

**PENERAPAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAH RAGA DAN KESEHATAN (PJOK) DI SMK BANDAR DUA KABUPATEN
PIDIE JAYA TAHUN AJARAN 2023/2024**

Ahmad Fauzi, Muhammad, Sumarjo

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Jabal Ghafur
fauzifauzi0074@mail.com

Abstrak

Alasan penelitian ini adalah masih banyak guru sekolah yang tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan (PJOK) di SMK Muluedu Kabupaten Pidi Jaya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Survei tersebut menyasar total 15 orang, antara lain kepala sekolah, wakil kepala sekolah, ketua kurikulum, guru kelas, serta guru pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan (PJOK) yang mengajar di SMK Negeri Bandardur. Kuesioner berfungsi sebagai instrumennya. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan mengubah frekuensi ke dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil survei, tingkat penggunaan media dalam pendidikan jasmani, pendidikan jasmani, dan pendidikan kesehatan (PJOK) di SMK Mrudu Kabupaten Pidi Jaya berada pada kategori “sangat tinggi”, dengan angka 0 atau 0% dilaporkan tinggi. 5 orang atau 33,33%, sedang 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33%, sangat rendah 2 orang atau 13,33%.

Kata Kunci : *Penerapan, Media, Pembelajaran, PJOK*

Pendahuluan

Terkait dengan pemberian materi pendidikan, pemberian media pendidikan sangat bermanfaat bagi para guru. Tujuan media adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan guru dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada siswa. Siswa juga akan lebih mudah menerima dan memahami isi pengajaran. Banyak sekali pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memudahkan penyampaian bahan ajar, antara lain media audio, gambar, dan video.

Berdasarkan observasi peneliti dari beberapa sekolah, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan mendasar pada kurangnya media. Di sebuah sekolah di Kabupaten Pidi Jaya.

Hanya sedikit guru Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PJOK) yang menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan penjelasan materi. Padahal, keberadaan media bagi guru Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PJOK) bisa sangat membantu. Selain itu penggunaan media dalam menjelaskan materi membuat siswa lebih tertarik mendengarkan penjelasan guru.

Selain itu, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat konten yang disampaikan guru. Selain itu media yang digunakan berukuran besar dan berwarna sehingga menarik perhatian siswa. Namun guru jarang menggunakan media saat pembelajaran. Oleh karena itu, siswa kesulitan dalam memahami materi dan

membutuhkan waktu yang lebih lama. Kenyataannya, media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Tidak semua guru menggunakan media pembelajaran untuk menunjang kelancaran pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman guru mengenai penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Guru harus mempunyai pengetahuan tentang cara menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik siswa. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran juga disebabkan oleh terbatasnya penyediaan media pembelajaran oleh sekolah. Sekolah menyediakan media pembelajaran, namun tidak semuanya terpenuhi. Beberapa guru belum memahami bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa menjelaskan isi.

Tujuan merancang pembelajaran adalah interaktif, seru, menarik, menantang, efisien, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan mendorong spontanitas, kreativitas, dan pengembangan sesuai bakat siswa dan perkembangan psikologis. Oleh karena itu, guru wajib menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya. Keterbatasan pengetahuan guru mengenai IT menjadi salah satu penyebab sekolah kekurangan media pembelajaran.

Seluruh guru yang diwawancarai peneliti menyatakan bahwa mereka tidak mampu membuat media pembelajaran yang mengharuskan mereka menggunakan berbagai aplikasi seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, dll. Hal ini wajar mengingat guru adalah peneliti.

Orang-orang yang diwawancarai sudah berusia lanjut dan mendekati masa pensiun. Faktanya, guru dapat mengatasi keterbatasan penggunaan aplikasi dengan merekrut insinyur untuk membantu merancang media pembelajaran. Guru mempunyai banyak tanggung jawab, mulai dari menyiapkan pelajaran, belajar, menulis soal, menyiapkan nilai, dan tugas administratif lainnya yang menyita waktu. Hal inilah yang menyebabkan guru tidak mempunyai waktu untuk membuat media pembelajaran.

Banyak faktor yang mempengaruhi buruknya hasil belajar siswa, seperti kurangnya kreativitas guru pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sederhana dan kurangnya model pembelajaran guru, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah rusak. Siswa sering menemukan diri mereka dalam situasi di mana menjawab apa yang telah mereka pelajari menjadi lebih membosankan karena mereka hanya memikirkan bagaimana menyelesaikan pelajaran tepat waktu, tanpa memikirkan betapa bergunanya apa yang telah mereka pelajari.

Kelas akan diadakan dalam kondisi seperti ini. Cara siswa memanfaatkannya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Indah Lestari 2020) Kenyataan di lapangan menunjukkan banyak guru di SMK Negeri Bandar Dua yang tidak menggunakan media saat pembelajaran. Namun media pembelajaran dapat sangat membantu guru dalam menyampaikan isi dan memudahkan siswa memahami penjelasan guru. Ketika guru menggunakan media saat pembelajaran, siswa akan lebih memperhatikan gurunya.

Pengertian Media Pengertian media yang ditulis oleh Arif S Sadiman (2014: 6) adalah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti "intermediasi" atau "inisiasi." Itulah maksudnya. Media merupakan perantara atau pengantar antara pengirim pesan dan penerima pesan. Menurut Azhar Arsyad (2016: 3), kata media berasal dari kata latin medius, yang secara harafiah berarti 'perantara', 'mediasi', atau 'pengantar'.

Dalam bahasa Arab, maidsa berarti perantara (المواسو), atau pengirim, antara pengirim dan penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media dalam arti luas adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian Media Pembelajaran Media Pembelajaran adalah alat yang membantu siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014: 7), media pembelajaran adalah alat yang menunjang proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah perlengkapan pendidikan yang digunakan untuk menunjang komunikasi selama pembelajaran. Media pendidikan membantu dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menyerap materi pembelajaran yang disajikan dengan lebih mudah dan baik dengan memungkinkan mereka memperoleh berbagai pengalaman praktis.

Proses belajar mengajar seringkali ditandai dengan tujuan, materi, metode, alat, dan unsur penilaian. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran lainnya. Menurut Gagne dan Briggs dalam Buku Media Pembelajaran Azhar Arshad (2016: 4), media pembelajaran meliputi bahan fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pendidikan, terutama terdiri dari buku, tape recorder, kaset, dan lain-lain. , kamera video, VCR, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar yang menunjang materi pembelajaran yang merangsang belajar siswa.

Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 17), media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit
- b. Membawa barang berbahaya ke benda yang tidak berbahaya
- c. Menampilkan benda kecil dari benda yang terlalu besar
- d. Menampilkan objek yang tidak terlihat dengan mata telanjang,
- e. Amati pergerakan yang terlalu cepat
- f. Bangkit motivasi
- g. Ruang waktu teratasi
- h. Interpretasi siswa menjadi seragam.

Kegunaan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Arif S Sadiman (2014: 17), media dalam pendidikan secara umum mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Pastikan untuk menyampaikan pesan Anda dengan jelas dan tidak terlalu verbal (hanya dalam format tertulis atau lisan)

b. Mengatasi keterbatasan, waktu dan kemampuan indra seperti:

- 1) Benda yang terlalu besar – dapat digantikan dengan kenyataan, gambar, gambar film, film atau model.
- 2) Benda kecil - didukung oleh proyektor mikro, bingkai film, film atau foto.
- 3) Gerakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat didukung dengan pemotretan time-lapse atau kecepatan tinggi.
- 4) Peristiwa dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau dapat direka ulang dalam bentuk cuplikan film, video, gambar diam, foto atau secara lisan.
- 5) Objek yang terlalu rumit (misalnya mesin) dapat direpresentasikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan sebagainya.

c. Menggunakan media pendidikan yang tepat dan beragam dapat membantu mengatasi keengganan siswa.

Dalam hal ini, media pendidikan dapat mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan semangat belajar
- 2) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- 3) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

d. Kurikulum dan bahan ajar bagi setiap siswa sama karena setiap siswa mempunyai kepribadian, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda,

namun guru banyak kesulitan dalam mengelolanya sendiri.

Hal ini menjadi lebih sulit ketika guru dan siswa juga memiliki latar belakang lingkungan yang berbeda. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu kemampuan:

- 1) Berikan stimulan yang sama.
- 2) Pengalaman yang seimbang.
- 3) Membangkitkan persepsi yang sama.

Fitur Media Pembelajaran
Fitur Media Pembelajaran Merangsang motivasi dan minat siswa, Media pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan menyingkat informasi. Angkowo dan Kosasih (2007: 27) menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang mempengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat dan dirancang oleh guru. Hal ini diklaim harus dilakukan. Terlebih lagi, media dapat memperjelas pesan dengan cara yang tidak terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).

Penggunaan media yang teratur dan bervariasi mengurangi kepasifan siswa. Menurut Kemp dan Dayton, ketika media digunakan oleh individu, kelompok, atau khalayak luas, media mempunyai tiga fungsi utama: (1) memotivasi minat atau tindakan, dan (2) menyajikan informasi instruksi.

Menurut Beni Agus Pribadi, Fatah Syukur (2005: 125), fungsi media pembelajaran sebagai berikut. Tidak hanya memudahkan belajar siswa, tetapi juga memudahkan proses belajar guru. SM Memberikan pengalaman yang lebih realistik (yang abstrak menjadi konkrit). a.

Menarik perhatian siswa (menjaga pembelajaran agar tidak membosankan) b. Semua indra siswa diaktifkan. c. Anda dapat menyadarkan dunia teori menuju kenyataan.

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensasi.

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual pada hakikatnya menarik dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga memungkinkan mereka memusatkan perhatian pada isi pembelajaran yang dikaitkan dengan makna visual yang mewakili atau melekat pada teks materi itu saja. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak memperhatikan karena tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut atau merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak mereka sukai. Media visual, khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead proyektor, dapat menenangkan pikiran dan membantu siswa berkonsentrasi pada pelajaran, mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian

tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media visual terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Teori

Jenis dan Karakteristik Media

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

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

a. Taksonomi menurut Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu:

suara, visual dan gerak.

b. Hirarki media menurut Duncan

Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi,

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

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

Berbicara mengenai media seperti yang dijelaskan oleh beberapa ahli di atas bahwa media dapat mempermudah pemahaman peserta didik hal ini berkaitan dengan hasil yang dicapai oleh peserta didik, hal ini diperkuat oleh pendapat Oemar Hamalik (1986) yaitu hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan tercapainya hasil yang maksimal, apabila menggunakan alat bantu yang disebut media.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian yang akan diteliti, sesuai dengan judul penelitian maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa binaan sebagai atlet, pelatih dan pengurus yang berjumlah 42 orang , dengan rincian 29 atlet binaan dari beberapa klub sekolah, 4 orang pelatih dan 9 orang pengurus Pengcab PTMSI Kabupaten Pidie Jaya.

3.2.2. Sampel

Sampel merupakan bahagian yang terkecil dari dan akan mewakili populasi dan aka dijadikan objek dalam penelitian. Namun mengingat jumlah populasi yang relatif sedikit dan terjangkau sehingga dari seluruh populasi akan dijadikan sampel penelitian (total sampel) dengan demikian jumlah samapel dalam penelitian ini adalah

42 orang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan:

3.3.1 Angket atau Kuisioner

Kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang telah digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang laporan dari pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi, 2006:151). Kuisioner yang digunakan adalah kuisioner pilihan ganda dimana setiap sistem item soal disediakan 4 jawaban dengan skor masing-masing sebagai berikut:

1. Jawaban A dengan skor 4
2. Jawaban B dengan skor 3
3. Jawaban C dengan skor 2
4. Jawaban D dengan skor 1

3.3.2 Dokumentasi

Dokumenter adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden, seperti yang dilakukan oleh seorang psikolog dalam meneliti perkembangan seorang klien melalui catatan pribadinya (Abdurrahmat Fathoni 2006:112).

Pemeriksaan Keabsahan Data Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Suharsimi, 2006:168). Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dalam mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Agar diperoleh kesahihan dan keandalan instrumen, dilakukan uji coba. Dalam penelitian ini untuk mengukur validitas digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

= Koefisien Korelasi
X = Nilai faktor X
Y = Nilai faktor Y
N = Jumlah responden
= Jumlah hasil antara skor tiap item dengan skor total
= Jumlah Kuadran nilai X
= Jumlah Kuadran nilai X

(Suharsimi, 2006:170).

Metode Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016: 80). Menurut Suharsimi Arikunto (2013:173), Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah dan wakil, Kabag Kurikulum, Wali Kelas dan semua guru pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan (PJOK) yang mengajar di SMK Negeri Bandar Dua yang berjumlah 15 orang. mengingat jumlah populasi yang tidak terlalu banyak, sehingga peneliti merasa tidak menyulitkan penulis saat meneliti, maka penulis akan mengambil seluruh populasi sebagai sampel (total sampel), dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian juga sebanyak 15 orang.

Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Menurut Suharsimi Arikunto (2013:194) menyatakan, “Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.”

Menurut Sugiyono (2016:142), “Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan 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.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada guru yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data di SMK Negeri Bandar Dua Kabupaten Pidie Jaya.
- b. Peneliti menentukan jumlah guru penjasorkes yang menjadi subjek penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- e. Selanjutnya peneliti melakukan pengkodingan.
- f. Setelah proses pengkodingan peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2010* dan *SPSS 16 for Windows*.
- g. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

3.3.1. Uji Coba Instrumen

Sebelum menggunakan instrumen sebagai alat ukur pengumpulan data, diperlukan pengujian instrumen untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan. Uji validitas dan reliabilitas hasil tes. Data diolah dengan menggunakan dukungan komputer yaitu SPSS 18 for Windows. Kuesioner penelitian menjalani tinjauan ahli. Dalam hal penelitian langsung, diperlukan kuesioner supervisor.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu kondisi yang menggambarkan seberapa baik instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang hendak diukur (Suharsimi Arikunto, 2016: 167). Uji validitas yang digunakan pada instrumen ini adalah validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini menentukan apakah item kuesioner yang digunakan valid atau tidak. Saat menganalisis pertanyaan survei ini, rumus akan digunakan.

Pearson Product moment.

$$r_x = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

rx_y = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

n = banyaknya subjek

Selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh (rx_y atau r hitung) dibandingkan dengan nilai tabel r. Apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka item kuesioner dinyatakan valid. Sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel maka butir pertanyaan dinyatakan gugur/tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berarti sesuatu dapat dipercaya, sehingga dapat dipercaya. Reliabilitas mengacu pada pemahaman bahwa instrumen tersebut baik sehingga cukup dapat diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data (Suharsimi Arikunto, 2016: 171). Uji reliabilitas ini hanya menguji item-item yang valid saja, tidak semua item yang diujikan. Jika diperoleh nilai negatif maka terjadi korelasi negatif. Hal ini menunjukkan urutan sebaliknya. Indeks korelasinya tidak boleh melebihi 1,00 (Suharsimi Arikunto, 2006: 276).

Pengujian reabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, digunakan untuk mencari reliabilitas instrume yang bukan 1 dan 0. Rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikutberikut :

Hasil Penelitian

Dari gambaran hasil penelitian yang dilakukan di SMK Bandardur mengenai tingkat penggunaan media dalam

pembelajaran bidang pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan (PJOK), maka secara keseluruhan hasil menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pada bidang tersebut adalah tinggi. Prestasi Akademik Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) - Mata Pelajaran SMK Bandardur : “Sangat Tinggi” 0 siswa atau 0%, “Tinggi” 5 siswa atau 33,33%, “Sedang” 6 siswa atau 40,00%, “Tergolong serendah”. Jawabannya terbagi menjadi “2 orang atau 13,33%” dan “sangat rendah” sebanyak 2 orang atau 13,33%.

Berdasarkan hasil temuan, tingkat penggunaan media pada bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK Bandardur tergolong dalam kategori sedang. Keadaan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media penunjang pembelajaran bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMK Bandar Dua masih tergolong minim. Proses pembelajaran tentang aktivitas jasmani dan kesehatan cenderung berlangsung di luar kelas dan lebih banyak melibatkan pembelajaran tentang latihan jasmani dan olahraga, sehingga media yang digunakan belum optimal.

Kegiatan pembelajaran yang terutama berlangsung di luar ruangan memerlukan alat yang lebih kompleks untuk memanfaatkan media secara maksimal. Kurangnya kesempatan belajar seperti biasa. Kesempatan belajar di kelas menjadi penyebab belum maksimalnya pemanfaatan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan (PJOK).

Berdasarkan latar belakang guru olahraga yang disurvei, terlihat bahwa seluruh responden mempunyai gelar sarjana. Keadaan ini menunjukkan bahwa

seluruh guru mempunyai latar belakang akademis yang memadai untuk menjadi guru profesional dan fokus penuh dalam pembelajaran. Seluruh responden adalah lulusan pendidikan jasmani, dan dua orang guru memiliki latar belakang non-olahraga. Namun jika kita melihat pada sekolah yang berbeda, kita akan melihat bahwa sebagian besar sekolah belum mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

Hasil penelitian saat ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara umum berhasil. Mengingat lebih dari separuh guru pendidikan jasmani berada pada kelompok umur dan merupakan lulusan baru, maka media sering digunakan. Guru-guru muda yang baru lulus masih semangat dan mempunyai kemampuan IT yang baik, sehingga lebih mudah dalam mempelajari penggunaan media. Hasil survei menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut oleh empat guru masih rendah atau sangat rendah. Hal ini mungkin disebabkan karena sebagian besar guru berusia di atas 40 tahun.

Hal ini mungkin menjadi alasan mengapa guru yang lebih tua tidak dapat memanfaatkan media dengan baik karena sulitnya pengembangan media. Tingkat keterampilan dan kompetensi mengajar guru dapat mempengaruhi tingkat penggunaan media dalam pendidikan jasmani. Salah satu alasan baik atau buruknya guru dalam mengembangkan media pembelajaran adalah kemampuannya dalam memanfaatkan TI. Selain itu, faktor kemampuan mengajar di kelas juga mempengaruhi penggunaan media oleh guru.

Semakin baik keterampilan mengajar, maka guru akan semakin

termotivasi dalam memanfaatkan media untuk menjamin pembelajaran yang menarik dan baik. Sebaliknya jika keterampilan dan kemampuan menguasai IT kurang maka guru hanya akan merangkum apa yang telah dipelajari sebaik mungkin.

Tingkat konsumsi material selalu dipengaruhi tidak hanya oleh faktor internal saja, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal. Persyaratan sekolah, kualitas peralatan, dan karakteristik siswa juga dapat menjadi alasan guru menggunakan media pembelajaran. Persyaratan sekolah untuk fokus pada kualitas pembelajaran berarti guru menggunakan sumber media secara optimal untuk mencapai kinerja pembelajaran yang baik. Namun, berbeda dengan sekolah dasar, pengendalian kualitas pembelajaran sulit dilakukan.

Selain itu, ini memberikan kesempatan belajar yang unggul, memungkinkan guru menyampaikan materi mereka dengan sebaik-baiknya. Kesempatan belajar yang minim menuntut guru untuk mampu menggunakan media dan memodifikasi alat agar berhasil menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menandakan bahwa keterbatasan juga dapat mempengaruhi semangat guru dalam mengajar agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan penelitian, media visual dan audiovisual terbukti merupakan media yang cocok untuk pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan lebih mudah menyediakan media video seperti video rangkaian gerak atau video alat pembelajaran yang belum dimiliki oleh pengguna. Penggunaan media

visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tidak memerlukan waktu yang lama, menyiapkan media atau alat lain yang belum ada. Keadaan ini menunjukkan bahwa guru mudah dan efisien dalam menggunakan media visual dalam pendidikan jasmani.

Selain itu, media audiovisual memudahkan siswa dalam memperoleh dan mempraktikkan materi pembelajaran. Angkowo dan Kosasih (2007: 27) menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang mempengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang dibuat dan dirancang oleh guru. Hal ini diklaim harus dilakukan.

Menurut pendapat ini, penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan bertujuan untuk melancarkan kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan belajar. Karena pemanfaatan pembelajaran harus mampu memberikan pengaruh positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan media visual dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan sangat ideal karena tidak memerlukan banyak waktu persiapan dan tidak memerlukan bantuan tambahan.

Penggunaan media audio dan komputer dalam pembelajaran ekstrakurikuler olahraga dan kesehatan membutuhkan waktu lebih lama dan sumber daya lebih banyak. Keadaan ini berdampak pada pelaksanaan pembelajaran sehingga kurang efisien karena persiapannya memakan waktu lebih lama dan memerlukan alat yang lebih banyak seperti listrik dan komputer. Namun

kegiatan pembelajaran di dalam ruangan dapat mencakup penggunaan media audio dan komputer.

Penelitian menunjukkan bahwa sebagian guru pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan (PJOK) di SMK juga menggunakan media lain seperti telepon genggam dan tablet. Siswa diminta menggunakan media tersebut untuk belajar. Saya menyimpan materi ke kartu memori atau mencarinya langsung. Hal ini dilakukan karena praktis dan dapat dibawa kemana saja. Paling banyak satu guru menggunakan poster dan foto untuk memperkuat kesadaran. Penggunaan media selama persepsi memberikan siswa dasar awal untuk mempelajari materi baru dan memfasilitasi pembelajaran. Guru yang menggunakan media sebagai penyadar meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Kuesioner berfungsi sebagai instrumennya. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan mengubah frekuensi ke dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil survei, tingkat penggunaan media dalam pendidikan jasmani, pendidikan jasmani, dan pendidikan kesehatan (PJOK) di SMK Mrudu Kabupaten Pidi Jaya berada pada kategori “sangat tinggi”, dengan angka 0 atau 0% dilaporkan tinggi. 5 orang atau 33,33%, sedang 6 orang atau 40,00%, rendah 2 orang atau 13,33%, sangat rendah 2 orang atau 13,33%.

5.2. Saran

5.2.1. Disarankan kepada Guru PJOK untuk meningkatkan pengadaan dan penggunaan media serta fasilitas, sarana dan prasarana pendidikan jasmani terutama

media pembelajaran dan sumber belajar sehingga Guru PJOK lebih sering menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran.

- 5.2.2. Disarankan kepada siswa untuk lebih meningkatkan rasa keingintahuannya terhadap media yang digunakan sehingga nantinya lebih memahami materi yang disampaikan Guru PJOK yang dituangkan dalam media pembelajaran.

- 5.2.3. Di sarankan kepada peneliti yang akan datang, agar mengadakan penelitian lanjut tentang perspektif Guru PJOK SMA Negeri 1 Meureudu terhadap penggunaan media belajar kemudian menghubungkan dengan variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian.

Daftar Pustaka

- Amirzan, dan Muhammad. 2022. "Tanggapan Guru Pjok Terhadap Pengaruh Permainan Bola Basket Terhadap Peningkatkan Kemampuan Motorik Siswa SMP Negeri 1 Sigli Tahun Ajaran 2021/2022." *Jurnal Sains Riset* 12(3): 550–57.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Abdullah, I & Darmawan, D. (2015). "Teknologi Pendidikan". Bandung : PT. Remajan Rosdakarya
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hadi, S. (1991). "Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, Skala Nilai Dengan Basica" Cetakan Pertama. Yogyakarta : Insan Madani
- Hamalik, O. (2011). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumi.
- Indah Lestari, Jafaruddin. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lompat Tinggi Berbentuk Permainan Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 16 Kota Banda Aceh Tahun Pelajaran 2019/2020." *Sosial Humaniora Sigli (JSH)* 3(1): 30-.

Musfiqon (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya

Subandi, B.A. (2015). Persepsi Guru Penjasorkes terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar negeri Se-Kecamatan Pengasih. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY

Sadiman, A.S dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers

Sudjana, N & Rivai, A. (2013) . “*Media Pengajaran*”.Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia

Suryobroto, A.S. (2005). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY

Wahyunuhari, F (2013). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam

Pembelajaran Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se- kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY

<https://www.google.com/search?client=firefox-b-e&q=arti+penggunaan>

<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6849217/media-pembelajaran-pengertian-manfaat-macam-macam-dan-contohnya>.

<https://katadata.co.id/agung/berita/629073fac7320/perspektif-adalah-sudut-pandang-berikut-arti-dan-jenisnya>