



Analisis pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri Kota Yogyakarta

Husnun Najib^{1*}, Saryono¹, Nur Sita Utami¹, Danang Pujo Broto¹, Willy Ihsan Rizkyanto¹, Hideaki Tanimoto²

¹ Faculty of Sports and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

² Osaka Sangyo University, Osaka, Japan

*Corresponding Author. Email: husnunnajib.2018@student.uny.ac.id

Received: 24 November 2025; Revised: 8 January 2026; Accepted: 28 April 2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat penggunaan media pembelajaran oleh guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMP Negeri Kota Yogyakarta pada tahun 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen yang digunakan berupa angket yang disebarluaskan secara daring melalui Google Forms kepada seluruh populasi guru PJOK yang berjumlah 32 orang dari 16 sekolah. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara keseluruhan berada pada kategori "cukup" dengan rata-rata skor 91,00. Secara rinci, sebanyak 46,88% guru berada pada kategori cukup, 28,13% pada kategori tinggi, 18,75% rendah, serta masing-masing 3,13% pada kategori sangat rendah dan sangat tinggi. Berdasarkan jenis media, media berbasis jaringan komputer dan teknologi informasi mendominasi kategori cukup, namun media berbasis teknologi informasi juga menunjukkan persentase tertinggi pada kategori sangat rendah (15,63%). Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, integrasinya masih bersifat fungsional dan belum optimal, terutama pada media inovatif berbasis digital. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan kompetensi digital guru dan penguatan kebijakan sekolah untuk mendukung transformasi pembelajaran PJOK yang lebih adaptif dan berbasis teknologi.

Kata kunci: Media pembelajaran, Pendidikan jasmani, Teknologi digital, Guru PJOK

Abstract: This study aims to analyze the level of instructional media use by Physical Education, Sports, and Health teachers at public junior high schools in Yogyakarta City in 2025. This research employed a quantitative descriptive approach using a survey method. The instrument was a questionnaire distributed online via Google Forms to the entire population of 32 teachers from 16 schools. Data analysis techniques utilized descriptive statistics with percentages. The results showed that the overall use of instructional media fell into the "sufficient" category, with an average score of 91.00. Specifically, 46.88% of teachers were in the sufficient category, 28.13% in the high category, 18.75% in the low category, and 3.13% each in the very low and very high categories. Regarding media types, computer network-based and information technology-based media dominated the sufficient category; however, information technology-based media also showed the highest percentage in the very low category (15.63%). These findings indicate that although teachers have utilized various instructional media, their integration remains functional and not yet optimal, particularly concerning innovative digital media. This study recommends enhancing teachers' digital competence and strengthening school policies to support a more adaptive and technology-based transformation of physical education learning.

Keywords: Instructional media; Physical education; Digital technology; Physical education teachers

How to Cite: Najib, H., Saryono, Utami, N. S., Broto, D. P., Rizkyanto, W. I., & Tanimoto, H. (2026). Analisis pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 22(1), 83-91. <https://doi.org/10.21831/jpji.v22i1.91745>



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong perubahan signifikan dalam praktik pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian utama dalam mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan



berpusat pada peserta didik. Transformasi ini tidak terjadi secara parsial, melainkan menyentuh hampir seluruh aspek pendidikan, mulai dari perencanaan pembelajaran, proses penyampaian materi, hingga evaluasi hasil belajar. Perubahan ini juga menuntut adanya penyesuaian dari berbagai pihak, khususnya guru sebagai pelaksana utama pembelajaran di kelas.

Secara global, integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Laporan UNESCO (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi mampu memperluas akses pendidikan, terutama bagi wilayah yang sebelumnya memiliki keterbatasan fasilitas. Teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini membuka peluang terjadinya pembelajaran sepanjang hayat yang tidak lagi bergantung pada ruang kelas formal. Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya kolaborasi lintas wilayah yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

OECD (2021) menegaskan bahwa teknologi digital berperan penting dalam mendorong transformasi sistem pembelajaran menuju model yang lebih adaptif. Model ini menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar, kecepatan memahami materi, serta minat yang berbeda. Dengan bantuan teknologi, pembelajaran dapat dirancang lebih personal sehingga mampu meningkatkan efektivitas belajar. Sistem pembelajaran yang adaptif juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Memasuki tahun 2025, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang pesat. Berbagai platform digital interaktif mulai banyak digunakan oleh guru dan siswa. Learning Management System (LMS) menjadi salah satu komponen utama dalam pengelolaan pembelajaran digital. LMS memudahkan guru dalam mengorganisasi materi, memberikan tugas, serta melakukan penilaian secara terstruktur. Selain itu, kehadiran kecerdasan buatan mulai memberikan dampak nyata dalam dunia pendidikan. Teknologi ini mampu menganalisis pola belajar siswa dan memberikan rekomendasi materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Implementasi Kurikulum Merdeka semakin memperkuat peran teknologi dalam pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pada fleksibilitas dan kemandirian belajar siswa. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan relevan. Penggunaan media berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi aspek yang sangat penting dalam keberhasilan implementasi kurikulum ini.

Dalam perspektif teori pembelajaran, penggunaan media berbasis teknologi memiliki dasar yang kuat. Mayer (2020) melalui teori multimedia learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio. Otak manusia memiliki dua saluran utama dalam memproses informasi, yaitu saluran visual dan auditori. Ketika kedua saluran ini digunakan secara bersamaan, proses pemahaman menjadi lebih optimal. Hal ini menjelaskan mengapa media seperti video, animasi, dan simulasi memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman, teknologi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Schindler et al. (2020) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dibandingkan metode konvensional. Media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis sehingga mampu menjaga perhatian siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Hal ini penting karena keterlibatan siswa merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih mendalam. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran. Misalnya, melalui simulasi digital, siswa dapat melakukan eksperimen secara virtual. Mereka dapat mencoba berbagai kemungkinan tanpa takut melakukan kesalahan. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi konsep secara lebih luas. Dengan demikian, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Namun, keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat. Faktor utama yang menentukan adalah kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi. Howard et al. (2021) menegaskan bahwa kompetensi digital guru menjadi kunci utama dalam keberhasilan implementasi teknologi. Guru harus mampu memilih media yang sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan sekadar sebagai alat tambahan.

Selwyn (2022) menekankan pentingnya pendekatan kritis dalam penggunaan teknologi. Tidak semua teknologi memberikan dampak positif jika digunakan tanpa perencanaan yang matang. Guru perlu mempertimbangkan relevansi teknologi dengan materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan teknologi juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), penggunaan media pembelajaran memiliki tantangan tersendiri. PJOK tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada keterampilan gerak. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK membutuhkan pendekatan yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lainnya. Teknologi dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep gerakan sebelum melakukan praktik secara langsung. Casey dan Goodyear (2021) menjelaskan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK melalui visualisasi gerakan. Siswa dapat melihat contoh gerakan yang benar melalui video atau animasi. Hal ini membantu siswa memahami teknik yang tepat sebelum mencoba melakukannya. Selain itu, siswa juga dapat mengulang video tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Media video menjadi salah satu bentuk media yang paling efektif dalam pembelajaran PJOK. Zhao et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa. Video mampu menampilkan gerakan secara konkret dan dinamis. Siswa dapat melihat detail gerakan yang sulit dijelaskan melalui teks. Selain itu, video juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi, di mana siswa dapat merekam gerakan mereka dan membandingkannya dengan contoh yang benar.

Penggunaan media digital juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Goodyear dan Armour (2021) menyatakan bahwa teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada efektivitas media secara umum. Penelitian yang mengkaji tingkat penggunaan media dalam konteks teknologi terkini masih terbatas. Padahal, perkembangan teknologi yang sangat cepat menuntut adanya penelitian yang terus diperbarui agar tetap relevan dengan kondisi saat ini.

Selain itu, penelitian yang menggambarkan kondisi empiris penggunaan media pembelajaran PJOK di tingkat sekolah menengah pertama juga masih minim. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dan penelitian yang mendukung implementasinya di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih spesifik untuk memahami bagaimana teknologi digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Tingkat pemanfaatan media pembelajaran oleh guru juga masih bervariasi. Beberapa guru telah mampu memanfaatkan teknologi secara optimal, sementara yang lain masih menggunakan metode konvensional. Perbedaan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kompetensi digital, pengalaman, serta ketersediaan fasilitas. Tondeur et al. (2021) menyatakan bahwa kesiapan guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan integrasi teknologi.

Kondisi ini juga terlihat pada jenjang SMP di Kota Yogyakarta. Meskipun beberapa sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai, tidak semua guru mampu memanfaatkannya secara optimal. Perbedaan ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran di masing-masing sekolah. Selain itu, belum terdapat data empiris yang menggambarkan tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK secara spesifik pada tahun 2025.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan yang jelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemanfaatan media oleh guru serta jenis media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Data empiris yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran PJOK.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis untuk meningkatkan kompetensi digital guru serta memastikan pemerataan akses teknologi di sekolah.

Dengan pendekatan yang tepat, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat berlangsung di berbagai lingkungan belajar. Hal ini membuka peluang baru dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan berkualitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Metode ini dipilih karena mampu menyajikan kondisi nyata tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah metode survei, yaitu pendekatan yang mengumpulkan data dari responden melalui instrumen tertentu dalam waktu yang relatif singkat. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran empiris terkait tingkat penggunaan media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada tahun 2025 di SMP Negeri Kota Yogyakarta.

Penelitian ini dilaksanakan di seluruh SMP Negeri yang berada di Kota Yogyakarta yang berjumlah 16 sekolah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah negeri memiliki sistem yang relatif seragam sehingga memudahkan dalam memperoleh data yang representatif. Selain itu, sekolah negeri di Kota Yogyakarta juga memiliki variasi dalam hal fasilitas serta tingkat pemanfaatan teknologi. Variasi ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait kondisi penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK yang aktif mengajar di sekolah tersebut. Pengambilan data dilakukan pada bulan Januari hingga Februari 2025. Pemilihan waktu ini didasarkan pada pertimbangan bahwa periode tersebut merupakan waktu aktif pembelajaran, sehingga responden dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan kondisi aktual yang mereka alami dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, data yang diperoleh mencerminkan situasi nyata di lapangan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta yang berjumlah 32 orang guru. Populasi ini mencakup seluruh guru PJOK yang tersebar di 16 SMP Negeri, dengan rata-rata dua guru PJOK di setiap sekolah. Jumlah ini dianggap mampu merepresentasikan keseluruhan kondisi penggunaan media pembelajaran PJOK di Kota Yogyakarta. Dengan cakupan populasi yang menyeluruh, penelitian ini memiliki tingkat representativitas yang tinggi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu teknik yang menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi yang relatif kecil memungkinkan peneliti untuk melibatkan seluruh responden tanpa melakukan seleksi. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 32 guru PJOK. Penggunaan total sampling meningkatkan akurasi data karena tidak ada bagian populasi yang terlewatkan.

Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran PJOK. Variabel ini didefinisikan sebagai aktivitas guru dalam memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Media tersebut meliputi media visual, audio, audiovisual, serta media berbasis teknologi digital. Fokus utama penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah.

Definisi operasional variabel disusun untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran diukur berdasarkan aktivitas guru dalam memilih, menggunakan, serta mengintegrasikan media dalam pembelajaran. Dengan adanya definisi operasional ini, proses pengukuran menjadi lebih sistematis dan terarah, sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis secara tepat.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner atau angket. Kuesioner dipilih karena mampu mengumpulkan data dari banyak responden secara efisien. Instrumen ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan kondisi

yang mereka alami. Jenis kuesioner yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu kuesioner yang menyediakan beberapa pilihan jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang tersedia.

Instrumen penelitian ini merupakan hasil adaptasi dan modifikasi dari instrumen penelitian sebelumnya. Peneliti menambahkan beberapa butir pertanyaan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran PJOK pada tahun 2025. Proses adaptasi ini dilakukan agar instrumen tetap relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran yang terus berubah.

Penggunaan kuesioner memiliki beberapa kelebihan. Metode ini relatif hemat waktu dan biaya serta dapat menjangkau banyak responden secara bersamaan. Selain itu, kuesioner juga memberikan keleluasaan bagi responden untuk menjawab secara mandiri tanpa tekanan, sehingga dapat mengurangi bias dalam pengumpulan data. Namun, metode ini juga memiliki kelemahan, seperti kemungkinan adanya pertanyaan yang tidak dijawab atau kurang dipahami oleh responden.

Penyusunan instrumen penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah mengidentifikasi variabel penelitian. Tahap kedua adalah menentukan indikator dari variabel tersebut. Tahap ketiga adalah mengembangkan indikator menjadi butir-butir pertanyaan. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan mampu mengukur variabel secara tepat.

Pengumpulan data dilakukan secara online menggunakan Google Form yang disebarakan melalui aplikasi WhatsApp. Metode ini dipilih karena lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu, penggunaan platform digital memudahkan peneliti dalam mengelola data serta mempercepat proses pengumpulan data.

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan secara sistematis, yaitu:

1. Mengidentifikasi data SMP Negeri di Kota Yogyakarta.
2. Menentukan guru PJOK sebagai responden penelitian.
3. Menyebarkan kuesioner secara online melalui Google Form.
4. Mengumpulkan data yang telah diisi oleh responden.
5. Mengolah data yang diperoleh.
6. Melakukan analisis data dalam bentuk persentase.

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Nilai koefisien korelasi yang diperoleh dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden $N = 32$, diperoleh derajat kebebasan $df = 30$ dan nilai r tabel sebesar 0,349. Butir pertanyaan dinyatakan valid apabila r hitung $> 0,349$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat 30 butir pertanyaan yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Selain uji validitas, dilakukan juga uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS versi 25. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach $\geq 0,70$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah dalam bentuk angka, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan tingkat penggunaan media pembelajaran oleh guru PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta. Penyajian data dalam bentuk persentase memudahkan dalam memahami hasil penelitian secara jelas.

Melalui metode ini, penelitian mampu memberikan gambaran empiris yang sistematis mengenai penggunaan media pembelajaran di lapangan. Data yang diperoleh tidak hanya menunjukkan tingkat penggunaan, tetapi juga memberikan informasi mengenai kecenderungan jenis media yang digunakan oleh guru. Informasi ini dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, metode penelitian yang digunakan telah dirancang secara sistematis dan terstruktur. Dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini mampu menghasilkan data yang valid, reliabel, dan representatif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran PJOK berbasis teknologi, khususnya di SMP Negeri Kota Yogyakarta pada tahun 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data terkait penggunaan media pembelajaran penjas pada tahun 2025 di SMP Negeri Kota Yogyakarta, yang diungkapkan dengan menggunakan angket yang berjumlah 30 butir, dan terbagi menjadi 5 faktor, yaitu (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis video, (3) Media berbasis audiovisual, (4) Media berbasis jaringan computer, (5) Media berbasis teknologi informasi. Hasil analisis disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Keseluruhan Penggunaan Media

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	1	3,13%
Rendah	6	18,75%
Cukup	15	46,88%
Tinggi	9	28,13%
Sangat Tinggi	1	3,13%
Jumlah	32	100%

Deskriptif statistik data hasil penelitian penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani pada tahun 2025 di SMP Negeri Kota Yogyakarta didapat skor terendah (minimum) 42.00, skor tertinggi (maksimum) 120.00, rata-rata (mean) 91.19, nilai tengah (median) 90.00, nilai yang sering muncul (mode) 90.00 dan 91.00, SD (Standar Deviasi) 13,26. Selanjutnya akan ditampilkan dalam tabel rekapitulasi data penggunaan media pembelajaran penjas pada tahun 2025 di SMP Negeri Kota Yogyakarta.

Tabel 2. Rekapitulasi Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Tahun 2025

Aspek Media	Sangat Rendah	Rendah	Cukup	Tinggi	Sangat Tinggi
Visual	2 (6,25%)	6 (18,75%)	14 (43,75%)	9 (28,13%)	1 (3,13%)
Audio	4 (12,50%)	6 (18,75%)	11 (34,38%)	10 (31,25%)	1 (3,13%)
Audio Visual	2 (6,25%)	6 (18,75%)	13 (40,63%)	10 (31,25%)	1 (3,13%)
Jaringan Komputer	2 (6,25%)	2 (6,25%)	18 (56,25%)	10 (31,25%)	0 (0%)
Teknologi Informasi	5 (15,63%)	2 (6,25%)	18 (56,25%)	4 (12,50%)	3 (9,38%)
Total	1 (3,13%)	6 (18,75%)	15 (46,88%)	9 (28,13%)	1 (3,13%)

Berdasarkan Tabel 2, penggunaan media pembelajaran PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta secara keseluruhan berada pada kategori **cukup**, dengan persentase sebesar 46,88% (15 guru). Selanjutnya, kategori tinggi sebesar 28,13% (9 guru), kategori rendah sebesar 18,75% (6 guru), serta kategori sangat rendah dan sangat tinggi masing-masing sebesar 3,13% (1 guru). Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menggunakan media pembelajaran, namun tingkat penggunaannya masih berada pada taraf moderat.

Ditinjau berdasarkan aspek media, terlihat bahwa kategori cukup menjadi kategori yang paling dominan pada seluruh aspek. Pada aspek media visual, sebanyak 43,75% guru berada pada kategori cukup, diikuti kategori tinggi sebesar 28,13%. Hal ini menunjukkan bahwa media visual telah digunakan secara cukup konsisten dalam pembelajaran.

Pada aspek media audio, distribusi data menunjukkan bahwa kategori cukup sebesar 34,38% dan kategori tinggi sebesar 31,25%. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media audio relatif seimbang, meskipun tidak menjadi media utama dalam pembelajaran.

Sementara itu, pada aspek media audio visual, sebanyak 40,63% guru berada pada kategori cukup dan 31,25% pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media audio visual telah digunakan secara cukup intensif dalam mendukung pembelajaran.

Pada aspek media berbasis jaringan komputer, kategori cukup mendominasi dengan persentase sebesar 56,25%, diikuti kategori tinggi sebesar 31,25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan media berbasis jaringan komputer, meskipun masih pada tingkat penggunaan dasar.

Demikian pula pada aspek teknologi informasi, kategori cukup juga mendominasi sebesar 56,25%. Namun, pada aspek ini terdapat persentase kategori sangat rendah yang lebih tinggi dibandingkan aspek lainnya, yaitu sebesar 15,63%. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi informasi belum merata di kalangan guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta telah mencakup berbagai jenis media, namun tingkat penggunaannya masih berada pada kategori cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sudah dilakukan oleh guru, tetapi belum mencapai tingkat optimal pada seluruh aspek.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta tahun 2025 berada pada kategori cukup (mean = 91,00). Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah mengintegrasikan media pembelajaran dalam proses belajar, namun penggunaannya belum optimal dan belum merata antar jenis media. Kondisi ini menempatkan penggunaan media pada fase transisi dari penggunaan konvensional menuju integrasi digital yang lebih sistematis.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, seperti Swastra (2021), yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran PJOK masih berada pada kategori rendah hingga cukup, maka temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan tren penggunaan media dalam kurun waktu empat tahun terakhir. Peningkatan ini tidak terlepas dari percepatan digitalisasi pendidikan pasca pandemi COVID-19 yang mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap teknologi. Namun demikian, peningkatan tersebut belum diikuti oleh transformasi pedagogis secara menyeluruh, sehingga penggunaan media masih bersifat fungsional, bukan strategis.

Kategori “cukup” yang diperoleh dalam penelitian ini perlu dianalisis lebih dalam. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru telah mampu menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar, personalisasi pembelajaran, dan refleksi keterampilan gerak siswa. Hal ini sejalan dengan Bond et al. (2024) yang menyatakan bahwa teknologi akan berdampak signifikan apabila digunakan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa, bukan sekadar penyampaian informasi.

Dominasi penggunaan media berbasis jaringan komputer dan audio visual dalam penelitian ini menunjukkan adanya preferensi terhadap media yang praktis, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran PJOK. Tingginya penggunaan jaringan komputer mengindikasikan bahwa infrastruktur digital di SMP Negeri Kota Yogyakarta relatif memadai. Guru telah memanfaatkan platform seperti LMS, WhatsApp, dan aplikasi daring untuk distribusi materi dan komunikasi pembelajaran. Hal ini memperkuat temuan Howley et al. (2024) bahwa platform digital berperan penting dalam mendukung manajemen pembelajaran dan interaksi guru-siswa.

Sementara itu, media audio visual menjadi salah satu media yang paling efektif dalam pembelajaran PJOK karena mampu menampilkan gerakan secara konkret dan dinamis. Penggunaan video memungkinkan siswa mengamati teknik secara berulang, memahami kesalahan, dan meniru gerakan dengan lebih tepat. Temuan ini konsisten dengan penelitian Metzler et al. (2023) yang menunjukkan bahwa video demonstrasi dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa secara signifikan. Oleh karena itu, tingginya penggunaan media audio visual menunjukkan bahwa guru mulai memahami kebutuhan karakteristik pembelajaran berbasis keterampilan gerak.

Di sisi lain, media berbasis teknologi informasi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan aplikasi analisis gerak masih berada pada tingkat penggunaan yang rendah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan implementasinya di lapangan. Rendahnya penggunaan media ini dapat disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, biaya perangkat, serta rendahnya kompetensi teknis guru dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Temuan ini sejalan dengan Tondeur et al. (2021) yang menegaskan bahwa adopsi teknologi dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan kompetensi digital guru.

Selain faktor teknologi, aspek pedagogi juga menjadi penentu penting. Guru cenderung memilih media yang mudah digunakan dan sesuai dengan pengalaman mengajar mereka. Akibatnya, inovasi penggunaan media masih terbatas pada bentuk yang familiar, seperti slide, gambar, dan video sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pembelajaran PJOK belum sepenuhnya menyentuh aspek desain pembelajaran yang inovatif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PJOK di Kota Yogyakarta telah mengalami perkembangan dibandingkan penelitian sebelumnya, namun masih berada pada tahap adaptasi. Untuk mencapai tingkat penggunaan yang optimal, diperlukan peningkatan kompetensi digital guru yang tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis, tetapi juga pada integrasi pedagogi dan teknologi secara efektif. Selain itu, dukungan kebijakan sekolah dan ketersediaan fasilitas juga menjadi faktor penting dalam mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berdampak.

SIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada tahun 2025 di SMP Negeri Kota Yogyakarta berada pada kategori cukup tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru PJOK telah memanfaatkan media pembelajaran sebagai bagian penting dalam proses penyampaian materi. Penggunaan media tidak lagi bersifat tambahan, tetapi telah menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa. Guru PJOK di SMP Negeri Kota Yogyakarta secara umum telah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, baik yang bersifat konvensional maupun berbasis teknologi. Media tersebut digunakan untuk membantu menjelaskan konsep gerakan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah proses pembelajaran. Meskipun demikian, tingkat penggunaan media masih bervariasi antar guru. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal inovasi dan pemanfaatan teknologi secara optimal.

Berdasarkan temuan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Pertama, penelitian ini masih memiliki keterbatasan sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut. Penelitian berikutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran secara lebih mendalam, baik dari aspek efektivitas, jenis media yang digunakan, maupun pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Kedua, guru dan pihak sekolah perlu menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi. Guru diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran dengan memperbaiki faktor-faktor yang masih kurang. Selain itu, guru juga perlu lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengawasan secara langsung pada saat pengambilan data. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh lebih objektif, akurat, dan sesuai dengan kondisi sebenarnya di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10282-7>
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2021). *Digital technologies and learning in physical education: Pedagogical cases*. Routledge.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Goodyear, V. A., & Armour, K. M. (2021). Young people, social media and health: Towards a research agenda. *Sport, Education and Society*, 26(3), 315–329. <https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1582144>
- Hernaeny, U. (2021). Populasi dan sampel dalam penelitian.
- Herlina. (2019). Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner.
- Howley, A., Wood, L., & Hough, B. (2024). Rural school technology integration and digital learning environments. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104902>

- Howard, S. K., Tondeur, J., Ma, J., & Yang, J. (2021). What to teach? Strategies for developing digital competency in preservice teacher training. *Computers & Education, 165*, 104149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104149>
- Islamy, I. (2019). Kelebihan dan kelemahan kuesioner sebagai instrumen penelitian.
- Kay, R., & Kletschin, I. (2021). Evaluating the use of problem-based video podcasts to teach mathematics in higher education. *Educational Technology Research and Development, 69(2)*, 785–804. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09974-1>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Metzler, M. W., Colquitt, G., & Pritchard, T. (2023). Instructional models in physical education and their impact on student learning. *Journal of Teaching in Physical Education*. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2023-0031>
- Nasution. (2016). *Metode research (Penelitian ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. (2017). *Metode penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2021). *OECD digital education outlook 2021: Pushing the frontiers with artificial intelligence, blockchain and robots*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/589b283f-en>
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2020). Computer-based technology and student engagement: A critical review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1)*, 1–28. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00169-3>
- Selwyn, N. (2022). *Education and technology: Key issues and debates* (3rd ed.). Bloomsbury Academic.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Swastra, B. (2021). Pengembangan instrumen penelitian pendidikan jasmani.
- Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2021). A comprehensive framework for teachers' professional development in digital competence. *Computers & Education, 159*, 104013. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104013>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO Publishing. <https://doi.org/10.54676/UZLO4122>
- Zhao, S., Abdullah, B., Abu Saad, H. B., & Wang, Q. (2024). The effect of using video in teaching to acquire content knowledge in physical education: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 14(10)*. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i10/22954>