengan kata-kata sendiri.
- d. Menghubungkan (relating): mengaitkan antar konsep yang relevan.

Dalam konteks PJOK, pemahaman konsep mencakup :

- a. Pengetahuan tentang teknik dasar gerakan (misalnya teknik passing bola voli).
- b. Aturan dan strategi permainan
- c. Prinsip latihan kebugaran jasmani
- d. Konsep kesehatan, gizi, dan keselamatan berolahraga

Tanpa pemahaman yang baik, siswa cenderung meniru gerakan tanpa mengetahui tujuan atau prinsip dasarnya, yang bisa menyebabkan kesalahan teknik bahkan cedera.

2.3. Kecenderungan Penggunaan Media oleh Guru dan Siswa di Sekolah

Kecenderungan penggunaan media di sekolah, termasuk dalam pembelajaran PJOK, dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- a. Ketersediaan sarana dan prasarana
- b. Kompetensi guru dalam menggunakan media berbasis teknologi
- c. Minat dan kebiasaan belajar siswa yang semakin digital
- d. Kebijakan sekolah terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran

2.4. Pengaruh Media Terhadap Pemahaman Konsep

Berbagai penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Menurut Munir (2013), media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan, mempercepat pemrosesan informasi, dan membantu visualisasi konsep yang kompleks.

Adapun pengaruh media terhadap pemahaman konsep dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa
- b. Memudahkan siswa memahami gerakan atau teknik yang sulit
- c. Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan pengulangan materi
- d. Memberikan umpan balik yang cepat dan interaktif

Dalam pembelajaran PJOK, siswa yang menyaksikan video teknik gerakan tertentu akan lebih mudah memahami dan menirukan dibanding hanya mendengarkan penjelasan lisan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat menjadi alat transformasi dalam menjembatani antara teori dan praktik.

Berdasarkan uraian teoritis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran PJOK, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Teori-teori pendidikan modern menekankan pentingnya visualisasi, interaktivitas, dan kontekstualisasi pembelajaran, yang semuanya dapat difasilitasi melalui penggunaan media. Kecenderungan penggunaan media di SMP Negeri 2 Peukan Pidie menjadi aspek yang perlu dikaji untuk mengetahui sejauh mana media telah dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran PJOK, serta bagaimana dampaknya terhadap pemahaman konsep. Kajian ini diharapkan

dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan adaptif di masa depan

2.5. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

PJOK bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan tentang kesehatan, serta nilai-nilai sosial dan sportivitas. Menurut Permendikbud No. 24 Tahun 2016, tujuan PJOK di jenjang SMP antara lain:

1. Menanamkan sikap positif terhadap aktivitas fisik
2. Mengembangkan kemampuan motorik dasar
3. Meningkatkan pengetahuan kesehatan dan keselamatan
4. Menguatkan nilai kerja sama dan sportivitas

Pembelajaran PJOK menuntut strategi dan media yang kontekstual dan mudah dipahami, terutama karena banyak materi yang bersifat praktik.

2.6. Efektivitas Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep

Efektivitas media pembelajaran dapat diukur dari kemampuannya dalam meningkatkan daya serap siswa, memperjelas materi, dan menumbuhkan motivasi belajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2019), media yang efektif adalah media yang mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (kata-kata saja), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa

Dalam pembelajaran PJOK, efektivitas media sangat tergantung pada :

- a. Kesesuaian dengan materi (misalnya teknik dasar renang lebih mudah dipahami melalui video).
- b. Kesesuaian dengan karakteristik siswa (usia, minat, dan pengalaman belajar).

- c. Konteks penggunaan media (apakah digunakan di dalam kelas, di lapangan, atau secara daring).

Menurut Mayer (2019), dalam Teori Pembelajaran Multimedia, pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kata-kata dan gambar secara bersamaan, dibandingkan hanya kata-kata saja. Hal ini sejalan dengan prinsip dual coding (verbal dan visual) yang memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep.

2.7. Persepsi Siswa dan Guru terhadap Media Pembelajaran yang Efektif

Efektivitas media juga sangat dipengaruhi oleh persepsi guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran akan lebih efektif dalam memilih media jika memahami kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Sementara siswa sebagai pengguna akhir akan lebih cepat memahami materi jika media yang digunakan:

1. Mudah digunakan dan dipahami
2. Menarik secara visual dan interaktif
3. Memberi gambaran nyata terhadap praktik gerakan atau teknik olahraga
4. Membantu mengingat materi lebih lama (retensi tinggi)

Penelitian oleh Suprihatiningrum (2016) menunjukkan bahwa siswa menyukai media yang menyajikan informasi secara visual dan interaktif seperti video, simulasi, serta permainan edukatif berbasis digital. Sementara guru cenderung memilih media yang mudah diakses, sesuai kurikulum, dan praktis digunakan dalam kelas maupun lapangan.

Metode Penelitian

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif korelasional. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang dikumpulkan berbentuk angka

dan dianalisis secara statistik (Sugiyono,2020). Jenis penelitian korelasional digunakan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan atau pengaruh antara dua variabel.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Menurut Syekh, dkk (2023:33) Populasi memiliki artian sebagai seluruh jumlah jiwa atau individu yang berada dalam satu wilayah atau daerah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 2 Peukan Pidie yang mengikuti pelajaran PJOK. Jumlah keseluruhan siswa dalam populasi adalah 120 siswa, terdiri dari:

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah	
		PA	PI
1	VII	33	27
2	VIII	26	34

Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 2 Peukan Pidie

3.2.2. Sampel

Menurut Harmanto (2020:60) Sampel adalah sebagian dari objek atau individu individu yang mewakili suatu populasi. Sampel yang baik adalah sampel yang dapat mewakili serta menggambarkan karakteristik populasi

Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Kriteria pemilihan sampel adalah:

1. Siswa aktif mengikuti mata pelajaran PJOK
2. Pernah menggunakan atau diperkenalkan media pembelajaran PJOK
3. Bersedia menjadi responden penelitian

Berdasarkan kriteria tersebut, jumlah sampel yang diambil sebanyak 60 siswa, dengan proporsi yang seimbang dari kelas VII dan VIII.

Hasil Peneitian

Pada pembahasan ini, penulis akan memaparkan hasil analisa yang diperoleh dalam penelitian ini. Deskripsi data adalah gambaran dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Data penelitian diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan cara menyebarkan angket yang dibuat secara manual dan disebarkan pada sampel penelitian yang telah ditetapkan yaitu siswa kelas VII dan VIII SMP negeri 2 Peukan Pidie dengan jumlah 25 pertanyaan.

Penetapan opsi jawaban menggunakan model skala likert yang disebarkan oleh peneliti langsung di kelas dan hasil angket penelitian dideskripsikan melalui rumus yang telah dipaparkan sebelumnya. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan korelasi untuk melihat hubungan antara kedua variabel dalam penelitian ini. Setelah dilakukan penyebaran angket maka diperoleh hasil skor keseluruhan jawaban dari responden yang dikelompokkan sesuai dengan variabel masing-masing seperti tabel di bawah ini

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel kecenderungan penggunaan media dan pemahaman konsep pembelajaran PJOK memiliki nilai korelasi (r hitung) lebih besar dari nilai r tabel (0,254 untuk $n = 60$). Oleh karena itu, semua item instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian ini.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Alpha untuk variabel kecenderungan penggunaan media sebesar 0,812 dan untuk pemahaman konsep PJOK sebesar 0,798. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel, artinya mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya.

4.2.3 Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalita

Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel kecenderungan penggunaan media adalah 0,200 dan untuk pemahaman konsep PJOK adalah 0,176. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data pada kedua variabel dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Tabel 4.4 Hasil uji linearitas

Hubungan Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Media (X) → Pemahaman PJOK (Y)	0.094	Hubungan Linier

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai *Significance Deviation from Linearity* adalah 0,094, lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang linier antara kecenderungan penggunaan media dan pemahaman konsep PJOK, sehingga analisis regresi linier dapat digunakan secara tepat.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Hasil pengujian menggunakan metode Glejser menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,374 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model. Ini berarti model regresi memenuhi asumsi

klasik dan hasilnya dapat diinterpretasikan secara valid.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan penggunaan media dengan pemahaman konsep pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Peukan Pidie. Setelah dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh dari 60 siswa, maka dilakukan serangkaian pengujian untuk memastikan kualitas instrumen dan kelayakan model statistik yang digunakan.

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, seluruh item dalam angket pada variabel kecenderungan penggunaan media dan pemahaman konsep PJOK dinyatakan valid karena nilai r hitung setiap item lebih besar dari r tabel (0,254). Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pertanyaan dalam instrumen mampu mengukur secara tepat konstruk yang dimaksud dalam penelitian. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk kedua variabel berada di atas 0,60, yaitu 0,812 untuk variabel X dan 0,798 untuk variabel Y, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan.

Pengujian terhadap asumsi klasik juga dilakukan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi syarat kelayakan. Uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua variabel berdistribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Uji linearitas menghasilkan nilai *Significance Deviation from Linearity* sebesar 0,094, yang berarti hubungan antara kedua variabel bersifat linier. Ini mendukung penggunaan analisis regresi linier dalam pengujian hubungan variabel. Sementara itu, uji heteroskedastisitas menggunakan metode Glejser menunjukkan tidak adanya masalah heteroskedastisitas karena nilai signifikansi residual lebih besar dari 0,05. Dengan

demikian, model regresi memenuhi syarat-syarat statistik yang diperlukan.

Selanjutnya, uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecenderungan penggunaan media dan pemahaman konsep PJOK. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,462 dan signifikansi 0,001 ($< 0,05$) mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media oleh siswa dalam proses belajar, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman konsep pembelajaran PJOK yang mereka capai. Hubungan ini berada pada kategori sedang, namun tetap bermakna secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivistik dalam pembelajaran, yang menekankan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat bantu penting dalam membangun pemahaman konsep. Media visual dan interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih konkret dan mendalam. Penelitian ini juga memperkuat hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa dalam membentuk pemahaman yang lebih kuat terhadap materi pelajaran.

Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Wulandari dan Ramadhan (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap gerak dasar dan strategi permainan. Selain itu, penelitian Kurniawan et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di tingkat SMP. Handayani (2023) juga menunjukkan bahwa keterlibatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan fokus dan pemahaman konsep olahraga siswa secara signifikan.

Secara praktis, hasil ini memberikan implikasi bahwa guru PJOK

perlu mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran, baik berupa gambar, video, simulasi, maupun teknologi interaktif lainnya, agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran PJOK. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa terbukti dapat memperkuat daya serap informasi dan meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, serta temuan-temuan dalam penelitian yang dilakukan terhadap 60 siswa SMP Negeri 2 Peukan Pidie, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

5.1.1 Terdapat pengaruh yang signifikan antara kecenderungan penggunaan media terhadap pemahaman konsep pembelajaran PJOK. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat penggunaan media dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi PJOK. Dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,462 dan signifikansi 0,001, hubungan yang terjadi bersifat positif dan berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas penyampaian materi PJOK, terutama karena sifat mata pelajaran ini yang cenderung membutuhkan visualisasi gerakan dan praktik langsung.

5.1.2 Jenis media pembelajaran yang dianggap paling efektif oleh siswa dan guru dalam meningkatkan pemahaman konsep PJOK adalah media berbasis video dan animasi gerak. Berdasarkan hasil pengumpulan data kualitatif melalui angket dan wawancara, sebagian besar siswa menyatakan

bahwa media visual seperti video demonstrasi teknik olahraga dan animasi gerakan membantu mereka lebih cepat memahami konsep, dibandingkan media cetak atau penjelasan lisan saja. Guru PJOK juga menyatakan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video tutorial atau simulasi digital, memudahkan dalam menjelaskan konsep abstrak, terutama dalam kondisi keterbatasan waktu praktik lapangan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecenderungan penggunaan media, khususnya media visual dan interaktif, memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Untuk Guru PJOK

- Disarankan untuk terus meningkatkan kualitas dan variasi media pembelajaran, terutama dengan menggunakan media visual dan interaktif seperti video tutorial, simulasi gerakan, dan animasi olahraga.
- Guru perlu melakukan evaluasi terhadap efektivitas media yang digunakan, serta menyesuaikannya dengan karakteristik dan gaya belajar siswa.
- Perlu adanya pelatihan atau pengembangan profesional bagi guru PJOK dalam penggunaan teknologi pendidikan dan media

- digital interaktif agar pembelajaran lebih optimal.
- 5.2.2 Untuk Sekolah
- o Sekolah perlu menyediakan dan melengkapi fasilitas pendukung pembelajaran berbasis media, seperti LCD proyektor, speaker, koneksi internet, dan ruang praktik

- yang mendukung kegiatan PJOK berbasis multimedia.
- o Perlu mendorong kebijakan pembelajaran inovatif dengan integrasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam semua mata pelajaran, termasuk PJOK.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid Mustofa, Rahmi Ramadhani, dkk. 2020. Media Pembelajaran. Medan:Yayasan Kita Menulis
- Ajabar. 2020. Manajemen Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi
- Akmal, H., & Susanto, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi . Banjarmasin: Univeritas Lambung Mangkurat.
- Al-Adawi, Syekh Mustafa. 2023. Al-Adawi, Fiqh Pendidikan Anak, Membentuk Kesalehan Anak Sejak Dini, Dilengkapi dengan Nasihat Para Dokter dan Psikolog Anak. Jakarta: Qisthi Press.
- Arends, R. I. (2020). *Learning to Teach* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Arfani, L. (2016). MENGURAI HAKIKAT PENDIDIKAN, BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. Jurnal PPKn & Hukum, 11(2), 81-97
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada Utama
- Creswell, J. W. (2019). Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Publications.
- Djaali, (2020) Metodologi Penelitian Kuantitatif, Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, Sunyoto. 2016. Metode Penelitian Akuntansi. Bandung : PT. Refika.
- Firdayanti, Neni. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang”. *Joyful Learning Journal* 9.3 (2019)
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2019). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 5(1), 75–88.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program

- IBM SPSS 21 Update PLS Regresi. Semarang: Universitas Diponegoro
- Handayani, R. (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 11(1), 12–20.
- Harmanto, Ning, Subroto, M. Ahkam, (2016), Pilih Kamu dan Herbal Tanpa Efek Samping, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Heinich, R., et.al. (2018). Instructional media and technologies for learning. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Ibnu Hadjar. (2016) Dasar-Dasar Metodolgi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan (Jakarta; Raja Grafmdo Persada.
- Kurniawan, D., Prasetyo, R. A., & Fitriyah, L. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Gerak Dasar dalam PJOK. *Jurnal Olahraga dan Pembelajaran*, 4(2), 145–153.
- Mayer, Richard E., Multimedia Learning, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019..
- Muhajir. 2020. Latihan Peningkatan Kebugaran Jasmani. Bandung : Sahara Multi Trading
- Mukitasari, R., et al. (2023). Lingkungan Belajar dan Stres Akademik terhadap Motivasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 6(1), 101–112.
- Muliadi, Sudirman & Kadir. A. 2020. PKM Pelatihan Media Modifikasi Pendidikan Jasmani Bagi Guru - Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Di Kecamatan Cina Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Dedikasi*, 22, 166–176.
- Priyatno, Duwi. 2016. Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (ANDI).
- Riniwati, Harsuko. 2016. Manajemen Sumber Daya Mnesia Aktivitas Utama dan Pengembangan SDM). Malang : UB Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Dan Pengembangan P Dan Development. Ba' beta
- Suldo, S. M., & Shaunessy. The role of support school environments in student motivation and achievement. *Journal of School Psychology*, 85(2), 55–68.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sutrisno, Edy. 2016. Manajemen Sumber Daya Manusia. Cetakan Kedelapan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, pasar 1 Ayat 1.
Sekretaris Negara. Jakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia
Nomor 20 Tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional

Wang, M. T., & Degol, J. L. (2020).
School Climate: A Review of the
Construct, Measurement, and
Impact on Student Outcomes.
Educational Psychology Review,
32(2), 315–352.

Wulandari, A., & Ramadhan, B.
(2021). Pengaruh Media Audiovisual
terhadap Pemahaman Materi PJOK Siswa
SMP. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 33–
41.