

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

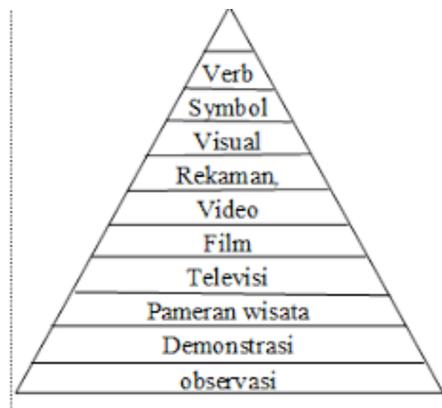
Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Namun sejumlah pakar membuat batasan mengenai media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Assiciation of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Pengertian pembelajaran menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Menurut Komalasari (2013) “Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien” (hal. 3). Apabila media dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka dapat diartikan sebagaimana menurut Uno (2014) adalah “segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran” (hal. 114). Sebagaimana juga dijelaskan media pembelajaran menurut Hidayat & Juniar (2020) yaitu “Segala sesuatu bisa berupa manusia, kejadian, atau benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan merangsang terjadinya perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada peserta didik” (hal. 105). Dari penjelasan para ahli dapat disimpulkan mengenai media pembelajaran adalah segala bentuk alat maupun saluran yang digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi maupun pengetahuan kepada peserta didik yang bertujuan untuk menguatkan serta memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang efektif dan efisien.

2.1.1.1 Jenis dan Klasifikasi Media

Dalam pemanfaatan media dalam proses pembelajaran cukup beragam jenisnya, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Untuk mempermudah mempelajari jenis media maka perlunya pengklasifikasian atau penggolongan.

Salah satu klasifikasi yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone Experience*). Kerucut pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung sampai pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kerucut pengalaman, berikut gambar kerucut pengalaman Dale.



Gambar 2. 1. Kerucut Pengalaman Dale
Sumber: Uno, Hamzah B (2014:114)

Kerucut pengalaman Dale, menurut Uno (2014) “Menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung yang berada pada dasar kerucut mampu menyajikan pengalaman belajar secara lebih konkret. Semakin menuju ke puncak kerucut, penggunaan media semakin memberikan pengalaman belajar yang bersifat abstrak” (hal. 115).

Penggolongan atau pengklasifikasian yang dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media antara lain:

- 1) Dikemukakan oleh Setyosari dan Sihkabuden, dalam (Prasetya 2015) :
 - a. Media pembelajaran dua dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta

- hanya diamati dari satu arah pandangan saja. Misalnya peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan sebagainya.
 - c. Media pandang diam yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Misalnya foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan. Media pandang gerak yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televisi dan video tape recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar (screen) di komputer atau layar lainnya.

2) Klasifikasi Berdasarkan Persepsi Indera

Menurut Sani (2019) sebagaimana dikutip oleh (Hidayat & Juniar 2020) penggolongan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media audio
Media yang hanya dapat didengarkan saja atau media yang memiliki unsur suara dan penerima hanya menggunakan indra pendengaran, misalnya: Audio Cassette Tape Recorder, dan Radio.
- b. Media visual
Media yang dapat langsung dipandang atau dilihat baik menggunakan proyektor atau secara langsung, misalnya: papan tulis, *flipchart*, papan panel, poster, grafik, *slide*, dan lain-lain yang bersifat penerimanya hanya dilihat tanpa ada suara.
- c. Media audio-visual
Media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara, televisi, komputer, dan *smartphone*. (hal.108-114)

Dari uraian beberapa pendapat para ahli mengenai klasifikasi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media tersebut pada dasarnya dapat digolongkan dalam 3 kelompok besar yakni media cetak, media elektronik dan objek nyata atau realita.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Dalam sebuah proses pembelajaran yang efektif dan efisien, akan terjadinya sebuah proses pertukaran informasi yang intens antara pemberi dan penerima informasi sehingga pemanfaatan media diperlukan sebagai jembatan antara pemberi dan penerima informasi sebagaimana manfaat media pembelajaran

menurut Aqib, Z (2015) dikutip oleh (Hidayat & Juniar 2020) dalam aktivitas pembelajaran media pembelajaran menjadi sangat penting untuk diperhatikan karena media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang bisa dirasakan diantaranya adalah :

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaktif.
4. Mengefesienkan waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan motivasi dan kualitas belajar.
6. Belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan hasil belajar.
8. Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. (hal. 106)

Manfaat media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran sangat penting karena bagi tenaga pendidik ataupun peserta didik media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat memberikan dan dapat memudahkan untuk mencapai tujuan proses pembelajaran.

2.1.1.3 Penggunaan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19

Penyebaran Virus *Corona Diseases 2019* (COVID-19) semakin yang luas membuat pemerintah dan semua stake holder harus berfikir keras dalam menangani kasus ini. UU No. 6 Tahun 2018 tentang Keekarantinaan Kesehatan yang kemudian dipertegas dengan PP No. 21 Tahun 2020 dan Permenkes 9 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Himbauan tegas untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah dari rumah. Tentu ini membuat dunia pendidikan menjadi berubah 180 derajat dengan beralih pada alternatif akhir yaitu melakukan pembelajaran daring (*online classroom*) atau *e-learning*. Peran teknologi dapat membantu proses pembelajaran karena perkembangan teknologi telah memberi pengaruh terhadap dunia pendidikan. Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring (*online classroom*) menurut Kemendikbud RI, ada 12 platform atau aplikasi yang bisa diakses siswa untuk belajar di rumah. Aplikasi ini sebagai bentuk bersama hadapi *COVID-19*, diantaranya :

- 1) Rumah Belajar
Rumah Belajar merupakan aplikasi belajar daring yang dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber

belajar dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa secara gratis.

2) Meja Kita

Penyajian materi dilakukan secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. MejaKita menyediakan materi pembelajaran dari SD-SMA yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia. MejaKita mendukung siswa yang harus belajar di rumah untuk tetap dapat berdiskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya.

3) Icando

ICANDO merupakan aplikasi pendidikan anak yang memiliki program pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi yang dikembangkan secara komprehensif dengan ratusan minigames yang akan meningkatkan motivasi belajar anak-anak di jenjang PAUD.

4) IndonesiaX

IndonesiaX telah berpengalaman dalam mendukung penyediaan akses belajar bagi masyarakat melalui kursus-kursus berkualitas yang dibawakan oleh para instruktur terbaik bangsa. Sejak diluncurkan pada 17 Agustus 2015, IndonesiaX berkomitmen meningkatkan kecerdasan bangsa melalui penyediaan kursus daring gratis untuk mengurangi disparitas atau kesenjangan pendidikan di negeri ini.

5) Google for Education

Untuk mendukung belajar daring terutama yang diterapkan oleh berbagai daerah pada isu pandemi Covid-19, Google for Education menyediakan layanan menggunakan Chromebooks dan G-Suite yang memungkinkan pembelajaran virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah.

6) Kelas Pintar

Kelas Pintar merupakan salah satu penyedia sistem pendukung edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu murid dan guru dalam menciptakan praktik belajar mengajar terbaik. Baca juga: [Begini Metode Pembelajaran Jarak Jauh Disdik DKI Jakarta Dengan menghadirkan personalisasi dashboard untuk Siswa, Guru, dan Orangtua](#), Kelas Pintar berisi materi kurikulum 2013 yang disajikan dengan interaktif. Kelas Pintar telah hadir di Singapura, UAE, India dan Afrika Selatan.

7) Microsoft Office 365

Microsoft menyediakan layanan Office 365 yang dapat digunakan oleh guru dan siswa secara gratis dan bukan versi percobaan. Office 365 dapat diakses dan diperbarui secara realtime termasuk Word, Excel, PowerPoint, OneNote, dan Microsoft Teams, serta fitur ruang kelas lainnya. Guru dan siswa hanya perlu menyiapkan alamat email dengan domain sekolah.

8) Quipper School

Quipper School menawarkan cara belajar inovatif untuk proses belajar mengajar. Platform ini mudah mendukung guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah yang lebih efektif. Sehingga, guru dapat mengenali kekuatan dan kelemahan siswa lebih mudah.

9) Ruangguru

Ruangguru merupakan layanan belajar berbasis teknologi, termasuk layanan kelas virtual, platform ujian online, video belajar berlangganan, marketplace les privat, serta konten-konten pendidikan lainnya yang bisa diakses melalui web dan aplikasi Ruangguru. Ruangguru menyediakan Sekolah Online Gratis selama masa pandemi covid-19. Terdapat 250 video dan modul pelatihan guru yang dapat dimanfaatkan selama 1 bulan ke depan di aplikasi Ruangguru.

10) Sekolahmu

Pada program Belajar Tanpa Batas, Sekolahmu menyediakan live streaming mata pelajaran dengan jenjang yang telah disediakan. SekolahMu menumbuhkan kompetensi pada semua dan setiap anak di berbagai usia dan jenjang. SekolahMu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah dikurasi untuk berkarya, menyediakan program-program kurikulum yang sesuai kebutuhan.

11) Zenius

Zenius memiliki program Belajar Mandiri di Rumah #BisaBareng dengan menyediakan puluhan ribu video materi belajar lengkap untuk jenjang SD, SMP, SMA untuk kurikulum KTSP, Kurikulum 2013, Kurikulum 2013 Revisi. Selain itu siswa dapat mengakses materi belajar lengkap untuk persiapan UNBK, UTBK, SPMB STAN, SIMAK UI, dan UTUL UGM. Konten-konten yang disediakan pada program ini dapat diakses secara gratis.

12) Cisco Webex

Guru akan mengajar seperti biasa melalui Video termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/smartphone.

Selain aplikasi menurut Kemendikbud tersebut ada beberapa aplikasi yang familiar pada saat ini, antara lain :

1. Zoom

Zoom adalah aplikasi buatan miliarder, Eric Yuan, yang dirilis pada Januari 2013. Selain aplikasi, Zoom juga dapat diakses melalui website, baik untuk OS Mac, Windows, Linux, iOS, dan Android.

2. *WhatsApp*

Menurut WikipediA WhatsApp merupakan [aplikasi](#) pesan untuk [ponsel cerdas](#). WhatsApp Messenger merupakan [aplikasi](#) pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar [pesan](#) tanpa [pulsa](#), karena WhatsApp Messenger menggunakan paket data internet. [Aplikasi](#) WhatsApp Messenger menggunakan koneksi internet [3G](#), [4G](#) atau [WiFi](#) untuk komunikasi data. Dengan menggunakan WhatsApp, kita dapat melakukan [obrolan daring](#), berbagi file, bertukar foto dan lain-lain.

2.1.2 Pengertian Mata Pelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Mata Pelajaran adalah “pelajaran yang harus diajarkan di tingkat sekolah dasar atau sekolah lanjutan” .

2.1.2.1 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut (BNSP 2006) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (hal. 131).

Berikut beberapa pengertian Pendidikan Jasmani:

1. Menurut Rosdiani (2013) “pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional” (hal. 23).
2. Menurut Respaty (2014), “pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan olahraga” (hal. 34).

Maka dapat disimpulkan pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas gerak fisik yang direncanakan dan sistematis yang bertujuan guna mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Sukintaka (2001) Secara garis besar tujuan pendidikan jasmani terdiri dari 4 ranah (hal. 16) yaitu :

1. Jasmani.
2. Psikomotor.
3. Afektif.

4. Kognitif.

Pengembangan dalam hal psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada tujuan utama yaitu mencapai perkembangan perseptual motorik, ini menegaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktifitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri.

Pengembangan dalam hal kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep yang lebih penting lagi adalah penalaran serta kemampuan untuk memecahkan masalah. Aspek kognitif dalam pendidikan jasmani tidak hanya mencakup pengetahuan factual semata tetapi juga pemahaman gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan ilmiah pendidikan jasmani serta manfaat pengisian waktu luang.

Dalam hal afektif mengandung sifat-sifat psikologis yang mencakup unsur-unsur kepribadian yang kokoh dan sikap kesiapan dalam berbuat. Tidak hanya sikap kesiapan berbuat yang perlu dikembangkan tetapi yang lebih penting adalah konsep diri dan komponen kepribadian lainnya, seperti intelegensia emosional dan watak.

Dari uraian diatas juga diperkuat menurut Saryono (2010) bahwa tujuan pendidikan jasmani antara lain sebagai berikut :

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugastugas pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknis serta berbagai setrategi berbagai permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan, senam, aktifitas ritmik, akuatik, dan pendidikan luar kelas.
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktifitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.

9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktifitas jasmani yang bersifat rekreatif (hal. 4).

2.1.2.3 Fungsi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Saryono (2010) Fungsi pendidikan jasmani terdiri atas beberapa aspek, (hal. 5-11) antara lain sebagai berikut :

- 1) Aspek Organik
Menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan. Hal tersebut dapat pula dikaitkan dengan meningkatnya kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler dan fleksibilitas.
- 2) Aspek Neuromuskuler
Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot, mengembangkan kemampuan gerak dasar seperti lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, mengembangkan faktor-faktor gerak seperti ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi dan kelincahan, mengembangkan keterampilan olahraga seperti sepak bola, bola voli, basket, atletik dan sebagainya serta mengembangkan keterampilan reaksi seperti menjelajah, mendaki, berkemah dan lain-lain.
- 3) Aspek Perseptual
Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, di belakang, di sebelah kanan atau disebelah kiri dari dirinya, mengembangkan koordinasi gerak visual, mengembangkan gerak keseimbangan tubuh, mengembangkan dominasi, mengembangkan lateralitas, dan mengembangkan image tubuh.
- 4) Aspek Kognitif
Mengembangkan kemampuan mengeksplorasi, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan, meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan dan etika, mengembangkan kemampuan pengetahuan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi, meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani, menghargai kinerja tubuh, penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktifitas dan dirinya dan meningkatkan pemahaman tentang untuk memecahkan problem- problem perkembangan melalui gerakan.
- 5) Aspek Sosial
Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan berada, mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam situasi kelompok, belajar berkomunikasi dengan orang lain,

mengembangkan kemampuan bertukar dan mengevaluasi ide dalam kelompok, mengembangkan kepribadian sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat, mengembangkan rasa memiliki dan rasa diterima masyarakat, mengembangkan sifat-sifat kepribadian positif, belajar menggunakan waktu luang yang konstruktif dan mengembangkan sikap yang mencerminkan karakter moral yang baik.

6) Aspek Emosional

Mengembangkan respon yang sehat terhadap aktifitas jasmani, mengembangkan reaksi yang positif sebagai penonton, melepas ketegangan melalui aktifitas fisik yang tepat, memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreatifitas serta menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktifitas yang relevan.

Dari poin-poin diatas dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan disekolah berfungsi meliputi berbagai aspek baik yang bersifat fisik maupun fisikis pada siswa guna mencapai tujuan pendidikan dan menciptakan pribadi yang baik dan sehat.

2.1.2.4 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut (BNSP 2006), ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga. Meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan. Meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam. Meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik. Meliputi: Gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air. Meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar sekolah. Meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung.
7. Kesehatan. Meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. (hal. 513)

Dari penguraian diatas dapat diketahui bahwa ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama meliputi berbagai aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Muhammad Khairul Anam, Victor Simanjuntak, Eka Supriatna dalam jurnal yang berjudul Survei media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Berdasarkan observasi yang diperoleh dari lembar observasi dapat dilihat bahwa dari 10 sekolah yang menjadi subjek penelitian didapatkan untuk setiap sekolah rata-rata ketersediaan media sudah terpenuhi namun yang menjadi kendala adalah jumlah siswa dan media yang dirasakan guru mata pelajaran tidak sebanding sehingga guru harus memanfaatkan media modifikasi yang dianggap perlu serta memanfaatkan metode pembagian kelompok untuk meminimalisir tidak efektifnya proses pembelajaran.
2. Kusuma, Nurudin Adhitya (2019) dalam jurnal yang berjudul *Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta* Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 5.69%, kategori baik sebesar 27.64%, kategori sedang sebesar 39.84%, kategori rendah sebesar 21.14%, dan kategori sangat rendah sebesar 5.69%. Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 56.35, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul masuk kedalam kategori sedang. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa ada beberapa guru yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul.

Persamaan diantara kedua penelitian ini adalah adanya variabel penggunaan media pembelajaran. Selain persamaan terdapat juga perbedaan diantara kedua

penelitian ini adalah fokus penelitian yang berbeda sehingga hasil yang didapatkan masing masing penelitian pula berbeda.

2.3 Kerangka Konseptual

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantar pesan atau materi pembelajaran dari guru ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Peneliti dalam hal ini mengangkat mengenai penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam masa pandemi COVID-19 di Sekolah Menengah Pertama Negeri se-Kota Tasikmalaya.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seyogyanya guru menggunakan media untuk membantu kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi pada saat ini guru harus merubah metode pembelajaran dan media pembelajaran dikarenakan tidak adanya tatap muka langsung dengan peserta didik di sekolah sejalan dengan PP No. 21 Tahun 2020 dan Permenkes 9 tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Adanya penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara daring akan sangat membantu untuk memenuhi kebutuhan dan kelancaran proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada situasi saat ini. Dikarenakan adanya masa pandemi pada saat ini guru harus memilih media yang sesuai dengan kondisi saat ini sebagai penunjang proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Namun hal tersebut belum bisa diketahui jenis media *daring* mana yang paling banyak digunakan oleh guru SMP Negeri se-Kota Tasikmalaya, karena belum diketahuinya tingkat penggunaan media pembelajaran *daring* yang digunakan dalam media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan aplikasi mana yang paling tinggi digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi Sehingga guru pendidikan jasmani dapat mempertimbangkan pemilihan jenis media pembelajaran secara daring sebagai penunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan, guna tersampainya materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dan dilaksanakan oleh siswa dengan baik.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berfikir, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah: “Tingkat penggunaan media pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Negeri di Kota Tasikmalaya selama masa Pandemi *COVID-19* berada pada kategori cukup”.