

Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Oleh Guru Sekolah Dasar Se-kecamatan Teluk Betung Selatan Pasca Pandemi Covid-19

Bambang Haryono^{1*}, Herpratiwi², Frans Nurseto Subekti³

^{1,2,3} *Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung, Lampung*

*Corresponding author: ayat2.com@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application of Sports physical Education and health learning media by teachers in Teluk Betung District after the covid-19 pandemic. This type of research is quantitative descriptive research with survey method. The population in this study were all teachers in Teluk Betung District with a sample of 20 teachers who were taken using purposive sampling technique. Data collection techniques with observation and questionnaires. The data analysis technique uses descriptive percentage analysis. The results of this study indicate that the use of Sports physical Education and health learning media by teachers in elementary schools throughout Teluk Betung sub-district is in the very low category 25%, low 16,67%, moderate 25%, high 33,33% and very high 0%.

Keywords: Learning media, Linear program, Google sites

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Pendidikan Jasmani, olah raga dan Kesehatan oleh guru Se-Kecamatan Teluk Betung pasca pandemi covid-19. Jenis penelitian merupakan penelitian deskripsi kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah seluruh guru Se-Kecamatan Teluk Betung dengan sampel penelitian adalah 20 guru yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Pendidikan Jasmani, olah raga dan Kesehatan oleh guru di SD Se-Kecamatan Teluk Betung berada pada kategori sangat rendah 25%, rendah 16,67%, cukup 25%, tinggi 33,33% dan sangat tinggi 0%.

Kata Kunci: Media pembelajaran, PJOK, Pandemi Covid-19

Pendahuluan

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). Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan (Cintamulya, 2015; Sudarsana, 2015). Pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dan menambahkan kemampuan untuk mengarah pendidikan pada masa yang akan datang (Pajri et al, 2021).

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 (Susilo et al, 2019; Fajri et al, 2021). Selanjutnya dipertegas bahwa keterampilan berkarier dan mandiri merupakan keterampilan hidup yang membekali siswa 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). 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). Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih siswa untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif (Cahyono et al, 2020). Penilaian dilakukan dengan mengukur tingkat berpikir siswa mulai dari yang rendah hingga yang tinggi, bukan hanya sekedar hafalan konsep, mengukur proses kerja siswa dan hasil serta menggunakan portofolio pembelajaran siswa (Fanani & Kusmaharti, 2018).

Kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu (Majid & Rochman, 2014: 70). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memicu siswa untuk berpikir tingkat tinggi, menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, sehingga siswa 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), 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; Widodo & Ikhwanudin, 2018). 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 menggunakan media pembelajaran menjadi efektif, jika materi mudah untuk dipahami oleh setiap siswa daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh siswa. 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).

Tahun 2020 sampai saat ini, dunia sedang digemparkan oleh wabah *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang mana wabah tersebut juga menyerang Indonesia. Covid-19 tidak hanya berdampak pada

dunia kesehatan tetapi juga pada dunia pendidikan. Pembelajaran pada masa Covid-19 mengharuskan belajar dari rumah atau *Study From Home* (Herliandry, et al., 2020; Irfan et al, 2020). Selain itu, berdasarkan Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri) Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dimasa pandemi covid-19 mengaris bawahi beberapa hal penting yaitu setelah pendidik dan tenaga kependidikan di satuan pendidikan divaksinasi Covid-19 secara lengkap, pemerintah pusat, pemerintah daerah, kantor wilayah (kanwil) atau kantor Kementerian Agama (Kemenag) mewajibkan satuan pendidikan untuk menyediakan layanan PTM terbatas dengan tetap menerapkan protokol kesehatan dan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Teluk Betung Selatan diketahui guru 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. Minimnya media ajar untuk materi pembelajaran PJOK kurang membantu guru dalam proses belajar mengajar. Adapula sebagian guru yang sudah menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran PJOK dengan maksimal. Hasil observasi yang sudah dilakukan, media pembelajaransangat minim, sehingga guru jarang sekali merencanakan atau memikirkan materi pembelajaran dengan media. Guru kesulitan membuat media pembelajaran seperti media gambar dan media berbasis komputer seperti internet dan power point. Sehingga, siswa cenderung pasif, dan kurang tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru secara lisan dan terkesan terburu-buru. Masih banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, terlihat dari tingkah laku siswa yang cenderung tidak memperhatikan dan bosan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, di masa pasca pandemi covid-19 pembelajaran yang dilakukan secara terbatas masih belum optimal, dan masih ada sebagian guru yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran PJOK.

Penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai (Aadzar et al 2018; Andayani et al, 2021). 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 siswa dan mampu menunjang siswa untuk meraih prestasi yang lebih baik. Di dalam RPP PJOK terdapat komponen media, sehingga diharapkan dalam pembelajaran guru menggunakan media. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dalam kegiatan peneliti difokuskan pada penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di SD Negeri Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan pasca pademi covid-19.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif, dimana pengertian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (tanpa perlakuan khusus yang sengaja diubah) (Sugiyono, 2019). Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan yang berjumlah 12 guru. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2016; Sugiyono, 2019). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan total sampling. Penelitian ini menggunakan total sampling karena semakin banyak sampel yang digunakan semakin bagus hasil yang diperoleh. Adapun rincian subjek yang digunakan untuk penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

Nama Sekolah	Jumlah Guru
SD Negeri 1 Sumur Putri	1
SD Negeri 3 Sumur Putri	1
SD Negeri 1 Talang	1
SD Negeri 2 Talang	1
SD Negeri 3 Talang	1
SD Negeri 4 Talang	1
SD Negeri 5 Talang	1
SD Negeri 1 Teluk Betung	1
SD Negeri 1 Pesawahan	1
SD Negeri 2 Pesawahan	1
SD Islamiyah	1
SD Bodhisattva	1
Jumlah	12

Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PJOK Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan. 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 PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan. 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.

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Muhammad (2017) yang berjumlah 35 item. Instrumen tersebut sudah divalidasi oleh Ahmad Rithaudin, M.Or, dan sudah diujicobakan. Kisi-kisi instrumen pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Penggunaan media pembelajaran PJOK	Media berbasis visual	Media Gambar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
	Media berbasis audio	Media Rekaman	10, 11, 12, 13, 14, 15
	Media berbasis audio visual	Media Video	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
	Media berbasis jaringan komputer	Media power point Media berbasis internet	23, 24, 25, 26, 27, 28 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan angket dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad (2017) dan telah dimodifikasi. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: (1) Peneliti mencari data guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan, (2) Peneliti menentukan jumlah guru PJOK di Sekolah Dasar Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan yang menjadi subjek penelitian, (3) Peneliti menyebarkan instrumen tes kepada responden, (4) Peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes, dan (5) Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis data deskriptif persentase (Sudijono, 2019). Selanjutnya setelah dianalisis data deskriptif persentase peneliti melakukan pengkategorian menggunakan Mean dan Standar Deviasi. Menurut Azwar (2016) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada Tabel 3.

Tabel 3. Norma Penilaian

Interval	Kategori
$M + 1,5S < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5S < X \leq M + 1,5S$	Tinggi
$M - 0,5S < X \leq M + 0,5S$	Cukup
$M - 1,5S < X \leq M - 0,5S$	Rendah
$X \leq M - 1,5S$	Sangat Rendah

Keterangan

M = Nilai rata-rata

X = Skor

S = Standar Deviasi

Hasil and Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan pada masa pasca pandemi Covid-19. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 35 butir, dan terbagi dalam empat faktor, yaitu (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual dan (4) Media berbasis jaringan komputer. Hasil analisis sebagai berikut: Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan didapat skor terendah (minimum) 80,00, skor tertinggi (maksimum) 115,00, rerata (mean) 99,36, nilai tengah (median) 100,00, nilai yang sering muncul (mode) 80,00, standar deviasi (SD) 12,82. Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se- Kecamatan Teluk Betung Selatan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 118,58$	Sangat Tinggi	0	0,00%
$105,77 < X \leq 118,58$	Tinggi	4	33,33%
$92,95 < X \leq 105,77$	Cukup	3	25%
$80,13 < X \leq 92,95$	Rendah	2	16,67%
$X \leq 80,13$	Sangat Rendah	3	25%

Berdasarkan Norma Penilaian pada Tabel 4, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berada pada kategori sangat rendah sebesar 25% (3 guru), rendah sebesar 16,67% (2 guru), cukup sebesar 25% (3 guru), tinggi sebesar 33,33% (4 guru), dan sangat tinggi sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 99,36, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung dalam kategori cukup.

Faktor Media Berbasis Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis visual didapat skor terendah (minimum) 20,00, skor tertinggi (maksimum) 33,00, rerata (mean) 27,64, nilai tengah (median) 28,00, nilai yang sering muncul (mode) 25,00, standar deviasi (SD) 3,86. Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan berdasarkan faktor media berbasis visual disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Visual

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 33,43$	Sangat Tinggi	0	0,00%
$29,57 < X \leq 33,43$	Tinggi	2	16,67%
$25,57 < X \leq 29,57$	Cukup	4	33,33%
$21,86 < X \leq 25,72$	Rendah	2	16,67%
$X \leq 21,86$	Sangat Rendah	4	33,33%

Berdasarkan Norma Penilaian pada Tabel 5, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis visual berada pada kategori sangat rendah sebesar 33,33% (4 guru), rendah sebesar 16,67% (2 guru), cukup sebesar 33,33% (4 guru), tinggi sebesar 16,67% (2 guru), dan sangat tinggi sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 27,64, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung dalam berdasarkan faktor media berbasis visual kategori cukup. Menurut Sadiman (2013) berpendapat bahwa media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Budiman, 2016; Widodo et al, 2018). Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien (Anggraini, 2017). Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Kurniati et al, 2022).

Faktor Media Berbasis Audio

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio didapat skor terendah (minimum) 11,00, skor tertinggi (maksimum) 19,00, rerata (mean) 15,16, nilai tengah (median) 15,00, nilai yang sering muncul (mode) 14,00, standar deviasi (SD) 1,92. Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan berdasarkan faktor media berbasis audio disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 19,33$	Sangat Tinggi	0	0,00%
$16,68 < X \leq 19,33$	Tinggi	3	25%
$25,57 < X \leq 16,68$	Cukup	3	25%
$21,86 < X \leq 25,72$	Rendah	3	25%
$X \leq 21,86$	Sangat Rendah	3	25%

Berdasarkan Tabel 6, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori sangat rendah sebesar 25% (3 guru), rendah sebesar 25% (3 guru), cukup sebesar 25% (3 guru), tinggi sebesar 25% (3 guru), dan sangat tinggi sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 15,36, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio dalam kategori “cukup”. Menurut Susilana & Riyana (2008) menyatakan media audio adalah media yang penyampaian pesanya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik. Ada

beberapa jenis media yang kita kelompokkan dalam media audio, diantaranya: Radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.

Faktor Media Berbasis Audio Visual

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio visual didapat skor terendah (minimum) 8,00, skor tertinggi (maksimum) 22,00, rerata (mean) 17,00, nilai tengah (median) 17,00, nilai yang sering muncul (mode) 16,00, standar deviasi (SD) 3,62. Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan berdasarkan faktor media berbasis audio visual disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Audio Visual

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 22,42$	Sangat Tinggi	0	0,00%
$18,81 < X \leq 22,42$	Tinggi	3	25%
$15,19 < X \leq 18,81$	Cukup	7	58,34%
$11,58 < X \leq 15,19$	Rendah	1	8,33%
$X \leq 11,58$	Sangat Rendah	1	8,33%

Berdasarkan Tabel 7, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori sangat rendah sebesar 25% (3 guru), rendah sebesar 58,34% (7 guru), cukup sebesar 8,33% (7 guru), tinggi sebesar 8,33% (1 guru), dan sangat tinggi sebesar 0% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 17,00, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio visual dalam kategori cukup. Menurut Muktiani (2008) media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual diantaranya film dan televisi.

Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer didapat skor terendah (minimum) 31,00, skor tertinggi (maksimum) 47,00, rerata (mean) 39,36, nilai tengah (median) 40,00, nilai yang sering muncul (mode) 35,00, standar deviasi (SD) 4,97. Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Norma Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Oleh Guru PJOK Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung Selatan Berdasarkan Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X > 22,42$	Sangat Tinggi	1	8,33%
$18,81 < X \leq 22,42$	Tinggi	5	41,67%
$15,19 < X \leq 18,81$	Cukup	3	25%
$11,58 < X \leq 15,19$	Rendah	2	16,67%
$X \leq 11,58$	Sangat Rendah	1	8,33%

Berdasarkan Tabel 8, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis audio berada pada kategori sangat rendah sebesar 8,33% (1 guru), rendah sebesar 16,67% (2 guru), cukup

sebesar 25% (3 guru), tinggi sebesar 41,67% (5 guru), dan sangat tinggi sebesar 8,33% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 17,00, penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer dalam kategori cukup. Menurut Sukiman (2012) bahwa komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran penting karena merupakan alat untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran PJOK. Pentingnya media pembelajaran ini tentunya menjadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Semakin baik kondisi dan semakin maksimalnya jumlah media yang digunakan akan membuat pembelajaran semakin maksimal pula. Sebagai penunjang proses pembelajaran agar mendorong siswa cepat, tepat, mudah, dan benar. Muktiani (2008), “media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadi verbalisme”. Mengingat pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang implementasinya kerap dilakukan di luar kelas, tentu membutuhkan ruang yang lebih luas seperti lapangan. Begitu juga dengan media ajar lain yang setiap subtansi teori menggunakan media yang berbeda. Selama ini pihak sekolah dirasa kurang memperhatikan mata pelajaran PJOK dan lebih memenuhi kelengkapan media pembelajaran lain seperti laboratorium dan ruang komputer.

Dalam penerapannya PJOK adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh anggota tubuh yang bertujuan tidak hanya untuk kebugaran saja, melainkan penunjang proses pertumbuhan dan perkembangan yang telah dirancang dengan baik. Sedangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, gerakan-gerakan yang dihasilkan juga dapat dikolaborasikan dengan berbagai permainan, sesuai dengan teori yang berkaitan. Syarat utama pelaksanaan PJOK adalah guru yang memiliki kemampuan untuk memilih dan membuat media pembelajaran yang tepat dan guru yang mampu melihat kondisi sekolah sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tidak semua sekolah mampu untuk menyediakan media pembelajaran PJOK. Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki kemampuan yang tinggi untuk menyikapi kondisi sekolahnya agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat.

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada siswa, yang dapat merangsang minat belajar siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan 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 pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri. Kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima tinggi oleh siswa. Arsyad (2019), menyatakan di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung pasca pandemi covid-19 berada pada kategori sangat rendah sebesar 25% (3 guru), rendah sebesar 16,67% (2 guru), cukup sebesar 25% (3 guru), tinggi sebesar 33,33% (4 guru), dan sangat tinggi sebesar 0% (0 guru). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di

Sekolah Dasar Se- Kecamatan Teluk Betung dalam kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian guru dalam penggunaan media pembelajaran PJOK oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Teluk Betung menggunakan media pembelajaran sebanyak 7 guru.

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain: (1) Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket sehingga usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini, (2) Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket sehingga pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya, dan (3) Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

Referensi

- 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.
- 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.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, 1(1), 14-24.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). Reliabilitas dan validitas aitem. *Buletin Psikologi*, 3(1), 19-26.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- 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).
- Fajri, I., Yusuf, R., & Yusoff, M. Z. M. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *JURNAL HURRLAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 105-118.
- 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.
- Muhammad, Friza. (2017). *Persepsi Guru Penjas Terhadap Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*. Yogyakarta : FIK UNY
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Irfan, M., Kusumaningrum, B., Yulia, Y., & Widodo, S. A. (2020). Challenges during the pandemic: use of e-learning in mathematics learning in higher education. *Infinity Journal*, 9(2), 147-158.
- Kurniati, L., Sabila, A., & Saputry, D. (2022). Pemanfaatan Media Grafis Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education (JouESE)*, 2(1), 110-119.
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementsi 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.

- 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*, 1(2), 36-43.
- Sadiman, A. S. (2006). Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upayapembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Sudijono. (2019). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. 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.
- Muktiani, N. R. (2008). Aplikasi teknologi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mata kuliah pencak silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(1).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- 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.
- Surat Keputusan Bersama (SKB) empat menteri (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri) Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 dan Nomor 440-717 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas dimasa pandemi covid-19.
- Widodo, S. A. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(1), 154-160.
- 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.
- Widodo, S., Irfan, M., Leonard, L., Fitriyani, H., Perbowo, K., & Trisniawati, T. (2018). Visual media in team accelerated instruction to improve mathematical problem-solving skill. In *Proceedings of the 1st International Conference on Science and Technology for an Internet of Things*. European Alliance for Innovation (EAI).
- Winarko & Syam. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- 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).