

**PEMBELAJARAN PENJASKES MENGGUNAKAN MEDIA
DIGITAL DAN VIDEO DIGITAL MELALUI APLIKASI
NOTION**

12/9 2023

12/9 Seminar

Wahid

(Tugas Akhir Skripsi)

Maman Mahfid M.Fd.



Oleh

FATHIN FADIL ABID ABIYU

NPM 19114072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS SASTRA DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA
BANDAR LAMPUNG**

2023

**PEMBELAJARAN PENJASKES MENGGUNAKAN MEDIA
DIGITAL DAN VIDEO DIGITAL MELALUI APLIKASI
NOTION**

(Skripsi)



Oleh :

**FATHIN FADIL ABID ABIYYU
19114072**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS SASTRA DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA
BANDAR LAMPUNG
2023**

PERNYATAAN BEBAS TINDAKAN PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fathin Fadil Abid Abiyyu

NPM : 19114072

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah dengan judul:

“Pembelajaran Penjaskes Menggunakan Media Digital Dan Video Digital Melalui Aplikasi Notion” adalah merupakan hasil karya saya sendiri yang belum pernah dipublikasikan baik secara keseluruhan maupun sebagian, dalam bentuk jurnal, working paper, atau bentuk lain yang dipublikasikan secara umum. Karya ilmiah ini sepenuhnya merupakan karya intelektual saya dan seluruh sumber yang menjadi rujukan dalam karya ilmiah ini telah saya sebutkan sesuai kaidah akademik yang berlaku umum, termasuk para pihak yang telah memberikan kontribusi pemikiran pada isi, kecuali yang menyangkut ekspresi kalimat dan desain penulisan.

Demikian pernyataan ini saya nyatakan secara benar dengan penuh tanggung jawab dan integritas.

Bandar Lampung, 29 September 2023

Yang Menyatakan,



Fathin Fadil Abid Abiyyu

NPM. 19114072

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : **Pembelajaran Penjaskes Menggunakan Media Digital dan Video Digital Melalui Aplikasi Notion.**

Nama : **Fathin Fadil Abid Abiyyu**

NPM : **1914072**


Program Studi : **Pendidikan Olahraga**

Fakultas : **Sastra dan Pendidikan**


Lembaga : **Universitas Teknokrat Indonesia**

Disetujui Oleh,

Ketua Program Studi,


Reza Adhi Nagroho, S.Pd., M.Pd.
NIK. 023 19 09 01

Pembimbing,


Imam Mahfud, S.Pd., M.Pd.
NIK. 023 19 02 02

HALAMAN PENGESAHAN

**Telah diterima dan divalidasi
Oleh Dewan Penguji Skripsi
Program studi Pendidikan Olahraga
Fakultas Sastra dan Pendidikan
Universitas Teknokrat Indonesia**

Pada 29 September 2023

Dewan Penguji Skripsi

Penguji Ketua

NIDN

:Imam Mahfud, S.Pd., M.Pd.

:02 0507 9103



Penguji Utama

NIDN

:Reza Adhi Nugroho

:02 1001 9302



Dekan Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan



Dr. Heri Kuswoyo, S.S., M.Hum.

NIK. 023 08 07 01

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul **“Pembelajaran Penjaskes Menggunakan Media Digital dan Video Digital Melalui Aplikasi Notion”** dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Imam Mahfud, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Reza Adhi Nugroho, M.Pd., Selaku Dosen Penguji saya sekaligus Kaprodi Pendidikan olahraga, yang selalu mengayomi keluarganya di Pendidikan olahraga.
3. Bapak Dr. Rizki Yuliandra, M.Pd., Yang memotivasi saya dan selalu menjadi sosok seorang leader yang saya banggakan.
4. Bapak Dr. Aditya Gumantan, M.pd., Yang menginspirasi saya dengan kata-katanya yang begitu dalam dan bermakna.
5. Bapak Eko Bagus Fahrizqi, M.Pd., Banyak Pembelajaran berharga yang saya dapatkan darinya selama kuliah.
6. Bapak Drs. Moh. Edy Harjito., Selaku Kepala SMK N2 Bandar Lampung yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak Wenny Pradipa Yogaswara, S.Pd Selaku Guru Penjaskes di SMK N2 Bandar Lampung, yang sudah mendampingi saya dan membantu saya selama penelitian.

Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Bandar Lampung, 29 September 2023

Fathin Fadil Abid Abiyyu

Motto

Do Your Best and Catch Your Dreams.

Berperasangka baik kepada allah karna ia pasti membantu mu.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kemudahan, dan kelancaran untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Saya persembahkan karya ini untuk:

1. Ibunda Tercinta yang selalu berdoa tanpa Lelah, berjuang tanpa pamrih untuk anak-nya, Wanita hebat yang lelalu aku banggakan.
2. Ayah terimakasih, walaupun tanpa kehadiranmu aku berhasil menjadi pria kuat dan aku pasti akan menjaga ibu dengan baik.
3. Almarhum kakek-ku Ahmadi teman terbaikku dia juga yang mengenalkanku dan membuatku cinta dengan olahraga.
4. Nenek-ku Poniyah tersayang, yang sangat lembut hatinya dan dermawan sampai sebesar ini aku masih di anggap seperti anak-anak dan selalu perhatian kepadaku.
5. Adik-adikku Sabir dan Fawas, Terimakasih telah menjaga ibu di rumah, dan membantunya.

ABSTRAK
PEMBELAJARAN PENJASKES MENGGUNAKAN
MEDIA DIGITAL DAN VIDEO DIGITAL MELALUI
APLIKASI NOTION

Fathin Fadil Abid Abiyyu
19114072

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Sebab pendidikan bisa mempengaruhi keadaan ekonomi dan kualitas hidup seseorang. Selain itu juga bahwa pendidikan dapat dijadikan sebagai salah satu indikator guna mengukur kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dalam sebuah pendidikan wajib untuk tertunaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam era digital saat ini Terdapat banyak pembaharuan yang terjadi di era revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, sosial, teknologi, dan sebagainya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi di zaman ini sedang berkembang pesat, Arief S Sadiman (2006: 6) menyatakan bahwa Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar. Untuk itu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik pengajar dan pembelajar memerlukan wadah atau tools untuk dapat mengintegrasikan dan menorganisir kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif. disini peneliti akan menggunakan aplikasi notion untuk memenuhi kebutuhan itu. Aplikasi Notion adalah salah satu aplikasi digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengorganisir dan menyajikan informasi dalam berbagai format. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dengan cara yang inovatif dan kreatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwapenggunaan media digital dan video digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskes. Namun, penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji apakah penggunaan aplikasi Notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan menggunakan instrument berupa kuesioner dan wawancara. Metode penelitian yang digunakan adalah Mix Methode. Dalam

metode mix metode, data yang diperoleh dari kedua metode tersebut akan digabungkan dan dianalisis secara holistik untuk menjawab rumusan masalah secara menyeluruh.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Notion, Video Digital, Media digital

ABSTRACT
**PHYSICAL EDUCATION LEARNING USING DIGITAL MEDIA AND
DIGITAL VIDEO THROUGH THE NOTION APPLICATION**

Fathin Fadil Abid Abiyyu
19114072

A Education is one of the most important factors. Because education can influence one's economic situation and quality of life. In addition, education can also be used as an indicator to measure the quality of a nation's human resources. Therefore, achieving the goals of learning in education is mandatory. One way to achieve the success of learning objectives is by using learning media. In the current digital era, there are many innovations happening in the era of the fourth industrial revolution in various fields, such as economics, politics, social, technology, and so on. It cannot be denied that technology is rapidly advancing in this era. Arief S. Sadiman (2006: 6) stated that media is one of the components of learning that plays a crucial role in achieving learning objectives and outcomes. Therefore, for learning to run smoothly, educators and learners need a container or tools to integrate and organize learning activities as effective learning media. In this research, the researcher will use the Notion application to fulfill that need. Notion is a digital application designed to help users organize and present information in various formats. This application can also be used as a creative and innovative tool in learning. Previous research has shown that the use of digital media and digital videos can improve the quality of physical education learning. However, the use of the Notion application in physical education learning through digital media and digital videos has not been widely researched. Therefore, this research will be conducted to examine whether the use of the Notion application can help teachers and students in the learning process. This research aims to determine how physical education learning using digital media and digital videos through the Notion application can assist teachers and students in the learning process at SMK Negeri 2 Bandar Lampung. This research is conducted using instruments in the form of questionnaires and interviews. The research method used is Mixed Methods. In the mixed methods approach, data obtained from both methods will be combined and analyzed holistically to answer the research questions comprehensively.

Keywords: Learning Media, Notion Application, Digital Video, Digital Media

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABLE	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Batasan Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIS	12
2.1 Penelitian Yang Relevan	12
2.2 Landasan Teori.....	15
2.3 Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian.....	37
3.2 Populasi dan sample penelitian	38
3.3 Variable Penelitian	38
3.4 Instrumen Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6 Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	48
4.2 Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Implikasi.....	73
5.3 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Bobot Alternatif Jawaban Responden	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket	41
Table 4.1 Sample Penelitian hal	49
Tabel 4.2 : Kategorisasi pengaruh pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion	51
Tabel 4.2: Hasil analisis instrumen Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.	53
Tabel 4.3: Hasil reabilitas data instrument	53
Table 4.4: Uji Normalitas Data Menggunakan One-Sample Kolmogorof-Sminov Test.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram data pengaruh pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion	50
Gambar 2 : Diagram pembelajaran melalui aplikasi notion bebedasarkan 3 variable	52
Gambar 3 : Wawancara Bersama gru dan murid.....	55
Gambar 4 : Media Pembelajaran Guru pada Aplikasi Notion.....	57
Gambar 5 : Isi Media Pembelajaran Guru pada Aplikasi Notion.....	58
Gambar 6 - Memasukan video dalam aplikasi notion	59
Gambar 7 : Wawancara bersama guru penjaskes SMK N 2 Bandar Lampung.....	60
Gambar 8 : Wawancara bersama siswa SMK N 2 Bandar Lampung.....	60
Gambar 9 : Media Pembelajaran Siswa pada Aplikasi Notion	61
Gambar 10 : Isi Media Pembelajaran siswa pada Aplikasi Notion	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Sebab pendidikan bisa mempengaruhi keadaan ekonomi dan kualitas hidup seseorang. Selain itu juga bahwa pendidikan dapat dijadikan sebagai salah satu indikator guna mengukur kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dalam sebuah pendidikan wajib untuk tertunaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Bagi seorang pendidik, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi yang telah direncanakan. Sebab salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu mempermudah seorang pendidik untuk menjelaskan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Harvianto, 2021), Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. (Rizal, Setria Utama, at al. 2016)

Media Pembelajaran Interaktif, Menurut (Arsyad, 2011) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, (Arsyad, 2011) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tersampainya informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. (Harvianto, 2021)

Pembelajaran selalu membutuhkan interaksi agar memudahkan asimilasi dan pemahaman materi serta menghindari kebosanan siswa. Interaksi terjadi ketika siswa tidak bertindak sebagai penerima informasi yang pasif, tetapi berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memberikan tindakan yang materi yang disampaikan bersifat responsif setiap saat (sangat fleksibel), meningkatkan dan memfokuskan sikap pembelajaran dan perhatian siswan (Novia Lestari, 2020:5).

Singkatnya, belajar itu terorganisir dengan harapan para siswa mampu memperoleh/menerima, mengolah, dan menerbitkan informasi yang telah diproses. Rata-rata yang dapat memenuhi persyaratan adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi dalam bentuk video, audio, teks, grafis, dan animasi. Misalnya, ketika anda belajar matematika, beberapa topic yang sulit untuk disampaikan konvensional atau sangat membutuhkan ketelitian tinggi, bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi computer/multimedia, seperti gambar dan diagram dapat disajikan cepat dan mudah untuk melihat gambar, warna, tampilan, video, dan animasi bisa mengoptimalkan peran indra batin untuk menerima informasi dalam sistem informasi (Kariadinata, 2010).

Dalam era digital saat ini, teknologi telah memberikan banyak kemudahan dalam menyampaikan informasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Terdapat banyak pembaharuan yang terjadi di era revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, sosial, teknologi, dan sebagainya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi di zaman ini sedang berkembang pesat, sebagian besar manusia di dunia ini terlibat dalam penggunaan teknologi di setiap aktivitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti dan Aceng yang menyatakan bahwa saat ini kita telah memasuki tahap revolusi industri 4.0 yang akan menuju ke tahap 5.0, manusia tidak bergantung lagi dengan manusia lainnya, tetapi kegiatan manusia akan dibantu oleh teknologi modern. Bukan tanpa alasan, teknologi mudah menarik perhatian atas sifat dinamisnya yang membuat manusia diuntungkan. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara. Pendapat tersebut sejalan dengan (Munir Yusuf, 2016) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah instrumen utama bagi pembangunan kehidupan umat manusia dengan berbagai hasil yang telah diraihinya.

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dengan upaya pengajaran yang sistematis untuk mencapai kemajuan hidup yang lebih baik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi makin mendorong upayaupaya pembaharuan dalam pemanfaatan berbagai hasil teknologi dalam proses pembelajaran. (Ayebi-Arthur, 2017) mengungkapkan bahwa Perguruan Tinggi menjadi lebih tangguh dengan e-learning setelah aktivitas seismik pada tahun 2010 dan 2011. TAM2 memberikan bukti bahwa penerapan teknologi selama krisis membantu mengatasi hambatan untuk belajar pada saat krisis. Sebagai pendidik, tentu tidak sembarangan dalam menggunakan media pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai harapan, antara lain:

1. ketepatan media dengan tujuan pengajaran;
2. dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
3. kemudahan memperoleh media tersebut;
4. keterampilan guru dalam menggunakannya;
5. tersedianya waktu dalam menggunakannya;
6. serta kesesuaian dengan taraf berpikir peserta didik.

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pembelajaran modern ini ditandai dengan penyampaian materi menggunakan media digital. Media digital menjadi salah satu komponen pembelajaran yang

penting. Proses pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Media digital dapat memberikan ilmu pengetahuan sebagai penyegaran pada proses pembelajaran dan dapat membuat anak menjadi lebih aktif.,senang tanpa ada unsur paksaan. Arief S Sadiman (2006: 6) menyatakan bahwa Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (*a reciver*).

(Bridgstock, 2016) mngungkapkan bahwa tantangan belajar dan strategi profesional media digital untuk mengeksplorasi apa yang harus dipelajari oleh siswa dalam masyarakat informasi, dan bagaimana mereka belajar dengan baik di era digital. Namun, tantangan utama bagi universitas untuk bergerak maju bukanlah pedagogis – ini adalah tentang budaya organisasi, dan menemukan kembali cara kami melakukan berbagai hal untuk memenuhi kebutuhan pelajar di era baru dengan lebih baik. Media digital merupakan salah satu komponen yang berbentuk komputer, Internet, gadget, PDA (*Personal Digital Assistant*) dan peralatan digital lain. Denis Mc Quail, 200 dalam Ibrahim dan akhmad, 2014) berpendapat bahwa terdapat empat kategori utama dalam media digital yaitu:

- a. Media komunikasi interpersonal seperti email.
- b. Media permainan interaktif seperti game.
- c. Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di internet.
- d. Media partisipatoris seperti ruang chat di internet.

Yang dapat digunakan guru untuk mempermudah mereka dalam proses penyampaian materi yang akan diajarkan kepada peserta didiknya dengan dikemas menggunakan media digital. Seseorang guru wajib menguasai dan terampil menggunakan media digital dan metodologi pengajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Tidak itu saja, seseorang guru juga harus senantiasa melakukan evaluasi, untuk bisa memperoleh suatu pengukuran secara objektif tentang keberhasilan belajar mengajar.(Kurniasih, 2019)

Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015) Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya (Putri et al., 2012), (Chen et al., 2015) Hasil analitik mengkonfirmasi bahwa meskipun ketiga kuliah video dianggap secara nyata meningkatkan kinerja pembelajaran, kinerja pembelajaran dengan tipe capture kuliah dan gambar-dalam-gambar secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan tipe voice-over. Dan mereka simpulkan bahwa dibandingkan dengan video voice-over, dengan biaya produksi yang relatif rendah, rekaman kuliah dan video gambar-dalam-gambar mungkin bermanfaat untuk pembelajaran online dari perspektif peningkatan kinerja pembelajaran dan pengurangan beban kognitif, terlepas dari faktanya. (Zhang et al., 2006) Video interaktif yang memberikan kontrol individu atas akses acak ke konten dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik dan kepuasan pelajar yang lebih tinggi. Dalam penelitian yang dilakukan (Birzina et al., 2012) yang berbasis bukti ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah meningkatkan kompetensi siswa dengan penggunaan e-learning informal, yang memperluas peluang siswa untuk mewujudkan tantangan baru.

Oleh karena itu, pemerintah dan guru-guru telah banyak menggunakan video sebagai media dan sumber belajar. Seperti penggunaan video pembelajaran dalam situs TV edukasi, Youtube, e-learning dan lain sebagainya. (Husein Batubara et al., 2016), Untuk itu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik pengajar dan pembelajar memerlukan wadah atau tools untuk dapat mengintegrasikan dan menorganisir kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar, Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Keuntungan yang dirasakan dari adanya

media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. (Sulistiani et al., 2021)

Untuk itu diperlukan media yang bisa membantu mewujudkan hal itu, disini peneliti akan menggunakan aplikasi notion untuk memenuhi kebutuhan itu. Aplikasi Notion adalah salah satu aplikasi digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengorganisir dan menyajikan informasi dalam berbagai format. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dengan cara yang inovatif dan kreatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan video digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskes. Namun, penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji apakah penggunaan aplikasi Notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pada saat yang sama, perkembangan teknologi dan pemanfaatan media digital telah memunculkan aplikasi-aplikasi baru yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Aplikasi Notion adalah salah satu aplikasi digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengorganisir dan menyajikan informasi dalam berbagai format. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat tampilan yang menarik dan mengatur informasi secara fleksibel, seperti menambahkan catatan, dokumen, gambar, dan video.

Akan tetapi, terjadi kesenjangan yang terjadi di lapangan. Setelah melakukan observasi yang dilakukan oleh peneliti, di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran penjaskes. Menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran penjaskes masih belum optimal guru masih menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan power point dengan proyektor sebagai penyampaian materi. Memang tidak ada salahnya jika hanya memberikan materi menggunakan power

point, tetapi dengan perkembangan zaman yang begitu masif seperti saat ini kita harus terus dapat beradaptasi agar tidak ketinggalan zaman dan peradapan yang akhirnya akan punah dan tergantikan seperti filosofi dino di universitas teknokrat indonesia yang memiliki arti kita harus selalu beradaptasi agar tidak punah seperti dinosaurus tersebut.

Seperti yang disampaikan Bpk presiden negara republik indonesia dalam “Tiga Visi Besar Presiden Jokowi untuk Kemajuan Inovasi dan Teknologi Nasional” melalui (presidenri.go.id), Koinfo 17, 2019 tentang “Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T”, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy menyatakan program digitalisasi sekolah ini sejalan dengan arahan Presiden Joko Widodo untuk menyiapkan sumber daya manusia menyongsong revolusi industri 4.0. Presiden meminta semua Menteri untuk memberikan perhatian terhadap daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) agar mendapatkan fasilitas-fasilitas pembangunan termasuk di bidang pendidikan. Menurut Mendikbud, salah satu tantangan dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah akses pendidikan di daerah pinggiran, pendidikan karakter, dan perkembangan teknologi yang harus diimbangi keahlian dan kemampuan. Program digitalisasi sekolah yang diluncurkan Kemendikbud, tidak akan menghilangkan proses pembelajaran dengan tatap muka. Pembelajaran dengan tatap muka antara guru dan siswa di kelas tetap penting dan tidak tergantikan, dan akan diperkaya dengan konten-konten digital.

Peningkatan Kapasitas Guru di Era 4.0, Program digitalisasi sekolah akan didukung dan ditindaklanjuti dengan peningkatan kompetensi guru, khususnya di bidang penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini karena guru merupakan ujung tombak dan penentu keberhasilan program digitalisasi sekolah untuk mempercepat terciptanya sumber daya manusia Indonesia yang unggul. (Gan et al., 2015) teknologi dapat meningkatkan dampak kami pada siswa dan memberikan peluang untuk lebih banyak personalisasi di tengah kolaborasi yang lebih besar, yang pada akhirnya membantu instruktur untuk tidak hanya

menjadi guru yang lebih efektif tetapi juga menciptakan siswa yang mampu menerima tantangan baru dalam karir masa depan mereka.

“Kunci berhasil atau tidaknya program digitalisasi sekolah ada pada guru. Jadi kompetensi guru harus baik. Guru harus belajar tiap hari baik bersama instruktur, belajar sendiri, ataupun belajar dengan koleganya dalam asosiasi guru,” tutur Mendikbud. Menurut Mendikbud, peran guru di era revolusi industri 4.0 semakin penting dan vital. "Guru tidak hanya mengajar, namun sekarang guru harus menguasai sumber-sumber dimana anak-anak bisa belajar. Anak-anak bisa belajar dari mana saja, dan guru mengarahkan," kata Muhadjir Effendy. Dengan kata lain guru berfungsi sebagai penghubung sumber belajar atau *resource linker*. Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. "Peran guru memfasilitasi, mencari narasumber yang relevan, siswa harus belajar dengan siapa, kemudian memerlukan fasilitas apa," ujar Muhadjir Effendy. Selain itu, peran guru yang juga sangat penting adalah sebagai penjaga gawang informasi atau *gate keeper*. "Informasi mana yang membahayakan harus dibendung oleh guru. Ancaman kita semakin lama sangat besar, pengaruh ideologi yang bertentangan dengan Pancasila," imbuh Mendikbud. Oleh karena itu, guru harus terus meningkatkan kompetensinya, khususnya dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). "Mulai sekarang saya mohon kepada guru untuk mulai mempelajari dan menguasai materi yang tersedia di portal Kemendikbud, khususnya yang ada di dalam platform Rumah Belajar. Itu gratis tidak perlu membayar,” pesan Mendikbud. (*Sumber, Kominfo.go.id/digitalisasi-sekolah-percepat-perluasan-akses-pendidikan-berkualitas-di-daerah-3t*)

Berdasarkan uraian tersebut, untuk memaksimalkan proses belajar mengajar bersama peserta didik, khususnya dalam materi penjasokes melalui media digital dan video digital dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk siswa dalam memahami informasi dan gerakan-gerakan dalam matapelajaran olahraga sehingga siswa mampu memahami dan mempraktikkan gerakan dengan baik saat di lapangan. Salah satu aplikasi yang fleksibel, menarik, dan inovatif, yaitu Notion. Pembelajaran penjasokes seringkali dihadapkan pada masalah seperti

keterbatasan waktu serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, belum lagi harus membagi waktu antara penyampaian materi dan praktik di lapangan yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang di berikan. Terutama saat mereka harus memahami materi yang memiliki gerakan yang kompleks. Hal ini bisa menjadi penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam belajar karena ia tidak dapat menerima materi dengan baik.

Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji apakah penggunaan aplikasi Notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan pembelajaran penjaskes dan pembelajaran umum di sekolah. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan pembelajaran penjaskes dan pembelajaran umum di sekolah.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.?
2. Apa saja manfaat dan kendala yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion.
3. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Notion dalam meningkatkan pembelajaran

penjaskes melalui media digital dan video digital. Tujuan penelitian ini secara spesifik adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
2. Mengidentifikasi manfaat dan kendala dalam pembelajaran penjaskes melalui aplikasi Notion.
3. Menganalisis tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Guru dan pengajar: Penelitian ini dapat membantu guru penggunaan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu pengajar dalam mengorganisir proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Siswa: Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengorganisir kegiatan belajar mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka.
3. Sekolah: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah, serta memberikan informasi tentang penggunaan aplikasi Notion sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya tentang penggunaan aplikasi Notion atau aplikasi digital lainnya dalam pembelajaran penjaskes atau mata pelajaran lainnya.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang konkret bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMA di SMK Negeri 2 Bandar Lampung
2. Fokus penelitian untuk mengetahui apakah pembelajaran Penjaskes dengan Aplikasi Notion dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran
3. Durasi penelitian adalah 3 kali pertemuan (1KD)

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan diperlukan untuk mendukung penelitian teoritis, memperkaya materi, dan menemukan bahan penelitian yang diusulkan sehingga dapat digunakan sebagai landasan kerangka pemikiran peneliti. Hasil penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah :

1. Pada penelitian (Harvianto, 2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. tujuan utama dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar selama masa pandemi covid-19. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen dengan desain pre-eksperimental. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Data hasil pretes menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif kepada peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Ini membuktikan bahwa perlakuan yang digunakan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif guna peningkatan hasil belajar terbilang berhasil.
2. Pada penelitian (Nur et al., 2019a). Strategi pembelajaran era digital. Yang menjelaskan beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru/dosen di era digital, diantaranya yaitu mengembangkan model, melakukan inovasi dan evaluasi pembelajaran dengan media digital. Dengan strategi pembelajaran era digital tersebut diharapkan dosen/ guru dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam pembelajaran. Sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat diperoleh dengan maksimal. Metode yang digunakan dalam kajian ini menggunakan pendekatan research literature (penelitian literatur). Dalam penelitian literature peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Kemudian dalam pengumpulan data peneliti melakukan

penelaahan dan mengeksplorasi beberapa jurnal, buku dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data atau informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

3. Pada penelitian (Husein Batubara et al., 2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. Mengatakan bahwa Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran matematika yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015).
4. Pada penelitian (Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Menurut Uno dan Lamatenggo (2011), video dapat memanipulasi waktu dan ruang, sehingga siswa dapat pergi ke mana saja, meskipun mereka terkunci di dalam kelas. Video mungkin berisi objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dipindahkan oleh siswa. Kemampuan media video juga dapat diandalkan di bidang penelitian kinerja atletik dan pelatihan keterampilan operasional. Sugiyono (2016) mengatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sampelnya yaitu seluruh siswa kelas X TKJ 1 dan kelas X TKJ 2 dimana kelompok kelas eksperimen adalah kelas X TKJ 1 berjumlah 10 siswa dan kelompok kelas control adalah kelas X TKJ 2 berjumlah 10 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Kotamobagu kelas X pada semester genap Tahun Ajaran 2019/2020.
5. Pada penelitaian (Mawaddah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Notion Pada Materi Teks Ceramah Siswa Sma Kelas Xi. Peneliti mencoba untuk menjadikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran terbaru dalam dunia pendidikan agar lebih bermanfaat dan menarik, serta saat ini belum ada seseorang yang melakukan penelitian

dalam mengembangkan aplikasi Notion sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi teks ceramah. Penelitian sebelumnya yang ditemukan hanya sebatas media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran teks ceramah. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Notion merupakan sebuah inovasi terbaru. Hal ini sangat menguntungkan karena aplikasi ini memiliki berbagai kelebihan, yaitu guru ataupun siswa tidak harus mengunduh aplikasi tersebut pada smartphone ataupun komputernya karena aplikasi ini dapat digunakan melalui browser, peserta didik tidak harus memiliki akun aplikasi tersebut, dan aplikasi ini dapat digunakan di berbagai jenis gawai. Penulis menganggap bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan ini akan lebih praktis, dapat digunakan di manapun dan kapanpun, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pembelajaran

(Nasution, W. N. (2017). Strategi Pembelajaran) Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti pembelajaran adalah menyampaikan pikiran, ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Warsita, 2008: 265). Definisi ini lebih berorientasi kepada pendidik (guru) sebagai pelaku perubahan. Bruce Weil dalam Hamruni (2012: 45) mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran. Pertama, proses pembelajaran adalah usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik. Tujuan pengaturan lingkungan dimaksudkan untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberi latihan-latihan penggunaan fakta-fakta. Struktur kognitif akan tumbuh manakala peserta didik memiliki pengalaman belajar.

Menurut Warsita (2012: 266-267), ada lima prinsip yang menjadi landasan pengertian pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh perubahan perilaku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses pembelajaran itu adalah adanya perubahan perilaku dalam diri peserta didik (walaupun tidak semua perubahan perilaku peserta didik merupakan hasil pembelajaran);
2. Hasil pembelajaran ditandai dengan perubahan perilaku secara keseluruhan. Prinsip ini mengandung makna bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran meliputi semua aspek perilaku dan bukan hanya satu atau dua aspek saja. Perubahan-perubahan itu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik;
3. Pembelajaran merupakan suatu proses. Prinsip ini mengandung makna bahwa pembelajaran itu merupakan suatu aktivitas yang berkesinambungan, di dalam aktivitas itu terjadi adanya tahapan-tahapan aktivitas yang sistematis dan terarah;
4. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya suatu tujuan yang akan dicapai. Prinsip ini mengandung makna

bahwa aktivitas pembelajaran terjadi karena adanya kebutuhan yang harus dipuaskan dan adanya tujuan yang ingin dicapai;

5. Pembelajaran merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah kehidupan melalui situasi nyata dengan tujuan tertentu, pembelajaran merupakan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya sehingga banyak memberikan pengalaman dari situasi nyata.

Berdasarkan uraian di atas dapatlah disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dapat terjadi lima jenis interaksi, yaitu :

- A. interaksi antara pendidik dengan peserta didik,
 - B. interaksi antar sesama peserta didik,
 - C. interaksi peserta didik dengan nara sumber,
 - D. interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan
 - E. interaksi peserta didik dengan pendidik bersama lingkungan.
- Pembelajaran adalah rangkaian prinsip-prinsip atau konsep yang digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran yang terjadi pada manusia.

Terdapat beberapa teori pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli, di antaranya:

1. Teori Behaviorisme Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui stimulus-respon. Seseorang belajar melalui pengalaman, baik itu pengalaman positif maupun negatif, dan melalui pengulangan stimulus yang sama, respon yang sama akan terjadi.
2. Teori Kognitif Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses kognitif yang melibatkan pemrosesan informasi. Seseorang belajar melalui pengolahan informasi dalam pikirannya, dan proses ini melibatkan perhatian, persepsi, memori, dan pemecahan masalah.
3. Teori Konstruktivisme Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui konstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman

yang sudah dimiliki. Seseorang belajar melalui proses konstruksi pengetahuan baru dengan mengaitkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya.

4. Teori Humanistik Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pemenuhan kebutuhan psikologis seseorang, seperti kebutuhan untuk menjadi mandiri, menghargai diri sendiri, dan mengekspresikan diri. Seseorang belajar ketika kebutuhan psikologisnya terpenuhi.
5. Teori Sosial Teori ini mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial. Seseorang belajar melalui pengamatan, imitasi, dan interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya.

Teori pembelajaran di atas memberikan pandangan yang berbeda mengenai proses pembelajaran yang terjadi pada manusia. Dalam praktiknya, seorang pendidik dapat memilih teori pembelajaran mana yang akan digunakan dalam merancang strategi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat perkembangannya kini memasuki hampir setiap kegiatan manusia. Salah satu kegiatan tersebut ada di dunia pendidikan yaitu proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Teknologi yang semakin maju perkembangannya harusnya mempermudah kita dalam kehidupan sehari-hari termasuk proses pembelajaran. (Yuliandra et al., 2021)

2.2.2 Model dan Metode Pembelajaran

(Helmiati & Ag, n.d. 2012) Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).¹² Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) misalnya adalah pendekatan tematik, pendekatan kontekstual, pendekatan kolaboratif, pendekatan komunikatif, dst.

Metode pembelajaran adalah “*a way in achieving something*” cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³ Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) diskusi; (3) tanya jawab; (4) praktek; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; dan sebagainya. Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam strategi/tehnik dan taktik pembelajaran.

Kesadaran akan pembelajaran dengan pendekatan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) muncul setelah melihat kenyataan bahwa dunia pendidikan kita mengalami krisis yang cukup serius. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, dengan PAIKEM,

peserta didik akan mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dari pengalamannya itu, dan pada gilirannya hasil belajar akan merupakan bagian dari diri, perasaan, pemikiran, dan pengalamannya. Hasil belajar kemudian akan lebih melekat, dan tentu saja, dalam proses seperti itu peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.

Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah- langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Ada beberapa metode yang selama ini telah dikenal seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, karya wisata, dst.

A. Jenis- jenis Metode Pembelajaran

1. Metode Ceramah

Metode Ceramah adalah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sekelompok pendengar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mengajar yang dicirikan oleh suatu keterkaitan pada suatu topik atau pokok pernyataan atau masalah dimana para peserta diskusi berusaha untuk mencapai suatu keputusan atau pendapat yang disepakati bersama maupun pemecahan terhadap suatu masalah dengan mengemukakan sejumlah data dan argumentasi.

3. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah suatu cara penyampaian pelajaran oleh guru dengan jalan mengajukan pertanyaan dan murid menjawab. Metode ini dimaksudkan untuk menjajaki sejauh

mana siswa telah memiliki pengetahuan dasar mengenai materi yang akan dipelajari, memusatkan perhatian siswa serta melihat sejauh mana kemajuan yang telah dicapai oleh siswa.

4. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan pada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain yang ahli dalam topik bahasan yang harus didemonstrasikan.

5. Metode Eksperiment (Percobaan)

Metode pembelajaran eksperimental adalah suatu cara pengelolaan pembelajaran di mana siswa melakukan aktivitas percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri suatu yang dipelajarinya.

6. Metode Study Tour (Karya Wisata)

Metode Study Tour (karya wisata) adalah metode mengajar dengan mengajak siswa mengunjungi suatu objek guna memperluas pengetahuan dan selanjutnya peserta didik membuat laporan dan mendiskusikan serta membukukan hasil kunjungan tersebut dengan didampingi oleh pendidik.

7. Metode Drill (Latihan Keterampilan)

Metode Drill adalah suatu metode mengajar dengan memberikan kegiatan latihan keterampilan secara berulang kepada peserta didik agar siswa memiliki keterampilan yang lebih tinggi terkait materi yang dipelajari

Dari konsep pembelajaran, model dan metode pembelajaran dapat didefinisikan bahwa model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan

dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

2.2.3 Strategi Pembelajaran

Strategi atau tehnik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Strategi pembelajaran terdiri dari metode, teknik, dan prosedur yang akan menjamin bahwa peserta didik akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan, secara efektif dan efisien terbentuk oleh paduan antara urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta waktu yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. (Wahyudin. N, 2017)

(Helmiati et al., 2012)Berikut adalah uraian tentang beberapa alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan:

1. Team Quiz (Quiz Kelompok)

Strategi ini dapat dikombinasikan dengan metode ceramah. Bermain quiz atau dikenal dengan Strategi Team Quiz adalah kegiatan tanya jawab antar kelompok. Dalam kegiatan bertanya dan menjawab akan terjadi proses belajar yang tidak membosankan. Keterampilan bertanya menjadi penting jika dihubungkan dengan pendapat yang menyatakan “berpikir itu sendiri adalah bertanya”. Bertanya adalah ucapan verbal yang meminta respon orang yang dikenai. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan, sampai dengan hal-hal yang memerlukan

pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong berpikir. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bertanggungjawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan. Selain itu juga bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam, proses pembelajaran.

2. *Listening Team* (Tim Pendengar)

Listening Team adalah strategi lainnya yang dapat dikombinasikan dengan metode ceramah. Strategi ini dimaksudkan untuk mengaktifkan seluruh peserta didik dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan tugas yang berbeda-beda kepada masing-masing kelompok. Tujuannya agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan serta siswa hanya bersikap pasif. Strategi ini membantu siswa untuk tetap konsentrasi dan terfokus pada materi yang disampaikan dengan ceramah.

3. *Critical Incident* (Pengalaman Penting)

Strategi ini tepat digunakan untuk memulai pembelajaran (apersepsi), dengan tujuan untuk melibatkan Siswa sejak awal dengan menanyakan pengalaman mereka terkait materi. Critical incident dapat diartikan sebagai kejadian penting, pengalaman yang membekas dalam ingatan.

4. *Information Search* (Mencari Informasi)

Strategi ini dapat diterapkan pada materi-materi yang padat, monoton dan membosankan. Materi dapat diambil dari buku ajar, kliping koran, dst.

5. *Reading Guide* (Pemandu Bacaan)

Sering terdapat kejadian bahwa materi tidak dapat diselesaikan dalam kelas dan harus diselesaikan di luar kelas karena banyaknya materi yang harus diselesaikan. Dalam kondisi semacam itu, strategi ini dapat digunakan secara optimal. Strategi ini memiliki kesamaan dengan strategi information search. Bedanya, strategi ini tepat digunakan untuk pekerjaan rumah, dengan meminta mereka membaca di rumah dan jawabannya dapat disampaikan secara lisan

pada pertemuan berikutnya. Jawaban secara lisan dimaksudkan agar siswa tidak hanya memindahkan jawaban dari buku cetak ke buku tulis mereka. Karena sesungguhnya apa yang ditanyakan, jawabannya ada dalam teks bacaan tersebut. Bila siswa diminta menuliskan jawaban, yang terjadi bisa saja hanya proses pemindahan pengetahuan dari buku cetak ke buku tulis mereka, bukan ke otak mereka.

6. *Jigsaw Learning* (Belajar Model Gergaji)

Jigsaw Learning adalah strategi pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan Jigsaw adalah mengembangkan Kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian. Model pembelajaran Jigsaw menggunakan Teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (group-to-group exchange) dimana setiap peserta didik mengajarkan sesuatu kepada peserta didik yang lainnya. Dalam proses pengajaran itu terjadi diskusi. Dalam diskusi pasti ditemukan beberapa perbedaan pendapat yang dikarenakan oleh perbedaan pemahaman atas materi yang dipelajari oleh masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, setiap kali seorang peserta didik mengajarkan sesuatu kepada yang lainnya berdasarkan apa yang telah dipelajarinya, akan terjadi timbal balik dari pihak pembelajar berdasarkan materi yang dipelajarinya pula. Strategi ini menarik digunakan jika materi yang Akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh mahasiswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

7. *Small Group Discussion* (Diskusi Kelompok Kecil)

Strategi ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami materi bersama temannya dalam suatu kelompok kecil. Dengan strategi

ini diharapkan siswa membangun kerja sama individu dalam kelompok, kemampuan analitis dan kepekaan sosial serta tanggung jawab individu dalam kelompok.

8. *Active Debate* (Debat Aktif)

Debat bisa menjadi satu strategi diskusi yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan, terutama bila siswa diharapkan dapat mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinan mereka sendiri. Strategi ini tepat digunakan bila ada dua isu atau permasalahan yang bersifat kontroversial. Misalnya, mendukung model pembelajaran PAIKEM atau model pembelajaran konvensional; mendukung penegakan Negara Islam/Negara kesatuan Republik Indonesia seperti yang sekarang; mendukung penegakan hukum Islam atau pelaksanaan hukum positif seperti sekarang ini; mendukung Poligami/monogami;

9. *Point Counter Point* (Tukar Pendapat)

Strategi ini sangat baik digunakan untuk melibatkan mahasiswa dalam mendiskusikan isu-isu kompleks secara mendalam. Strategi ini mirip dengan debat, hanya saja menggunakan berbagai sudut pandang (perspektif).

10. *Snowballing* (Bola Salju 1-2-4-8-16- dst)

Strategi ini diawali dengan melakukan aktivitas baik itu kegiatan mengamati maupun membaca yang dilakukan secara individu. Kegiatan perorangan ini kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kelompok kecil yang terdiri dari dua orang berkembang menjadi empat orang, delapan orang, enam belas orang, dan seterusnya hingga berakhir pada pembagian dua kelompok besar dalam satu kelas.

11. *Socio Drama* (Drama Sosial)

Strategi ini tepat digunakan untuk mengajarkan materi yang menekankan aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa). Strategi ini tepat untuk mengajarkan materi Pendidikan Kewarganegaraan dan akhlak seperti sikap terpuji dan

sikap tercela yang dalam kehidupan sehari-hari anak melihat dan bahkan mengalaminya.

12. *Role Play* (Bermain Peran)

Strategi ini baik dipakai untuk mengajarkan materi yang menekankan aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa. Strategi ini memiliki kesamaan dengan strategi Sosio drama. Bedanya skenario, peran dan setting cerita disesuaikan dengan materi. Sedangkan dialiog dipersiapkan oleh siswa dengan Cara 90 Strategi Pembelajaran menyesuaikan dengan alur cerita. Strategi ini tepat digunakan untuk mengajarkan materi sejarah, baik sejarah nasional maupun Sejarah Peradaban Islam. Selain itu, dapat pula digunakan untuk mengajarkan materi bahasa Indonesia maupun bahasa asing.

13. *Poster Comment* (Komentar Gambar)

Strategi ini tepat untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Melalui strategi ini siswa didorong untuk mengungkapkan pendapatnya.

14. *Poster Session* (Pembahasan Gambar)

Poster Session merupakan strategi yang tepat untuk menggali apa yang sedang dipikirkan dan dibayangkan siswa tentang materi serta melatih mereka untuk mengekspresikan apa yang mereka pikirkan dan rasakan.

15. *Prediction Guide* (Tebak Pelajaran)

Strategi ini dapat dikombinasikan dengan metode ceramah. Artinya guru menggunakan metode ceramah, dan pada saat yang sama menggunakan strategi ini. Strategi ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Sebelum menyampaikan materi dengan metode ceramah, di awal siswa diminta untuk menebak apa yang akan muncul dalam topik yang akan disajikan. Selama penyampaian materi siswa diminta

untuk mencocokkan hasil tebakan 92 Strategi Pembelajaran mereka dengan materi yang disampaikan oleh guru.

16. *The Power of Two* (Kekuatan Berdua)

Strategi ini digunakan untuk mendorong siswa memiliki kepekaan terhadap pentingnya bekerja sama. Filosofi metode ini adalah “berpikir berdua lebih baik dari pada berpikir sendiri”.

17. *Question Students Have* (Pertanyaan Siswa)

Strategi belajar ini merupakan cara yang aman untuk mengetahui kebutuhan dan harapan-harapan siswa. Strategi ini merupakan salah satu cara yang dapat mendatangkan partisipasi siswa melalui tulisan dari pada secara lisan.

2.2.4 Media Pembelajaran

(Utama Rizal et al, 2016)Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Di dalam pembelajaran terdapat sebuah proses belajar atau interaksi atau disebut juga proses komunikasi yang dibangun antara guru dengan siswa. Di dalam proses komunikasi inilah, peranan media pembelajaran dapat difungsikan.

A. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting 11 dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu peserta didik untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode mengajar akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut, media pembelajaran tidak serta merta digunakan dalam proses pembelajaran, perlu analisis terlebih dahulu sebelum media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Menurut

Hamalik (2008:49) menambahkan bahwa fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidik

(Ani Cahyadi, 2019) Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (message) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras. Sebagai contoh guru akan mengajarkan bagaimana urutan gerakan melakukan sholat. Kemudian guru tersebut menuangkan ide-idenya dalam bentuk gambar ke dalam selembar kertas, ia menggambar setiap gerakan sholat tersebut dalam kertas tersebut, saat di kelas ia menjelaskannya kepada siswa bagaimana gerakan sholat tersebut dengan cara memperlihatkan poster yang bergambarkan gerakan-gerakan yang telah ia buat sebelumnya. Kemudian siswapun melakukan gerakan sholat dengan apa yang terdapat dalam poster tersebut. Dalam perkembangan selanjutnya poster ini termasuk ke dalam media sederhana.

B. Penggunaan Media Pembelajaran

(Hasan et al., 2021) Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna. Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.

2.2.5 Teknologi Pendidikan

(Utama Rizal et al, 2016) Teknologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu, yang menyangkut orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan segala aspek belajar manusia, merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta mengelola pemecahan tersebut. Teknologi pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik.

Dalam konteks teknologi pendidikan, terdapat berbagai macam alat dan aplikasi yang dapat digunakan, seperti:

1. *LMS (Learning Management System)*: Sistem manajemen pembelajaran yang digunakan untuk mengelola materi pembelajaran, tugas, dan evaluasi.

2. *E-learning*: Metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti internet dan perangkat lunak untuk menyampaikan materi pembelajaran.

(Kumar Basak et al., 2018) e-learning adalah penggunaan teknologi internet yang dapat memberikan berbagai macam solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja. Ini memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran melalui dan berbasis pada komputer dan teknologi komunikasi. Selain itu juga dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan Wide Area Network (WAN) dan dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang fleksibel.

3. *Virtual Classroom*: Ruang kelas virtual yang memungkinkan peserta didik dan pengajar untuk berinteraksi secara online dan mengakses materi pembelajaran.
4. *Game-based Learning*: Pembelajaran berbasis game yang memanfaatkan elemen game dalam proses pembelajaran.
5. *Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)*: Teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual atau meningkatkan lingkungan fisik dengan elemen digital.
6. *Mobile Learning*: Pembelajaran yang dilakukan melalui perangkat mobile seperti smartphone dan tablet.
7. *Collaborative Tools*: Alat yang digunakan untuk memfasilitasi kerja sama antara peserta didik dan pengajar, seperti Google Docs dan Microsoft Teams.
8. *Video Conference*: Teknologi yang memungkinkan peserta didik dan pengajar untuk berinteraksi secara online melalui video.

Teknologi pendidikan memiliki beberapa manfaat bagi proses pembelajaran, di antaranya adalah:

1. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran.

3. Memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman dan visual yang lebih interaktif.
4. Meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan pembelajaran.

Namun, penggunaan teknologi pendidikan juga memiliki beberapa tantangan, seperti:

1. Memerlukan keterampilan teknologi yang memadai bagi pengajar dan peserta didik.
2. Memerlukan infrastruktur teknologi yang memadai seperti koneksi internet yang stabil.
3. Memerlukan biaya investasi yang signifikan untuk memperoleh teknologi pendidikan yang diperlukan.
4. Memerlukan perencanaan dan implementasi yang matang agar teknologi pendidikan dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Dalam keseluruhan, teknologi pendidikan dapat membawa banyak manfaat bagi proses pembelajaran, namun penggunaannya harus dipertimbangkan dengan baik agar dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta didik dan proses pembelajaran.

2.2.6 Pembelajaran Penjaskes

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjaskes) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bertujuan untuk membangun karakter siswa serta meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani. Dalam perkembangan teknologi saat ini, banyak ditemukan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Penjaskes, salah satunya adalah media digital dan video digital.

Olahraga memang sudah menjadi bagian dari kehidupan setiap manusia. Negara kita Indonesia merupakan salah satu yang mencintai olahraga. Sebab olahraga dapat menyatukan perbedaan yang ada. Berdasarkan undang-undang mengenai Sistem Keolahragaan Nasional, olahraga di Indonesia sendiri terbagi atas: olahraga prestasi, olahraga

rekreasi, olahraga pendidikan dan pendidikan olahraga atau yang kita kenal dengan pendidikan jasmani. Olahraga yang berfokus pada prestasi tertuang dalam Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (2005) 3 Pasal 13 menyatakan olahraga prestasi merupakan olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Berdasarkan undang-undang tersebut, sudah seharusnya sektor olahraga mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah agar prestasi kita dalam olahraga dapat meningkat atau bahkan bersaing dengan negara lain. (Aguss et al., 2021)

Olahraga merupakan salah satu alat pemersatu bangsa yang dapat membentuk suatu karakter individu maupun kolektif, serta berpengaruh terhadap sector-sektor pembangunan lainnya merupakan potensi yang terdapat dalam olahraga. Olahraga memiliki peran sebagai sebuah mesin character building and nation yang telah teruji, karena olahraga mempunyai fungsi membangun semangat kebangsaan, fisik dan mental sangat dibutuhkan dalam untuk mencapai prestasi yang maksimal dalam melakukan proses pembinaan atlet, (Aguss, 2019)

Menurut Hidayat (2017) olahraga adalah salah satu aspek pembangunan manusia yang juga tidak kalah pentingnya di bandingkan pembangunan lainnya yang merupakan hal pencapaian dan pembangunan indonesia. Perlu kita sadari bahwa melalui olahraga maka kita akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani sekaligus rohani bangsa sehingga menumbuhkan sikap sportivitas. Untuk memperoleh SDM yang cerdas dan juga berkualitas tentu harus memiliki kesegaran jasmani dan rohani yang baik dan berkpribadian serta memiliki rasa nasionalisme. Untuk tercapainya manusia Indonesia yang cerdas dibutuhkan suatu pembangunan SDM yang

unggul sehingga bisa bersaing dengan bangsa lain, dan proses tersebut salah satunya dapat diwujudkan dengan olahraga.

2.2.7 Media Digital

Media digital dalam pembelajaran Penjaskes dapat berupa gambar, animasi, grafis, dan lain sebagainya yang ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone. Menurut Gunawan (2019), media digital dapat membantu memperjelas dan memperkaya materi ajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yasin dan Sunaryo (2017), penggunaan media digital dalam pembelajaran Penjaskes dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, menurut Nurdiyanto (2019), media digital juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru dapat menggunakan media digital untuk memberikan instruksi, memberikan umpan balik, dan menguji pemahaman siswa melalui berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi atau perangkat digital.

2.2.8 Video Digital

Video digital juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Penjaskes. Video dapat menampilkan gerakan-gerakan atau teknik-teknik olahraga secara detail sehingga siswa dapat mempelajari gerakan-gerakan tersebut dengan lebih mudah. Selain itu, menurut Suwartono (2016), video digital juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Istilah video berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi (KBBI, 2017). Munir mendefinisikan video sebagai teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik sehingga

video tampak seperti gambar yang bergerak. Agnew dan Kellerman dalam kutipan Munir menjelaskan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan gambargambar yang dibaca secara berurutan dengan waktu tertentu sehingga memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Gambar gambar yang digabung tersebut dinamakan frame, kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate dengan satuan fps (frame per second), dan ukuran gambar tersebut disebut disebut dengan resolusi gambar (Munir, 2013).

Secara garis besar video dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: video analog dan video digital. Video analog adalah video yang disimpan dalam bukan komputer seperti bentuk video televisi, video tape, dan film. Video jenis ini memakai sinyal elektrik (gelombang analog) dan biasanya digunakan pada industri pertelevisian. Adapun video digital adalah video yang diproduksi oleh industri komputer dari sederet bilangan 1 dan 0 (biner). Kelebihan video digital dibanding analog adalah pada kualitas gambarnya yang tetap dan tahan lama saat digandakan atau dipindah ke media lain. Penentuan ukuran file dan kualitas video digital dipengaruhi oleh frame rate (kecepatan gerakan gambar), ukuran gambar dan kedalaman warna (Munir, 2013).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019), penggunaan video digital dalam pembelajaran Penjaskes di SD meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran menggunakan video digital.

2.2.9 Aplikasi Notion

Notion adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengorganisir dan mengelola tugas atau pekerjaan. Selain itu, Notion juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dan Kurniawan (2020), penggunaan

Notion dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam mengatur dan mengelola waktu belajar. Notion memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti membuat catatan, mengatur jadwal, membuat checklist, dan lain sebagainya. Dalam penelitian yang sama, Puspitasari dan Kurniawan (2020) juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah dan terorganisir dalam pembelajaran menggunakan Notion.

Notion memungkinkan setiap pengguna agar dapat melihat, mengerjakan dan berinteraksi secara aktif melalui penggunaan beragam fitur di dalamnya. Notion juga sangat mudah untuk diakses karena Notion dapat diakses melalui perangkat desktop maupun mobile yang memiliki koneksi internet dan dapat berjalan browser selain itu, Notion juga dapat diakses melalui aplikasi yang ada di desktop maupun mobile secara online maupun offline. Fitur utama dari Notion adalah antar muka yang mudah digunakan, kemudahan dalam melampirkan file, serta fitur yang dapat mempermudah tim untuk melihat status pekerjaan saat ini. Fitur lainnya yang akan membantu proyek ini adalah kemampuan untuk meng export laporan kedalam bentuk laporan yang membantu dalam dokumentasi kegiatan.

2.2.10 Hasil Pembelajaran

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda. Menurut Bloom (1964) definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain efektif

adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, preroutine, dan routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. W. Winkel (Zakky, 2018) mengemukakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun menurut Sudjana pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:63), Hipotesis adalah jawaban sementara atas suatu pertanyaan penelitian, dan pertanyaan penelitian tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan Berdasarkan kajian dan pendekatan teoritis di atas, kita dapat membuat hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi Notion dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Penggunaan kombinasi media digital, video digital, dan aplikasi Notion dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Penjaskes.
3. Siswa yang belajar menggunakan media digital, video digital, dan aplikasi Notion cenderung lebih terorganisir dalam waktu dan tugas belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Hipotesis 1 didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan media digital dan video digital melalui aplikasi Notion dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep Penjaskes secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hipotesis 2 didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan kombinasi media digital, video digital, dan aplikasi Notion dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif dan kreatif.

Hipotesis 3 didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan aplikasi Notion dapat membantu siswa dalam mengorganisir dan mengelola waktu serta tugas belajar, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dalam penelitian ini, hipotesis akan diuji dengan menggunakan metode penelitian eksperimental atau quasi-eksperimental dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan metode mix metode. Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif (Ahyar & Juliana Sukmana, 2020) Menurut Cresswell penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono Menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (Mixed Methode) adalah suatu metode penelitian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objectif. Dalam penelitian ini menggunakan strategi metode campuran sekuensial/bertahap (Sequential Mixed Methods) terutama strategi eksplanatoris sekuensial. Merupakan strategi bagi peneliti untuk menggabungkan data yang ditemukan dari satu metode dengan metode lainnya. Strategi ini dapat dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. terlebih dahulu untuk mendapatkan data kualitatif, lalu diikuti dengan data kuantitatif dalam hal ini menggunakan tes dan angket. Pada tahap pertama peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil dari tahap pertama.

- 1) Metode penelitian kuantitatif deskriptif untuk menjawab pertanyaan nomor 1, yaitu mengenai bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam metode ini adalah angket (kuesioner).
- 2) Metode penelitian kualitatif untuk menjawab pertanyaan nomor 2 dan 3, yaitu mengenai manfaat dan kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi

Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital, serta tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital. Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam metode ini antara lain Observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam metode mix metode, data yang diperoleh dari kedua metode tersebut akan digabungkan dan dianalisis secara holistik untuk menjawab rumusan masalah secara menyeluruh.

3.2 Populasi dan sample penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dan sample yang digunakan adalah kelas XI TJK 1 sebanyak 28 Siswa yang akan diberikan pembelajaran menggunakan media digital video digital, melalui aplikasi Notion dan 1 Guru Penjaskes sebagai fasilitator (mencoba aplikasi notin untuk diterapkan dalam proses pembelajaran).

3.3 Variable Penelitian

- Variabel Independen/Bebas: Pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion
- Variabel Dependen/Terikat: Membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian menurut Ibnu Hadjar adalah “alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif”. Sehingga diperlukan teknik pengembangan skala atau alat ukur untuk mengukur variable dalam pengumpulan data yang lebih sistematis. (Ahyar & Juliana Sukmana, 2020). Instrumen merupakan alat yang digunakan sebagai pengumpul data dalam suatu penelitian. Dalam suatu penelitian, pengumpulan data perlu dilakukan supaya masalah yang terdapat dalam penelitian dapat terjawab melalui proses pengumpulan data. Pada proses pengumpulan data tersebut tentu membutuhkan suatu alat atau instrumen yang disusun sedemikian

rupa sesuai dengan jenis, masalah, dan tujuan penelitian. Berdasarkan pendapat Arikunto (2013: 121), Instrumen yang digunakan pada penelitian yang dimaksud supaya dapat memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Dapat berupa kuesioner, hingga skala pengukuran instrument adalah menentukan satuan yang diperoleh. Dan pada penelitian alat yang digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data adalah lembar observasi, wawancara, angket (kuesioner) dan dokumentasi. mendapatkan data yang lengkap, akurat dan konsisten.

Menurut Sugiyono (2016:142), “Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pertanyaan 55 dan pilihan jawaban sehingga responden hanya dapat memberikan tanggapan terbatas pada pilihan yang diberikan.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 195), keuntungan dan kelebihan menggunakan angket adalah:

a. Keuntungan

- 1) Tidak memerlukan kehadiran peneliti.
- 2) Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden.
- 3) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden.
- 4) Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu untuk menjawab.
- 5) Pertanyaan dibuat sama untuk masing-masing responden.

b. Kelemahan

- 1) Responden dalam menjawab sering tidak teliti sehingga ada yang terlewatkan.
- 2) Seringkali sukar dicari validitasnya.
- 3) Walaupun anonim kadang responden sengaja memberikan jawaban yang tidak jujur.
- 4) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos.
- 5) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah Pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion. Penggunaan yang dimaksud adalah pemakaian atau penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti. Yang penting untuk dilakukan adalah semacam pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor-faktor dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kemudahan Penggunaan Notion
- 2) Kegunaan Notion dalam Pembelajaran
- 3) Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Penjaskes
- 4) Pengaruh Video Digital dalam Pembelajaran Penjaskes
- 5) Persepsi Siswa tentang Pembelajaran dengan Notion
- 6) Persepsi Guru tentang Pembelajaran dengan Notion

c. Menyusun butir-butir

pertanyaan Adalah langkah ketiga dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Setiap item kuesioner (angket) terdapat 5 alternatif jawaban yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Bobot Alternatif Jawaban Responden

Kategori	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk rumusan masalah Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjas kes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. (Donaya, 2023)

Variable	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan Aplikasi Notion dalam proses pembelajaran (X1)	Kemudahan Penggunaan Notion dalam Pembelajaran	Saya merasa mudah mengakses dan mengoperasikan Notion.	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Notion memiliki tampilan antarmuka yang intuitif bagi saya.	
		Saya dapat dengan mudah membuat dan mengatur catatan	

		menggunakan Notion.	
		Notion membantu saya menyusun materi pembelajaran dengan baik.	
		Notion meningkatkan keterlibatan dan partisipasi saya dalam pembelajaran.	
		Saya merasa lebih terorganisir dalam belajar menggunakan Notion.	
Pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital melalui aplikasi notion (X2)	Efektivitas Media Digital dan video Digital dalam Pembelajaran Penjaskes	Media digital membantu saya memahami konsep-konsep penjaskes dengan lebih baik.	7, 8, 9, 10, 11, 12
		Penggunaan media digital meningkatkan minat saya terhadap pelajaran penjaskes.	
		Media digital membantu	

		meningkatkan performa dan keterampilan fisik saya.	
		Video digital membantu saya memahami gerakan dan teknik dalam olahraga.	
		Menonton video digital membuat saya lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik.	
		Video digital membantu saya memahami pentingnya kesehatan dan kebugaran.	
Dampak penggunaan aplikasi notion terhadap siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Y)	Persepsi Siswa dan Guru tentang Pembelajaran dengan Notion	Saya merasa pembelajaran dengan Notion lebih menarik daripada metode konvensional. Notion membantu saya memahami konsep-konsep	13, 14, 15, 16, 17, 18

		penjaskes dengan lebih baik.	
		Penggunaan Notion meningkatkan keterlibatan saya dalam pembelajaran.	
		Notion membantu saya menyajikan materi pembelajaran dengan lebih baik.	
		Saya merasa lebih mudah berkomunikasi dengan siswa menggunakan Notion.	
		Penggunaan Notion meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.	

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian dengan judul "**Pembelajaran penjasokes melalui media digital dan video digital melalui aplikasi notion**" adalah angket (kuesioner), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mencari data Sekolah SMK Negeri 2 Bandar Lampung
- 2) Peneliti menentukan subjek penelitian.
- 3) Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- 4) Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- 5) peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan software program Microsoft Excell 2016 dan SPSS 27
- 6) Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

3.6 Teknik Analisis Data

- 1) Uji Validitas

Adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Uji validitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu alat pengukur, seperti kuesioner atau tes, benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam konteks ilmiah dan penelitian, validitas merupakan salah satu aspek penting dalam memastikan bahwa data yang diperoleh dari alat pengukur tersebut akurat dan dapat diandalkan dalam membuat kesimpulan atau generalisasi. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur yang di inginkan. Uji validitas akan menggunakan SPSS version 27. Teknik pengujian yang dilakukan oleh para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi Bivariate Pearson (Product Moment Person).

Dasar Pengambilan Uji Validitas Pearson

Perbandingkan Nilai r hitung dengan r table

1. Jika nilai r hitung $>$ r table = valid
2. Jika nilai r hitung $<$ r table = tidak valid

Melihat nilai Signifikasi (Sig.)

1. Jika nilai signifikansi $< 0.05 = \text{Valid}$
2. Jika nilai signifikansi $> 0.05 = \text{Tidak Valid}$

2) Uji Reabilitas

Bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi, jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner itu dilakukan secara berulang. Yang akan dilakukan menggunakan program SPSS version 27. dasar pengambilan uji reabilitas menurut wiratna sujerweni (2014), Kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach alpa > 0.6

Untuk mengetahui tinggi rendahnya reabilitas (r) menggunakan kriteria berikut :

Nilai di atas 1,00 = Sempurna

Nilai (0,81-1,00) = Tinggi sekali

Nilai (0,61-0,81) = Tinggi

Nilai (0,41-0,61) = Sedang

Nilai (0,21-0,41) = Rendah

Nilai (0,00-0,21) = Rendah

- 3) Uji normalitas digunakan untuk memeriksa apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel distribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas data kolmogorov-smirnov yang dihitung dengan bantuan SPSS version 27.

Dasar Pengambilan Uji Normalitas adalah dengan melihat nilai signifikansi.

1. Jika Jika nilai signifikansi $> 0.05 = \text{Berdistribusi Normal}$
2. Jika nilai signifikansi $< 0.05 = \text{Tidak Berdistribusi Normal}$

Dalam penelitian ini, subjek penelitian tidak dikenai perlakuan khusus karena data yang diperlukan sudah tersedia. Tugas peneliti adalah mengumpulkan dan menganalisis data tersebut, kemudian menyimpulkan temuan-temuan dari analisis tersebut. Analisis data menjadi fokus utama dalam serangkaian kegiatan

penelitian ini karena dapat menghasilkan asumsi-asumsi dasar dan teoritis yang dapat digunakan sebagai kesimpulan dari penelitian ini.

Data yang terkumpul akan diolah dengan pendekatan kuantitatif, dengan penekanan pada presentase dan analisis data. Metode yang digunakan dalam menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan induktif digunakan untuk menganalisis data berdasarkan data dan peristiwa khusus, dengan tujuan untuk menyimpulkan secara umum.
- b. Pendekatan deduktif digunakan untuk memperoleh data dengan merujuk pada data dan peristiwa umum, kemudian menyimpulkan hal-hal khusus.
- c. Pendekatan komparatif melibatkan analisis data dengan membandingkan pendapat atau beberapa data yang tersedia.

Hasil dari wawancara dengan responden akan dianalisis secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman tentang data. Oleh karena itu, analisis data kuantitatif akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua, sedangkan analisis data kualitatif akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Dari data dan informasi yang telah dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi di SMK Negeri 2 Bandar Lampung, data tersebut kemudian dianalisis dalam berbagai bentuk sesuai dengan pertanyaan penelitian yang hendak dijawab. Pertanyaan pertama dijawab melalui analisis kuesioner yang disebarluaskan kepada 29 responden, termasuk guru dan siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 27 untuk memastikan kevalidan, keandalan, dan kredibilitas data yang diperoleh.

Sementara itu, pertanyaan kedua dan ketiga dijawab melalui analisis triangulasi data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari berbagai sumber, termasuk guru penjaskes dan murid. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data yang valid, dapat diandalkan, dan kredibel.

Selanjutnya, penelitian ini akan menjelaskan hasil-hasil yang diperoleh tentang pelaksanaan Pembelajaran Penjaskes menggunakan Media Digital dan Video Digital melalui Aplikasi Notion di SMK Negeri 2 Bandar Lampung.

1. Bagaimana pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.?

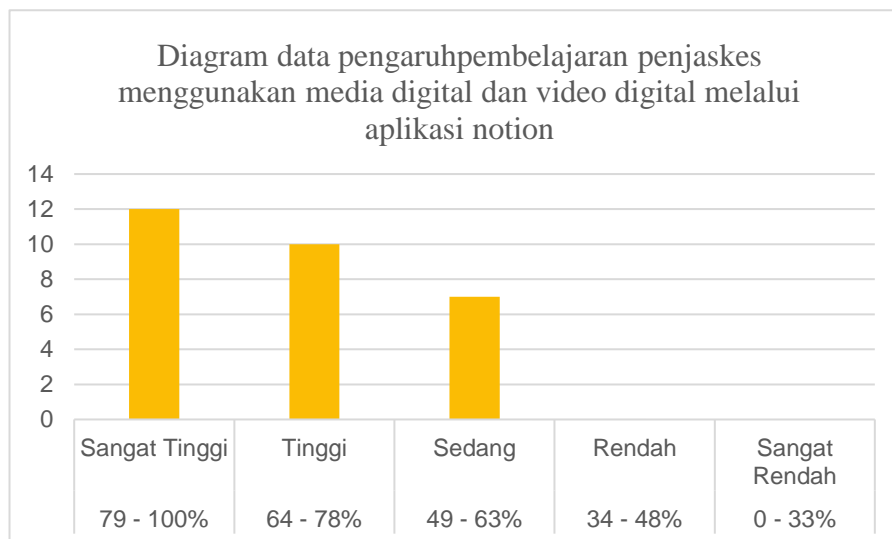
Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bandar Lampung tepatnya pada kelas XI TKJ yang berjumlah 28 Siswa dan 1 Guru penjaskes.

Table 4.1 Sample Penelitian

Informan	Status	Jenis Kelamin
Sample 1	Guru	Laki-laki
Sample 2	Siswa	Laki-laki
Sample 3	Siswa	Laki-laki
Sample 4	Siswa	Laki-laki
Sample 5	Siswa	Perempuan
Sample 6	Siswa	Laki-laki
Sample 7	Siswa	Laki-laki
Sample 8	Siswa	Perempuan
Sample 9	Siswa	Laki-laki
Sample 10	Siswa	Laki-laki
Sample 11	Siswa	Perempuan
Sample 12	Siswa	Perempuan
Sample 13	Siswa	Laki-laki
Sample 14	Siswa	Laki-laki
Sample 15	Siswa	Laki-laki
Sample 16	Siswa	Laki-laki
Sample 17	Siswa	Laki-laki
Sample 18	Siswa	Laki-laki
Sample 19	Siswa	Laki-laki
Sample 20	Siswa	Laki-laki
Sample 21	Siswa	Laki-laki
Sample 22	Siswa	Perempuan
Sample 23	Siswa	Laki-laki
Sample 24	Siswa	Laki-laki
Sample 25	Siswa	Laki-laki
Sample 26	Siswa	Laki-laki
Sample 27	Siswa	Laki-laki
Sample 28	Siswa	Perempuan
Sample 29	Siswa	Perempuan

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket kepada 29 sample di SMK Negeri 2 Bandar Lampung sebagai sampel penelitian. Berdasarkan data yang terkumpul pada lampiran 3 tabulasi variabel X (Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.) pada item pertanyaan 1 sampai 18, ditemukan bahwa jumlah skor variabel Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran adalah 75.36%. Artinya ada pengaruh terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi. berdasarkan kriteria persentase yang ada bahwa apabila skor yang dihasilkan antara 64-78% maka variabel yang diteliti berada pada kategori tinggi. Agar lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Berdasarkan hasil dari diagram diatas berdasarkan hasil kuesioner yang disebar kepada 29 sample kelas XI TKJ 1 di SMK Negeri 2 Bandar Lampung bahwa kategori sangat tinggi sebanyak 12 orang (41.38%), kategori tinggi



Gambar 1 : Diagram data pengaruh pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion

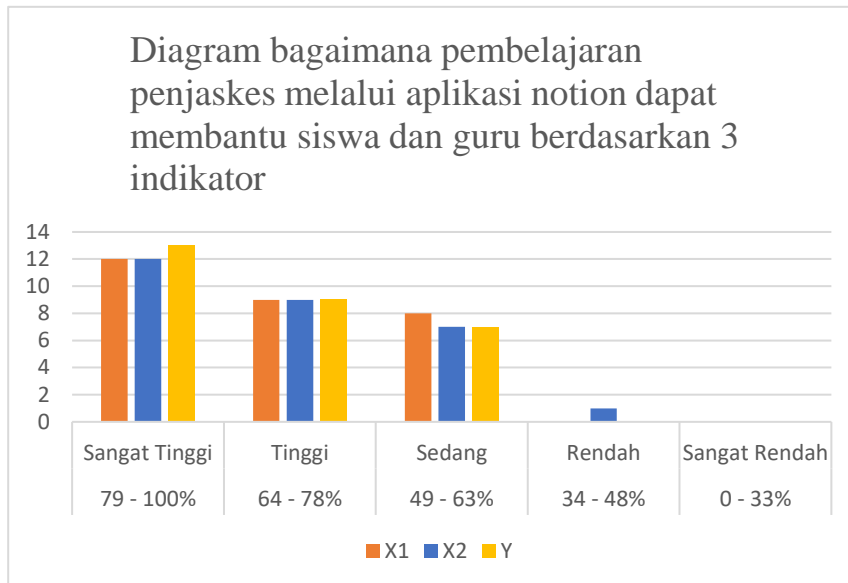
sebanyak 10 orang (34.48%) dan kategori sedang sebanyak 7 orang (24.14%). Terdapat pengaruh yang tinggi terhadap proses pembelajaran menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion berdasarkan hasil angket sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan penulis kepada 29 Sample baik dari guru dan siswa di kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 : Kategorisasi pengaruh pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion.

Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
79 - 100%	Sangat Tinggi	12	41.38
64 - 78%	Tinggi	10	34.48
49 - 63%	Sedang	7	24.14
34 - 48%	Rendah	0	0,0
0 - 33%	Sangat Rendah	0	0,0

Hasil pengamatan terlihat siswa dan guru cukup antusias dan merasa terbantu saat menggunakan aplikasi notion dalam proses pembelajaran karna dengan satu aplikasi tersebut guru dapat langsung memasukkan materi yang ingin disampaikan kepada muridnya baik berupa video, gambar ataupun materi pembelajaran dan siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dan sangat fleksible karna dapat di akses di berbagai media baik handphone, laptop atau komputer, dari web maupun aplikasi.

Untuk lebih jelas penulis menguraikan Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan 3 indikator yaitu Kemudahan Penggunaan Notion dalam Pembelajaran, Efektivitas Media Digital dan video Digital dalam Pembelajaran Penjaskes, Persepsi Siswa dan Guru tentang Pembelajaran dengan Notion. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Gambar 2 : Diagram pembelajaran melalui aplikasi notion berdasarkan 3 variable

Berdasarkan data yang terkumpul pada tabulasi data variable X1 yaitu Kemudahan Penggunaan Aplikasi Notion dalam Pembelajaran, pada item pertanyaan 1-6, ditemukan bahwa jumlah skor yang didapat adalah rata-rata 75,17% kemudian untuk X2 Efektivitas Media Digital dan video Digital dalam Pembelajaran Penjaskes, ditemukan bahwa jumlah skor yang didapat rata-rata adalah sebesar 74,94%, dan untuk Y Persepsi Siswa dan Guru tentang Pembelajaran dengan Aplikasi Notion, ditemukan bahwa jumlah skor yang di dapat rata-rata sebesar 75,98%. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran penjaskes menggunakan aplikasi notion dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajran dan termasuk dalam kategori tinggi berdasarkan presentase kriteria yang ada. Apabila skor yang dihasilkan antara 64 - 78% maka indicator yang diteliti berada pada kategori tinggi.

Lampiran

A. Uji Validitas Data

Tabel 4.2: Hasil analisis instrumen Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

No Butir Instrumen	Kofisien Korelasi	Sig.	Keterangan
1	807	<.001	Valid
2	567	<.001	Valid
3	823	<.001	Valid
4	733	<.001	Valid
5	600	<.001	Valid
6	815	<.001	Valid
7	837	<.001	Valid
8	765	<.001	Valid
9	715	<.001	Valid
10	794	<.001	Valid
11	737	<.001	Valid
12	712	<.001	Valid
13	740	<.001	Valid
14	727	<.001	Valid
15	610	<.001	Valid
16	664	<.001	Valid
17	880	<.001	Valid
18	560	<.002	Valid

Setelah melakukan uji validasi variable X (Bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran) yang terdiri dari 18 pertanyaan, Hasil meunjukkan bahwa hasil dari intrumen tersebut semuanya valid.

B. Reabilitas Data

Tabel 4.3: Hasil reabilitas data instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.947	18

Berdasarkan uji reliabilitas dilakukan terhadap setiap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Jadi hasil koefisien reliabilitas Bagaimana penggunaan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran adalah sebesar $r_{ll} = 0,947$ atau 94%. Ternyata memiliki nilai “Alpha Cronbach” lebih besar dari 0,6 atau 60%, yang berarti instrumen dinyatakan reliabel.

C. Uji Normalitas Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan maka, akan dilakukan terlebih dahulu pengujian normalitas data. Penulis menggunakan SPSS dengan rumus One-sample kolmogrof smirnov sebagai berikut:

Table 4.4: Uji Normalitas Data Menggunakan One-Sample Kolmogorof-Sminov Test.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				Unstandardized Residual
N				29
Normal Parameters ^{a,b}		Mean	.0000000	
		Std. Deviation	1.47841898	
Most Differences	Extreme	Absolute	.087	
		Positive	.066	
		Negative	-.087	
Test Statistic				.087
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c				.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig. (2-tailed)	Sig.	.829	
		99% Confidence Interval	Lower Bound	.820
			Upper Bound	.839

Berdasarkan tabel di atas nilai Asym. Sig. (2-tailed) untuk Bagaimana penggunaan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran = 0.200 yang artinya berdistribusi normal.

2. Apa saja manfaat dan kendala yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion.?



Gambar 3 : Wawancara Bersama guru dan murid

Setelah guru dan siswa mencoba aplikasi notion dalam pembelajaran penjaskes selanjutnya dilakukan wawancara secara terbuka dengan guru dan siswa untuk mengetahui manfaat dan kendala yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes. Dalam sesi wawancara guru berpendapat bahwa:

“Banyak manfaat yang di dapatkan saat menggunakan aplikasi notion dalam pembelajaran khususnya saat menyiapkan materi seperti meringkas materi dan menyimpannya secara langsung dalam aplikasi tersebut. Kemudian beliau merasa mendapatkan kemudahan karna dalam aplikasi tersebut beliau dapat langsung memasukan video sebagai refrensi dan gambaran untuk siswa memahami gerakan yang akan di lakukan pada saat praktik dan saya juga dapat memasukan materi dalam aplikasi tersebut. Dan untuk anak-anak yang tidak memahami materi yang di sampaikan mereka dapat terbantu karna mereka dapat mengakses kembali materi yang disampaikan dalam aplikasi tersebut.”

Hal tersebut diungkapkan juga oleh siswa bahwa:

“Siswa merasakan bahwa penggunaan aplikasi notion dalam pembelajaran terasa lebih praktis dan memberikan pengalaman baruan seru karna merupakan hal pertama bagi mereka yang membuat mereka lebih tertarik, manfaat lain yang dirasakan adalah karna filenya tersimpan secara otomatis saya tidak perlu merasa khawatir harus kehilangan catatan pembelajaran karna sebelumnya sering kehilangan catatan dan lebih baik lagi materi yang sudah dipelajari dapat diberikan ke adik sebagai gambaran mereka nanti saat pembelajaran. Saya dapat mengakses banyak materi pembelajaran dari 1 aplikasi dan melihat Kembali setiap topik yang saya ingin pelajari. Selain itu aplikasi notion juga memiliki banyak fitur yang memudahkan dalam membuat catatan pembelajaran. Yang membuat lebih mudah dan tersusun dan mudah di share ke teman-teman, dan membuat jadwal dalam aplikasi tersebut.

Namun beberapa siswa mengalami beberapa masalah saat menggunakan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran, seperti yang di ungkapkan dalam sesi wawancara:

“Siswa merasa terganggu saat sedang membuat rangkuman/catatan materi dalam aplikasi tersebut dan tiba-tiba ada notifikasi lain masuk membuat fokus saya buyar dan membuat saya malas dan akhirnya fokus hilang. Kemudian siswa merasakan mata lelah ketika terlalu lama belajar dengan menatap layar. Dan karna pengaturan aplikasinya menggunakan bahasa Inggris beberapa siswa merasa kesulitan karna tidak terlalu mengerti bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran penjasokes dan siswa dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Notion memberikan beberapa manfaat bagi mereka. Guru berpendapat bahwa aplikasi Notion memudahkan penyampaian materi penjasokes, memungkinkan pengumpulan dan penyimpanan materi dalam satu platform yang terorganisir dengan baik. Selain itu, aplikasi ini juga membantu dalam menyajikan informasi kepada siswa dalam berbagai format, termasuk video dan gambar. Dalam konteks pembelajaran interaktif, guru menunjukkan bahwa aplikasi Notion telah



Teknik Drible Bola Basket

Date	August 8, 2023
Kelas	XI TKJ
Proses Belajar	Topic 1
Kegiatan Belajar	Materi
Start	<input checked="" type="checkbox"/>
In progress	<input checked="" type="checkbox"/>
Done	<input checked="" type="checkbox"/>
Progress	100% <div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Status	Done
+ Add a property	

Add a comment...

Deskripsi Pembelajaran

Dribbling atau menggiring bola adalah salah satu teknik penting dalam olahraga basket. Setiap pemain basket harus menguasai dribbling bola agar bisa bermain dengan maksimal dan profesional.

Dribbling bola basket menjadi gerakan dasar dan paling sering digunakan dalam olahraga basket. Dribbling dalam basket dilakukan dengan cara memantulkan bola ke lantai lapangan sambil berlari dan menjaga bola tetap dalam penguasaan.

Capaian Pembelajaran

1. Siswa memahami maksud, tujuan, dan fungsi dari teknik dribbling bola basket
2. Siswa memahami sikap tubuh, pusat titik berat badan dan prinsip dalam bola basket
3. Siswa memiliki gambaran bagaimana melakukan drible dalam bola basket

Materi Pembelajaran

Teknik Dribble dalam bola basket

Tugas

Jelaskan tugas yang diberikan disini

Komen untuk absen

Fadhil arrosyid saya sudah menyelesaikan pembelajaran

SMK N2 Bandar Lampung | Penjaskes 2023

Gambar 5 : Isi Media Pembelajaran Guru pada Aplikasi Notion

Siswa juga mengatakan bahwa penggunaan aplikasi Notion membuat pembelajaran penjaskes lebih menarik dan interaktif. Mereka menganggap aplikasi ini menghindari rasa bosan dalam pembelajaran

karena memiliki beragam fitur yang menarik. Terkait pemahaman gerakan-gerakan kompleks dalam materi penjaskes, siswa memberikan pandangan yang bervariasi. Beberapa menganggapnya cukup membantu, meskipun mereka merasa perlu mencari dan mencatat sendiri untuk pemahaman yang lebih baik. Namun, mereka juga melihat potensi untuk peningkatan dalam pembelajaran dengan adanya digitalisasi lebih lanjut.

Wawancara dengan siswa juga mencatat beberapa masalah terkait penggunaan aplikasi Notion, Walaupun mereka juga menapatkan kendala seperti lelah saat harus menatap layar lama-lama, mudah terdistraksi dengan notifikasi lain. Dan kesulitan dengan bahasa Inggris dalam pengaturannya.



Gambar 6 - Memasukan video dalam aplikasi notion

Secara keseluruhan, hasil wawancara ini memberikan wawasan yang kaya tentang pengalaman guru dan siswa terkait penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes. Hasil wawancara ini mendukung argumen bahwa aplikasi Notion dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskes dalam konteks pendidikan modern.

3. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes?

Hasil wawancara dengan guru dan siswa terkait penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital menunjukkan beberapa tanggapan yang positif. Berikut adalah tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa:

Tanggapan Guru Mata Pelajaran Penjaskes:

Guru menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Notion sangat membantu dalam penyampaian materi. Karna dengan menggunakan notion beliau dapat menyampaikan materi dengan mudah dan sangat fleksible dengan memasukan



Gambar 7 : Wawancara bersama guru penjaskes SMK N 2 Bandar Lampung

video dan refrensi terhadap materi pembelajaran yang akan di berikan kepada siswa sebelum siswa melakukan praktik di lapangan dengan begitu siswa dapat membayangkan dan memahami bagaimana Gerakan tersebut dapat di lakukan.

Tanggapan Siswa :

Siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital. Mereka menyebut beberapa manfaat utama:



Gambar 8 : Wawancara bersama siswa SMK N 2 Bandar Lampung

1. Kemudahan dalam Penyimpanan dan Akses Materi: Siswa merasa bahwa Notion membantu mereka dalam menyimpan materi dan bisa diakses kapan saja yang dibutuhkan. Hal ini mengatasi masalah lupa



Gambar 9 : Media Pembelajaran Siswa pada Aplikasi Notion

atau kehilangan catatan.

2. Membantu dalam Penjadwalan: Siswa mengatakan bahwa Notion membantu mereka dalam menyusun jadwal dengan lebih terstruktur. Ini bisa menjadi poin penting dalam pengembangan diri dan manajemen waktu mereka.
3. Motivasi dan Keseruan: Mereka menyebut bahwa penggunaan Notion membuat pembelajaran menjadi lebih seru karena mereka dapat menemukan hal-hal baru dalam aplikasi ini.
4. Pentingnya Digitalisasi: Siswa juga menekankan pentingnya penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, terutama di era digital saat ini. Mereka merasa bahwa Notion merupakan alat yang sangat membantu dalam mendukung pendidikan.
5. Kemudahan Berbagi Materi: Siswa juga menyebut bahwa Notion memungkinkan mereka untuk dengan mudah berbagi materi dengan teman tanpa kesulitan.

Secara keseluruhan, tanggapan siswa menunjukkan bahwa penggunaan Notion dalam pembelajaran penjasokes melalui media digital dan video digital dinilai sangat positif, karena memberikan kemudahan dalam penyimpanan, akses, dan manajemen materi pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan digital yang menarik.



Learning Guide

📄 Assign	📅 Moon Ball
📌 Status	🟢 Done
📅 Mula /Ngakan	🟢 Penilaian
📅 Keqalan Status	🟢 Menev
📅 Proses Belajar	🟢 Topic 1
📅 Remember	🟢 Empty
📅 Content	🟢 Mula pengajaran
📅 Date	🟢 August 2, 2022
+ Add a property	

💡 Add a reminder...

Rangkuman Pembelajaran

Kamu bisa membuat rangkuman pembelajaran kamu disini.

Materi Pembelajaran

Kamu bisa membuat materi pelajaran kamu disini.

📄 Materi Database

Gambar 10 : Isi Media Pembelajaran siswa pada Aplikasi Notion

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sudjana (2009: 24) mengartikan pemahaman merupakan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Sesuai dengan teori tersebut bahwa pemahaman yang diukur dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion ini dapat membantu guru dan siswa di SMK Negeri 2 Bandar Lampung.

1. Bagaimana pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.?

Setelah melakukan penelitian berdasarkan kuesioner yang disebar kepada 29 Sample di kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Bandar Lampung dan hasil observasi dan wawancara Bersama guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan aplikasi notion penulis jelaskan berdasarkan hasil anket dengan pedoman kepada indikator yang sudah ditetapkan yang terdiri dari 3 indikator yaitu, Kemudahan Penggunaan Notion dalam Pembelajaran, Efektivitas Media Digital dan video Digital dalam Pembelajaran Penjaskes, Persepsi Siswa dan Guru tentang Pembelajaran dengan Notion. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion mendapatkan pengaruh yang tinggi. Dari hasil penelitian yang dilakukan tentang pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion di SMK Negeri 2 Bandar Lampung diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa pengaruh penggunaan aplikasi notion terhadap pembelajaran penjaskes berada dalam kategori tinggi. Sebanyak 12 orang (41.38%), kategori tinggi, sebanyak 10 orang (34.48%) dan kategori sedang sebanyak 7 orang (24.14%).

Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menentukan media apa yang dapat diintegrasikan dan dapat diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Aka, kedudukan media dalam

suatu penerima pesan media pesan pendidik tujuan hasil belajar pendidik pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dan dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri (budiman haris, 2016). Dalam berkomunikasi, kita sering menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, begitu juga dalam ranah pendidikan. Dengan waktu pelajaran yang sangat singkat dan terbatas, maka dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, pendidik dapat mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, para pendidik diharapkan mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien, dalam waktu yang singkat namun banyak informasi yang disampaikan ke peserta didik.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Firda Mawaddah, (2021) Media pembelajaran melalui aplikasi notion dapat diimplikasikan sebagai media penunjang dalam pembelajaran teks ceramah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi. Pengembangan media pembelajaran ini sangat mudah dilakukan karena guru hanya diharuskan memiliki akun aplikasi Notion menggunakan alamat surel dan tidak diwajibkan mengunduh aplikasi tersebut atau dapat digunakan langsung pada browser.

(M. Hasan et. Al., 2021) Peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media yang digunakan pendidik sebagai alat penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan yang akan dikaji lebih lanjut oleh para peserta didik dalam proses belajarnya.
3. Sumber belajar bagi peserta didik yang artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari baik secara individual maupun kelompok.

Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna tidak terlepas dari peran media, terutama dari kedudukan dan fungsinya. Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra

3. Menimbulkan semangat belajar peserta didik yaitu interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
5. Memberikan perhatian yang sama agar dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Menggunakan notion memungkinkan kita untuk membuat catatan , penelitian, tugas, dan lainnya semuanya di satu tempat yang sangat berguna bagi guru dan siswa. Notion merupakan media dan *platform digital powerful* yang dapat dijadikan sebagai media kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, menggunakan notion memungkinkan kita melakukan berbagai pekerjaan dalam satu tempat.

Ani Cahyadi, 2019) Media dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan seperti memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan time lapse atau high-speed photography Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pengalaman merupakan serangkaian proses dan peristiwa yang dialami

oleh seseorang dalam kehidupannya yang terjadi pada suatu waktu. Pengalaman belajar merupakan serangkaian proses dan peristiwa yang dialami oleh setiap individu khususnya siswa dalam ruang lingkup tertentu (ruangan kelas) sesuai dengan metode ataupun strategi pembelajaran yang diberikan oleh masing-masing pendidik. Setiap guru memiliki strategi mengajar yang berbeda dalam setiap mata pelajaran sehingga hal ini dapat mengisi pengalaman belajar siswa. Pengalaman belajar erat kaitannya dengan pengembangan keterampilan proses. Makin aktif siswa secara intelektual, manual dan sosial tampaknya makin bermakna pengalaman belajar siswa. Dengan melakukan sendiri, siswa akan lebih menghayati. Hal itu berbeda jika hanya dengan mendengar atau sekedar membaca. Ada ungkapan yang sering dilontarkan dalam dunia pendidikan yaitu “Pengalaman adalah guru yang paling baik” dimana melalui pengalaman yang nyata seseorang belajar. Dalam sesi wawancara bersama siswa penggunaan aplikasi notion dalam pembelajaran memberikan pengalaman baru yang seru bagi mereka dan menjadi penyegaran dalam menggunakan media pembelajaran dengan tampilan dari template yang menarik dan video yang disisipkan didalamnya memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nur et al., 2019) Inovasi pembelajaran era digital saat ini menjadi keharusan untuk setiap lembaga pendidikan, metode-metode lama (konvensional) sedikit banyak sudah mulai ditinggalkan, meskipun sebagai masih ada yang mempertahankan cara-cara lama dan tetap mengikuti cara baru sebagai penyesuaian diri lembaga Pendidikan karena tuntutan zaman. Generasi native mampu mengakses informasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Model pembelajaran era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Menurut penulis bahwa model pembelajaran era digital terdiri 3 model: pertama, guru / dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian di donload dan dipelajari secara manual (offline), kedua, guru/ dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan ketiga, kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline.

A. Blended Learning

(PT. Sevima, Agustus 2018) Blended learning adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran. Ini melibatkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dan peserta pembelajaran. Blended learning tidak hanya mencakup pengajaran langsung (tatap muka) dan pembelajaran online, tetapi juga menekankan pentingnya interaksi sosial. Blended learning dapat dijelaskan sebagai kombinasi efektif dari beragam cara penyampaian, metode pengajaran, dan gaya pembelajaran yang berbeda. Ini mendorong komunikasi terbuka di antara semua pihak yang terlibat dalam pelatihan. Keuntungan penggunaan blended learning, selain menggabungkan pengajaran langsung dan online, adalah sebagai berikut (PT. Sevima, Agustus 2018):

- A. Terdapat interaksi yang baik antara pengajar dan mahasiswa.
- B. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara online maupun tatap muka langsung.
- C. Blended learning menggabungkan berbagai jenis modalitas pengajaran.
- D. Blended learning menggabungkan berbagai metode pengajaran.

Penggunaan aplikasi notion dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dalam penelitian yang dilakukan yaitu pembelajaran penjas kes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dengan menggunakan model pembelajaran blended learning terbukti dapat meningkatkan intraksi dan motivasi belajar siswa dengan pengalaman baru yang di dapat siswa terlihat lebih antusias. Bagi siswa penggunaan aplikasi notion dalam pembelajaran merupakan hal yang seru karna merupakan hal baru bagi mereka, penggunaanya mudah dan praktis.

2. Apa saja manfaat dan kendala yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion?

Aplikasi Notion dapat membantu siswa dalam mengorganisir tugas, jadwal, dan catatan pelajaran, serta berkolaborasi dengan teman-teman dalam tugas kelompok secara online. Selain itu, Notion juga dapat membantu siswa dalam memahami materi, seperti pada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Notion pada materi teks ceramah kelas XI SMA. (Firda Mawaddah, (2021) Dalam penelitian tersebut, siswa memberikan penilaian dan respons terhadap media pembelajaran Notion pada materi teks ceramah pada saat uji coba sebesar 84,8%. Media pembelajaran ini dapat diimplikasikan sebagai media penunjang dalam pembelajaran teks ceramah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Notion sebagai media pembelajaran modern dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Aplikasi Notion dapat mempermudah dalam merencanakan atau mengerjakan sesuatu. Tak hanya keperluan Pendidikan, dunia kerja dan kolaborasi tim, aplikasi ini cocok juga untuk aktivitas personal. Notion memiliki berbagai fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Notion memiliki banyak fitur yang bermanfaat bagi pendidikan, di antaranya: (Notion.so (2023)

1. Pengaturan Tampilan yang Fleksibel: Notion memungkinkan Anda membuat tampilan yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat membuat daftar tugas, catatan, atau bahkan membuat database untuk mengorganisir informasi.
2. Pembuatan Catatan: Anda dapat membuat catatan secara struktural dengan menggunakan berbagai jenis blok seperti teks, gambar, video, daftar tugas, tabel, dan banyak lagi. Ini memudahkan untuk membuat catatan kuliah atau merencanakan materi pelajaran.
3. Database dan Hubungan: Anda dapat membuat basis data dalam Notion untuk mengorganisir informasi seperti daftar siswa, tugas, atau sumber daya pembelajaran. Anda dapat menghubungkan berbagai basis data untuk membuat hubungan yang lebih dalam antara informasi.

4. **Jadwal dan Kalender:** Notion memiliki kalender yang dapat digunakan untuk merencanakan jadwal pelajaran, tenggat waktu tugas, atau kegiatan ekstrakurikuler.
5. **Kolaborasi dan Berbagi:** Anda dapat mengundang teman sekelas atau rekan kerja untuk berkolaborasi dalam dokumen atau basis data. Ini memudahkan untuk bekerja sama dalam proyek kelompok atau menyusun catatan bersama.
6. **Integrasi dengan Aplikasi Lain:** Notion mendukung integrasi dengan berbagai aplikasi pihak ketiga seperti Google Drive, Trello, atau Slack. Ini memungkinkan Anda mengimpor atau menghubungkan informasi dari berbagai sumber.
7. **Fitur Pencarian:** Notion memiliki fitur pencarian yang kuat, sehingga Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan, bahkan dalam dokumen yang besar.
8. **Pengingat dan Pengulangan:** Anda dapat mengatur pengingat dan pengulangan untuk tugas, ujian, atau tenggat waktu lainnya, sehingga Anda tidak melewatkan hal-hal penting.
9. **Pemantauan Kemajuan:** Dengan menggunakan basis data dan penandaan, Anda dapat melacak kemajuan siswa atau proyek secara sistematis.
10. **Catatan Bersama:** Anda dapat menggunakan Notion untuk berbagi catatan kuliah atau materi pelajaran dengan mudah, sehingga siswa atau rekan Anda dapat mengaksesnya kapan saja.
11. **Template Pendidikan:** Notion memiliki berbagai template yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, seperti template jadwal harian, perencanaan proyek, atau evaluasi kinerja.
12. **Keamanan dan Hak Akses:** Anda dapat mengatur tingkat akses dan hak pengguna dalam Notion, sehingga Anda dapat mengendalikan siapa yang dapat melihat atau mengedit informasi tertentu.
13. **Versi Mobile:** Notion tersedia dalam aplikasi mobile, sehingga Anda dapat mengakses informasi Anda di mana saja.

Fitur-fitur ini menjadikan Notion sebagai alat yang sangat berguna dalam pendidikan, baik untuk siswa maupun pengajar, karena memungkinkan pengorganisasian informasi, kolaborasi, dan manajemen tugas yang efisien.

Disisi yang lain penggunaan aplikasi notion juga memiliki beberapa kekurangan antara lain:

1. Memiliki batasan untuk versi gratis, seperti terdapat limitasi untuk pengunggahan media (video, gambar, ataupun audio) yang dapat diunggah karena ukuran media tidak dapat melebihi 5 mb. Namun guru dapat mengatasi keterbatasan tersebut dengan mendaftar akun menjadi premium, sehingga media pembelajaran dapat lebih berkembang dan bervariasi.

2. Untuk beberapa pengguna, Notion bisa terasa rumit dan memerlukan waktu untuk memahami cara kerjanya. Antarmuka yang sangat fleksibel dapat menjadi tantangan untuk beberapa orang.
3. Karna siswa belajar menggunakan smartphone, beberapa siswa dapat terdistraksi dengan aplikasi lain saat mendapatkan notifikasi yang membuat fokus mereka hilang.

Aplikasi notion sangat memungkinkan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran namun untuk hasil yang akan di dapatkan setelah proses pembelajaran tersebut selesai di lakukan kembali lagi kepada bagaimana aplikasi tersebut digunakan oleh masing-masing *individu* tersebut.

3. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes?

Penggunaan aplikasi notion dalam proses pembelajaran penjaskes yang dilakukan di SMK N2 Bandar Lampung mendapat respon positif bagi guru dan siswa, Guru menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Notion sangat membantu dalam penyampaian materi. Karna dengan menggunakan notion beliau dapat menyampaikan materi dengan mudah dan sangat fleksible. Dengan memasukan video dan refrensi terhadap materi pembelajaran yang akan di berikan kepada siswa sebelum siswa melakukan praktik di lapangan dengan begitu siswa dapat membayangkan dan memahami bagaimana Gerakan tersebut dapat di lakukan. Selain itu penggunaanya cukup mudah terlebih dengan tamplate yang telah disediakan dan dibuat khusus oleh peneliti, yang memudahkan dalam menyusun strategi pembelajaran yang akan di lakukan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital. Mereka menyebut beberapa manfaat utama:

1. Kemudahan dalam Penyimpanan dan Akses Materi: Siswa merasa bahwa Notion membantu mereka dalam menyimpan materi dan bisa diakses kapan saja yang dibutuhkan. Hal ini mengatasi masalah lupa atau kehilangan catatan.
2. Membantu dalam Penjadwalan: Siswa mengatakan bahwa Notion membantu mereka dalam menyusun jadwal dengan lebih terstruktur. Ini bisa menjadi poin penting dalam pengembangan diri dan manajemen waktu mereka.

3. Motivasi dan Keseruan: Mereka menyebut bahwa penggunaan Notion membuat pembelajaran menjadi lebih seru karena mereka dapat menemukan hal-hal baru dalam aplikasi ini.
4. Pentingnya Digitalisasi: Siswa juga menekankan pentingnya penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, terutama di era digital saat ini. Mereka merasa bahwa Notion merupakan alat yang sangat membantu dalam mendukung pendidikan.
5. Kemudahan Berbagi Materi: Siswa juga menyebut bahwa Notion memungkinkan mereka untuk dengan mudah berbagi materi dengan teman tanpa kesulitan.

Secara keseluruhan, tanggapan siswa menunjukkan bahwa penggunaan Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital dinilai sangat positif, karena memberikan kemudahan dalam penyimpanan, akses, dan manajemen materi pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan digital yang menarik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran penjaskes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion di SMK Negeri 2 Bandar Lampung mendapatkan hasil yang baik dalam kategori yang tinggi dengan rata-rata 75,36% dari 29 sample pada kelas XI TKJ 1. Bahwa sebanyak 12 orang berada dalam kategori sangat tinggi (41.38%), sebanyak 10 orang berada dalam kategori tinggi (34.48%) dan sebanyak 7 orang berada dalam kategori sedang (24.14%).

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut :

1. Data hasil penelitian dapat dijadikan gambaran oleh guru saat melaksanakan proses pembelajaran penjaskes agar dapat berjalan lebih efektif
2. Dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa agar lebih mudah mengorganisir kegiatan pembelajaran.
3. Dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran penjaskes

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa SMK Negeri 2 Bandar Lampung para siswa untuk lebih meningkatkan motivasi dan melawan rasa malas pada saat proses belajar mengajar, karna kemalasan akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan.
- b. Bagi guru pendidikan jasmani SMK Negeri 2 Bandar Lampung guru pendidikan jasmani di SMK Negeri 2 Bandar Lampung agar lebih

meningkatkan efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran pada penyampaian materi penjaskes.

- c. Bagi sekolah SMK Negeri 2 Bandar Lampung Kepada Kepala Sekolah agar lebih memperhatikan lagi bagaimana guru pendidikan jasmani dalam menggunakan media pembelajaran digital sebagai alat bantu pembelajaran dengan tujuan supaya siswa mampu meraih hasil belajar yang lebih baik.
- d. Bagi peneliti selanjutnya Mampu mengembangkan penelitian ini dengan menghindari kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, R. M. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 186. Doi: 10.31851/Hon.V2i2.3019
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas Vertical Jump Terhadap Kemampuan Smash Bola Voli Putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 1–9. Doi: 10.21831/Jpji.V17i1.38631
- Ahyar, H., & Juliana Sukmana, D. (2020a). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Seri Buku Hasil Penelitian View Project Seri Buku Ajar View Project. Retrieved From <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Ahyar, H., & Juliana Sukmana, D. (2020b). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Seri Buku Hasil Penelitian View Project Seri Buku Ajar View Project. Retrieved From <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Ayebi-Arthur, K. (2017). E-Learning, Resilience And Change In Higher Education: Helping A University Cope After A Natural Disaster. *E-Learning And Digital Media*, 14(5), 259–274. Doi: 10.1177/2042753017751712
- Cahyani, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Serang : Laksita Indonesia
- Birzina, R., Fernate, A., Luka, I., Maslo, I., & Surikova, S. (2012). E-Learning As A Challenge For Widening Of Opportunities For Improvement Of Students' Generic Competences. *E-Learning And Digital Media*, 9(2), 130–142. Doi: 10.2304/Elea.2012.9.2.130
- Bridgstock, R. (2016). Educating For Digital Futures: What The Learning Strategies Of Digital Media Professionals Can Teach Higher

- Education. *Innovations In Education And Teaching International*, 53(3), 306–315. Doi: 10.1080/14703297.2014.956779
- Chen, C. M., & Wu, C. H. (2015). Effects Of Different Video Lecture Types On Sustained Attention, Emotion, Cognitive Load, And Learning Performance. *Computers And Education*, 80, 108–121. Doi: 10.1016/J.Compedu.2014.08.015
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta,CV
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. In *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* (Vol. 3, Issue 1).
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing Students’ Learning Process Through Interactive Digital Media: New Opportunities For Collaborative Learning. *Computers In Human Behavior*, 51, 652–663. Doi: 10.1016/J.Chb.2014.12.048
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. 4(1), 1–7.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Drtuti Khairani Harahap, Ma. (N.D.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | I Media Pembelajaran*.
- Helmiati, H., & Ag, M. (N.D.). *Model Pembelajaran*. Retrieved From www.aswajapressindo.co.id
- Husein Batubara, H., Noor Ariani, D., & Prodi Penddikan Guru, D. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Sd/Mi *Informasi Artikel*. Oktober, 2(1).
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Bélanger, P. (2018). E-Learning, M-Learning And D-Learning: Conceptual Definition And Comparative Analysis. *E-Learning And Digital Media*, 15(4), 191–216. Doi: 10.1177/2042753018785180
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Kreatif* (Vol. 9, Issue 2).

- Nur, T., Sekolah, A., Agama, T., & Darunnajah Bogor, I. (2019a). Strategi Pembelajaran Era Digital. In Annual Conference On Islamic Education And Social Sains (Vol. 1, Issue 2).
- Nur, T., Sekolah, A., Agama, T., & Darunnajah Bogor, I. (2019b). Strategi Pembelajaran Era Digital. In Annual Conference On Islamic Education And Social Sains (Vol. 1, Issue 2).
- Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *EduTik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 220-226.
- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi sistem ekskresi siswa kelas xi sma negeri 1 dawarblandong mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Putri, N., Plb, J., & Unp, F. (2012). Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran Ips Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Sdlb 20 Kota Solok (Vol. 1). Retrieved From [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jupekhu](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Jupekhu)
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In The Annual Conference on Islamic Education and Social Science (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Sulistiani, H., Dwi Putra, A., Rahmanto, Y., & Bagus Fahrizqi, E. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal Of Technology And Social For Community Service (Jtscs)*, 2(2), 160–166. Retrieved From [Https://Lampung.Rilis.Id/Tim-Pkm-Uti-Universitas-Terbaik-Di-Lampung-Sampaikan-4-Materi-Untuk-Guru-Smkn-](https://Lampung.Rilis.Id/Tim-Pkm-Uti-Universitas-Terbaik-Di-Lampung-Sampaikan-4-Materi-Untuk-Guru-Smkn-)
- Utama Rizal Isma Nastiti Maharani Nizar Ramadhan Dwi Wisuda Rizqian Jodi Abdurachman Damayanti Cv Nurani, S. M. (2016). Media Pembelajaran Penulis. Retrieved From Www.Penerbit-Nurani.Com

- Yuliandra, R., & Adhi Nugroho, R. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Olahraga Menggunakan Webblog. *Jeit-Cs*, 1(5), 248–251. Doi: 10.33365/Jeit-Cs.V1i4.253
- Yusuf Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang, M., Penerbit Kampus Iain Palopo Jalan Agatis, L., & Balandai Kec Bara Kota Palopo, K. (N.D.). Pengantar Ilmu Pendidikan.
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2006). Instructional Video In E-Learning: Assessing The Impact Of Interactive Video On Learning Effectiveness. *Information And Management*, 43(1), 15–27. Doi: 10.1016/J.Im.2005.01.004

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

1.1 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG
Jalan Prof. Dr. Ir. Soemantri Brodjonegoro No. 1 Telp. 0721 - 701966
Bandar Lampung 35145

Nomor : 421.5/289/V.01/SMKN2/2023
Lampiran : -
Perihal : Surat Izin Penelitian

Kepada
Yth. : Dekan Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan
Universitas Teknokrat Indonesia
di-
Tempat.

Dengan hormat,

Berdasarkan surat permohonan saudara tanggal 18 Juli 2023 Nomor Surat : 049/FSIP-S1.PO/B.712/VI/2023 Perihal "Permohonan Izin Penelitian" Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Fakultas : Sastra dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi : Pendidikan Olahraga, Kami di SMK Negeri 2 Bandar Lampung. Pada prinsipnya kami tidak berkeberatan dengan maksud surat tersebut.

Adapun daftar Pemohon tersebut :

No.	Nama	NPM
1	Fathin Fadil Abid Abiyyu	19114072

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya , kami ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 24 Juli 2023
Kepala SMK Negeri 2 Bandar Lampung,

Edy Harjito
NIP. 19641207 199203 1 006

Lampiran 2. Surat Validitas

**Universitas Teknokrat Indonesia
Fakultas Sastra & Ilmu Pendidikan (FSIP)**

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Donaya Pasha, S.Kom., M.Kom.

NIDN. : 0219039102

Menyatakan bahwa instrument penelitian SKRIPSI atas nama mahasiswa:

Nama : Fathin Fadil Abid Abiyyu

NPM : 19114072

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Judul Skripsi : Pembelajaran Penjaskes Menggunakan Media Digital Dan Video
Digital Melalui Aplikasi ~~Notion~~

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian skripsi dapat dinyatakan bahwa:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 28 Juli 2023

Validator



Donaya Pasha, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0219039102

Universitas Teknokrat Indonesia
Fakultas Sastra & Ilmu Pendidikan (FSIP)

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arifai, S.Pd, M. Pd

NIDN : 0228059103

Menyatakan bahwa instrument penelitian SKRIPSI atas nama mahasiswa:

Nama : Fathin Fadil Abid Abiyyu

NPM : 19114072

Program Studi : Pendidikan Olahraga

Judul Skripsi : Pembelajaran Penjaskes Menggunakan Media Digital Dan Video
Digital Melalui Aplikasi Notion

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian skripsi dapat dinyatakan bahwa:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 01 Agustus 2023

Validator



Arifai, S.Pd, M. Pd.

NIDN: 0228059103

Lampiran 3. Kuesioner

Pertanyaan Jawaban 29 Setelan

LEMBAR KUESIONER

Pada penelitian dengan judul **PEMBELAJARAN PENJASKES MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL DAN VIDEO DIGITAL MELALUI APLIKASI NOTION**

A. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Baca dengan baik setiap butir pernyataan/pertanyaan
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
4. Beri tanda (X) pada jawaban yang dipilih dari Poin 1 - 5
5. Keterangan:
SS = Sangat Setuju (Poin = 5)
S = Setuju (Poin = 4)
N = Netral (Poin = 3)
TS = Tidak Setuju (Poin = 2)
STS = Sangat Tidak Setuju (Poin = 1)

Nama

Teks jawaban singkat

Kelas

Teks jawaban singkat

Usia

Teks jawaban singkat

Lampiran 4. Instrumen Hasil Penelitian

	A	B	X	Y	Z	AA
1	Nama	Kelas	Total Skor (SR)	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
2	Albertus Satriyo N	XI TKJ1	76	90	84,44	Sangat Tinggi
3	ALDY ERIANSY AH	XI TKJ1	63	90	70,00	Tinggi
4	Alin Fadhliah alfaluy	XI TKJ1	53	90	58,89	Sedang
5	ananda saffa zahara	XI TKJ1	65	90	72,22	Tinggi
6	AFRI JUWANDI	XI TKJ1	48	90	53,33	Sedang
7	Farelzi saputra	XI TKJ1	68	90	75,56	Tinggi
8	intan nur'aini	XI TKJ1	63	90	70,00	Tinggi
9	Jatra pandu wijaya	XI TKJ1	81	90	90,00	Sangat Tinggi
10	Jilan Khafi Dalal	XI TKJ1	78	90	86,67	Sangat Tinggi
11	Kristine Gabriella Pangestu	XI TKJ1	48	90	53,33	Sedang
12	M sapta surya s	XI TKJ1	87	90	96,67	Sangat Tinggi
13	M Sholeh Iqbal Gumanti	XI TKJ1	74	90	82,22	Sangat Tinggi
14	MUHAMMAD DEYAN ADRIAN	XI TKJ1	59	90	64,44	Tinggi
15	Muhammad arif	XI TKJ1	70	90	77,78	Tinggi
16	Muhammad dwi prasetyo	XI TKJ1	67	90	74,44	Tinggi
17	MUHAMMAD FADHIL ARROSYID	XI TKJ1	90	90	100,00	Sangat Tinggi
18	Muhammad Ikhwan Fadli	XI TKJ1	54	90	60,00	Sedang
19	Muhammad Ikhwan Fadli	XI TKJ1	72	90	80,00	Sangat Tinggi
20	Muhammad Rasya Alf arizi	XI TKJ1	70	90	77,78	Tinggi
21	Nauwal Fahri Zain	XI TKJ1	76	90	84,44	Tinggi
22	PEBRI CAHYA KAMILA	XI TKJ1	75	90	83,33	Sangat Tinggi
23	Riski Ramadhan	XI TKJ1	78	90	86,67	Sangat Tinggi
24	Sauli Andriano Simanjuntak	XI TKJ1	64	90	71,11	Tinggi
25	Siraj husein Nasrullah	XI TKJ1	77	90	85,56	Sangat Tinggi
26	Tiara salsabila shoffaq	XI TKJ1		% Rata-rata	75,36	
27	Wenny pradipa yogaswara	XI TKJ1				
28	Wulandari	XI TKJ1				
29	Keysha azahara nathania	XI TKJ1				
30	Riko Setiawan	XI TKJ1				
31	Septian-ando yokinda kusuma	XI TKJ1	Skor Minimal	Skor Maximal	SMin-SMax	Interval
32			19	90	72	14,4
33	Jumlah Laki-Laki	22				
34	Jumlah Perempuan	7	Bobot Penilaian Kuesioner			
35	Jumlah Siswa	29	Kategori	Positif		
36			Sangat Setuju	5		
37			Setuju	4		
			Ragu-ragu	3		
			Tidak Setuju	2		
			Sangat Tidak Setuju	1		
			Interval	Kategori	Jumlah	Presentase
			79 - 100%	Sangat Tinggi	12	41,38
			64 - 78%	Tinggi	10	34,48
			49 - 63%	Sedang	7	24,14
			34 - 48%	Rendah	0	0,0
			19 - 33%	Sangat Rendah	0	0,0
			Hasil			
			Tinggi= 75,36%			

4.1 Uji Validitas

No Butir Instrumen	Kofisien Korelasi	Sig.	Keterangan
1	807	<.001	Valid
2	567	<.001	Valid
3	823	<.001	Valid
4	733	<.001	Valid
5	600	<.001	Valid
6	815	<.001	Valid
7	837	<.001	Valid
8	765	<.001	Valid
9	715	<.001	Valid
10	794	<.001	Valid
11	737	<.001	Valid
12	712	<.001	Valid
13	740	<.001	Valid
14	727	<.001	Valid
15	610	<.001	Valid
16	664	<.001	Valid
17	880	<.001	Valid
18	560	<.002	Valid

4.2 Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.947	18

4.3 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			29
Normal Parameters ^{a,b}			
		Mean	.0000000
		Std. Deviation	1.47841898
Most	Extreme	Absolute	.087
Differences		Positive	.066
		Negative	-.087
Test Statistic			.087
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.829
		99% Confidence Interval	
		Lower Bound	.820
		Upper Bound	.839

5. Dokumentasi

5.1 Pengenalan Aplikasi Notion





5.2 Wawancara Terbuka Bersama guru dan siswa



Lampiran 6. Media Pembelajaran dengan Aplikasi Notion

6.1 Tamplate Media Pembelajaran Guru



Media Pembelajaran Guru

Template ini dapat digunakan guru mempermudah proses pembelajaran dan mengorganisasikan segala kebutuhannya dalam pembelajaran dalam satu tempat.

Moto :

Visi :

Misi :

RPP dan Silabus

RPP dan Silabus

Strategi dan Metode Pembelajaran

Strategi dan Metode Pembelajaran

Kelas yang diampuh dan Jadwal Pembelajaran

Disini guru dapat membuat list untuk mempermudahnya dalam melihat kelas mana saja yang ia ampuh.

Kelas Yang Diampuh:

1. X
2. XI
3. XII
4. Dst.

Jadwal Pembelajaran Tiap Kelas

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at
Kelas	X	XI	XII	X	XI
Jumlah Kelas	2	2	2	2	2
Waktu Pembelajaran	90'	90'	90'	90'	90'

Proses Pembelajaran

- Pembelajaran Kelas X
- Pembelajaran Kelas XI
- Pembelajaran Kelas XII

Wenny pradipa yogaswara | Penjaskes



Pembelajaran Kelas XI

Jadwal Pembelajaran Semester Ganjil

Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
7.00						
8.00						
9.00		XI TKJ				
10.00						
11.00						
12.00						
13.00						
14.00						
15.00						
16.00						

Master Schedule

Materi Baru

Status Kelas yang di ampuh All

Materi Pembelajaran

Not started 0

In progress 0

Done 1

+ New

+ New

+ New

Teknik Dribble Bola Basket

August 8, 2023

XI TKJ

Topic 1

Done

100%

+ New

Kalender Pelajaran

All

Materi Pembelajaran

August 2023

< Today >

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
30	31	Aug 1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	Sep 1	2

Note

Bismillah semoga tersampaikan

Wenny pradipa yogaswara | Penjaskes



Teknik Drible Bola Basket

Date	August 8, 2023
Kelas	XI TKJ
Proses Belajar	Topic 1
Kegiatan Belajar	Materi
Start	<input checked="" type="checkbox"/>
In progress	<input checked="" type="checkbox"/>
Done	<input checked="" type="checkbox"/>
Progress	100% <div style="width: 100%;"></div>
Status	Done
+ Add a property	

Add a comment...

Deskripsi Pembelajaran

Dribbling atau menggiring bola adalah salah satu teknik penting dalam olahraga basket. Setiap pemain basket harus menguasai dribbling bola agar bisa bermain dengan maksimal dan profesional.

Dribbling bola basket menjadi gerakan dasar dan paling sering digunakan dalam olahraga basket. Dribbling dalam basket dilakukan dengan cara memantulkan bola ke lantai lapangan sambil berlari dan menjaga bola tetap dalam penguasaan.

Capaian Pembelajaran

1. Siswa memahami maksud, tujuan, dan fungsi dari teknik dribling bola basket
2. Siswa memahami sikap tubuh, pusat titik berat badan dan prinsip dalam bola basket
3. Siswa memiliki gambaran bagaimana melakukan drible dalam bola basket

Materi Pembelajaran

Teknik Dribble dalam bola basket

Tugas

Jelaskan tugas yang diberikan disini

Komen untuk absen

Fadhil arroyid saya sudah menyelesaikan pembelajaran

SMK N2 Bandar Lampung | Penjaskes 2023



Teknik Dribble dalam bola basket

Teknik-Teknik Dribbling Bola Basket

Ada beberapa teknik dribbling bola basket yang wajib dikuasai oleh pemain basket. Berikut sejumlah teknik dribbling dalam olahraga basket.

1. Hesitation Move

Teknik hesitation move dilakukan dengan menahan bola sebentar atau sejenak di pegangan tangan. Gerakan ini dapat memecah konsentrasi lawan. Gerakan ini juga digunakan untuk persiapan melakukan shooting bola ke ring.

2. Change of Pace

Teknik kedua yang harus dikuasai oleh pemain basket adalah change of pace. Teknik ini dilakukan dengan gerakan mengubah tempo dribbling. Gerakan ini berfungsi untuk memulai serangan atau melancarkan strategi lainnya yang mengejutkan pemain lawan.

3. Crossover

Teknik dribbling bola basket selanjutnya yang perlu dikuasai pemain basket adalah crossover. Teknik ini dilakukan dengan cara mengubah posisi bola dari satu tangan ke tangan lainnya. Gerakan ini berfungsi untuk mempertahankan atau melindungi bola dari rebutan lawan.

4. Between the Legs

Pemain basket juga perlu menguasai teknik between the legs. Teknik dribbling ini dilakukan untuk melewati atau menerobos pemain bertahan lawan yang sedang melakukan overplaying. Cara melakukannya jika anda berbelok ke kiri, yakni dengan menggiring bola dalam pantulan rendah secara cepat menggunakan tangan kanan. Selanjutnya gunakan kaki kiri untuk melangkah maju. Pantulkan bola dari tangan kanan ke tangan kiri melewati di antara kaki. Pertahankan tubuh dalam posisi rendah saat melangkah maju.

5. Behind the Back

Behind the back merupakan teknik dribbling yang juga harus dikuasai oleh pemain basket. Teknik ini digunakan untuk memindahkan bola dari kanan ke kiri. Gerakan ini cukup sulit dipraktikkan, namun sangat efektif untuk mengecoh lawan.

6. Wraparound

Teknik selanjutnya yang wajib dikuasai oleh pemain basket untuk melakukan dribbling adalah wraparound. Gerakan teknik ini mirip dengan teknik behind the back. Namun gerakan ini dilakukan dengan melempar bola dari samping melewati punggung menuju ke arah depan.

7. Ankle Breaker

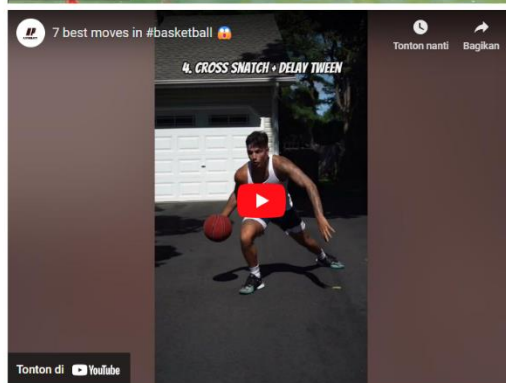
Gerakan dribbling yang harus dikuasai selanjutnya adalah ankle breaker. Teknik ini berupa gerakan cepat saat menggiring bola sehingga membuat pemain lawan kesulitan untuk bertahan dan menjaga keseimbangan kaki.

Cara Melakukan Dribbling Bola Basket

Pemain bola basket perlu menguasai teknik khusus untuk bisa melakukan dribbling. Memantulkan bola ke lantai saja tanpa adanya teknik tidak akan menghasilkan dribbling yang lihai dan mengecoh. Berikut cara melakukan teknik dasar dribbling bola basket.

1. Kepala harus dalam posisi tegak dengan pandangan fokus ke depan. Jangan terlalu fokus kepada bola, namun lihat lapangan dan pemain lawan.
2. Rentangkan lengan dan gerakkan pergelangan tangan untuk memantulkan bola ke lantai.
3. Saat memantulkan bola, gunakan jari untuk mengontrol bola. Jangan menggunakan telapak tangan untuk mengontrol bola.
4. Jaga agar bola jangan memantul terlalu tinggi atau terlalu rendah saat dribbling.
5. Tangan yang tidak memegang bola dan bagian tubuh lain bisa digunakan untuk melindungi bola dari gerakan lawan.

Referensi Video



6.2 Tamplate Media Pembelajaran Siswa



Tamplate Media Pembelajaran untuk Siswa

Tamplate ini bisa digunakan siswa untuk mempermudah mereka mengorganisir dan memahami pembelajaran yang disampaikan dalam satu tempat.

Moto :

Gools :

Dream :

Jadwal Pembelajaran

Waktu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
7.00						
8.00						
9.00		Penjaskes				
10.00						
11.00						
12.00						
13.00						
14.00						
15.00						
16.00						

Master Schedule

Progress Mata Pelajaran Penting 2 more...

Learning Database

To-do 0

+ New

In progress 0

+ New

Complete 1

Learning Guide

Ikhsan fadli

Materi penjaskes

Penjaskes

Materi

Done

August 8, 2023

+ New

Calendar

 Penting

📌 Learning Database


September 2023

< Today >

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
27	28	29	30	31	Sep 1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Mapel Database

Disini siswa dapat membuat database untuk mapel yang sudah di pelajarnya.

 Penjaskes

 Biologi

 Fisika

Semangat kamu pasti bisa!

Ikhsan Fadli | Kaya raya