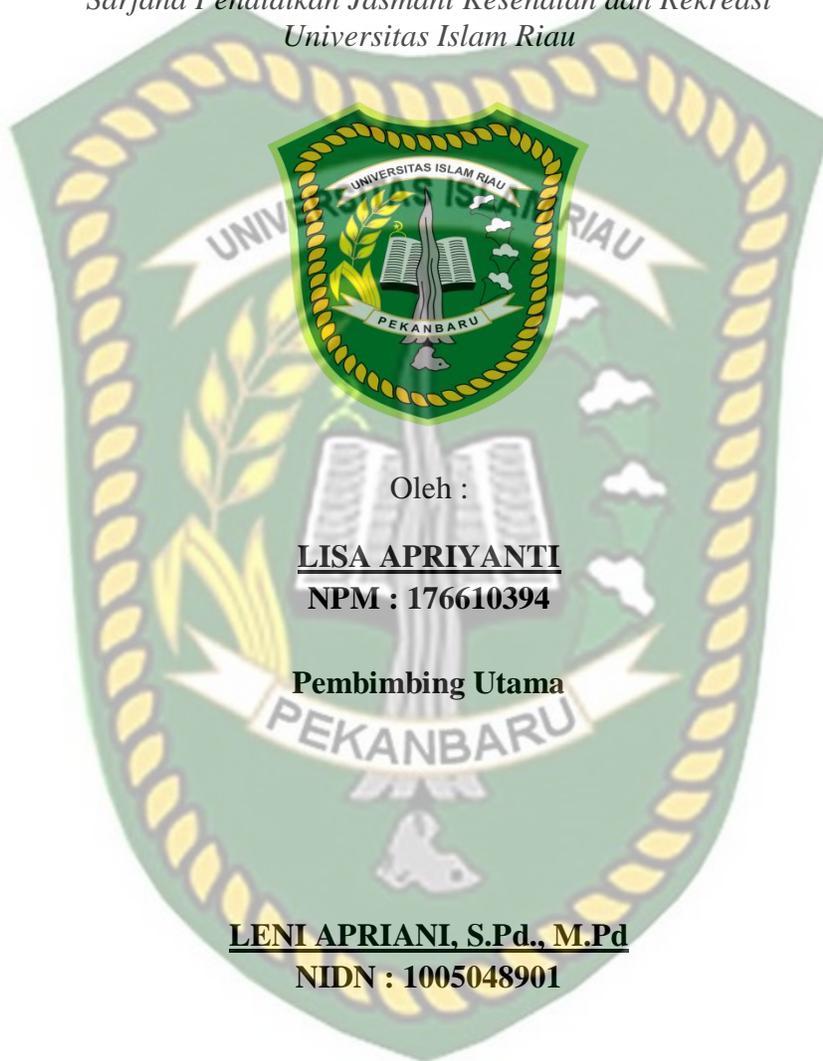


**PERSEPSI SISWA TERHADAP *E-LEARNING* PADA PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Islam Riau*



Oleh :

**LISA APRIYANTI**

**NPM : 176610394**

**Pembimbing Utama**

**LENI APRIANI, S.Pd., M.Pd**

**NIDN : 1005048901**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

**PERSEPSI SISWA TERHADAP *E-LEARNING* PADA PENDIDIKAN JASMANI  
OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Universitas Islam Riau*



Oleh :

**LISA APRIYANTI**

**NPM : 176610394**

**Pembimbing Utama**

**LENI APRIANI, S.Pd., M.Pd**

**NIDN : 1005048901**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Telah di laksanakan bimbingan skripsi terhadap :

Nama : LISA APRIYANTI  
NPM : 176610394  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap *E-learning* pada Pendidikan  
Jasmani Olahraga dan Kesehatan

### PEMBIMBING



**Leni Apriani, S.Pd., M. Pd**  
NIDN. 1005048901

Mengetahui  
Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau



**Leni Apriani, S.Pd., M. Pd**  
NIDN. 1005048901

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

Wakil Dekan 1



**Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M. Ed**  
NIDN. 1005068201

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : LISA APRIYANTI  
NPM : 176610394  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap *E-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Disetujui,

**PEMBIMBING**

Leni Apriani, S.Pd., M. Pd

NIDN. 1005048901

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau

Leni Apriani, S.Pd., M. Pd

NIDN. 1005048901

## SURAT KETERANGAN

Kami selaku pembimbing skripsi, dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut di bawah :

Nama : LISA APRIYANTI  
NPM : 176610394  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap *E-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul :  
**“Persepsi Siswa terhadap *E-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan”.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Disetujui,

**PEMBIMBING**



**Leni Apriani, S.Pd., M. Pd**

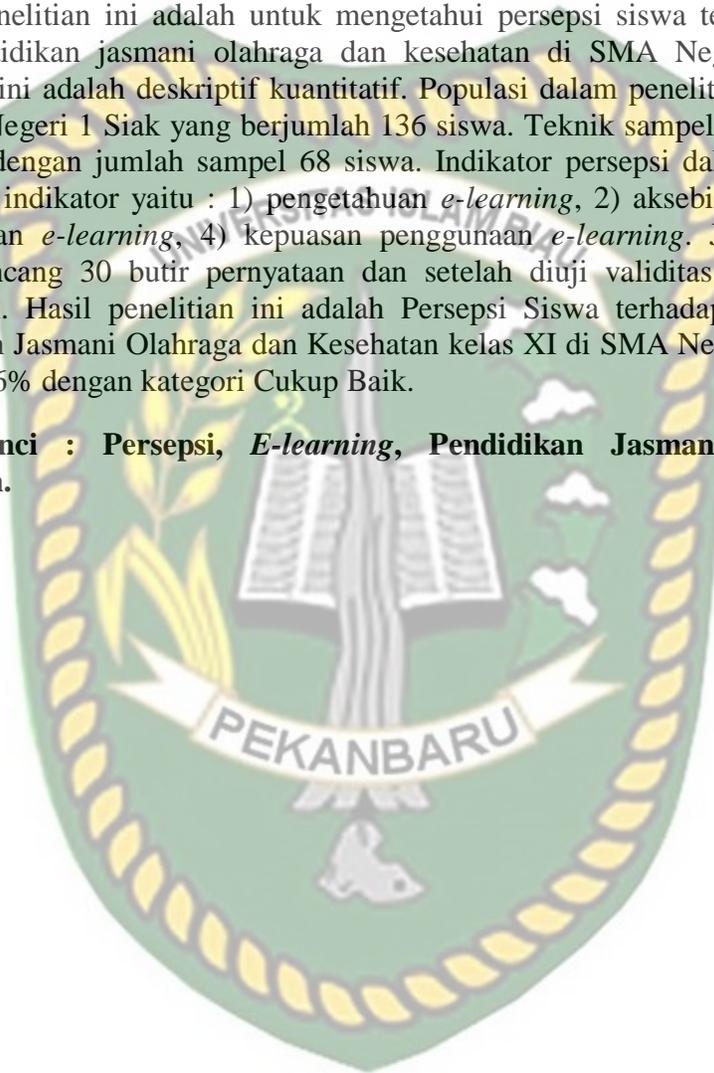
**NIDN. 1005048901**

## ABSTRAK

**Lisa Apriyanti. 2021. Persepsi Siswa Terhadap *E-learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 1 Siak.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA Negeri 1 Siak. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siak yang berjumlah 136 siswa. Teknik sampel adalah *probability sampling* dengan jumlah sampel 68 siswa. Indikator persepsi dalam angket terbagi menjadi 4 indikator yaitu : 1) pengetahuan *e-learning*, 2) aksesibilitas *e-learning*, 3) kemanfaatan *e-learning*, 4) kepuasan penggunaan *e-learning*. Jumlah pernyataan awal dirancang 30 butir pernyataan dan setelah diuji validitas menjadi 25 butir pernyataan. Hasil penelitian ini adalah Persepsi Siswa terhadap *E-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas XI di SMA Negeri 1 Siak dengan rata-rata 76% dengan kategori Cukup Baik.

**Kata Kunci : Persepsi, *E-learning*, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.**

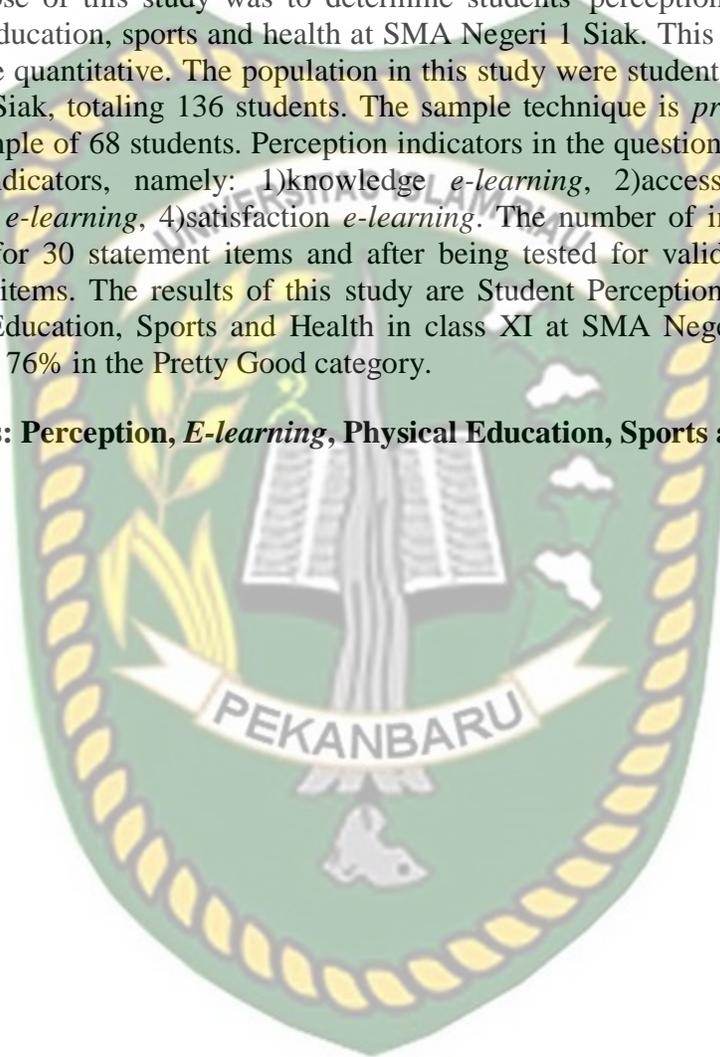


## ABSTRACT

**Lisa Apriyanti. 2021. Student Perceptions of *E-learning* in Physical Education, Sports and Health at SMA Negeri 1 Siak.**

The purpose of this study was to determine students' perceptions of *e-learning* in physical education, sports and health at SMA Negeri 1 Siak. This type of research is descriptive quantitative. The population in this study were students of class XI SMA Negeri 1 Siak, totaling 136 students. The sample technique is *probability sampling* with a sample of 68 students. Perception indicators in the questionnaire were divided into 4 indicators, namely: 1)knowledge *e-learning*, 2)accessibility *e-learning*, 3)benefits *e-learning*, 4)satisfaction *e-learning*. The number of initial statements is designed for 30 statement items and after being tested for validity it becomes 25 statement items. The results of this study are Student Perceptions of *E-learning* in Physical Education, Sports and Health in class XI at SMA Negeri 1 Siak with an average of 76% in the Pretty Good category.

**Keywords: Perception, *E-learning*, Physical Education, Sports and Health.**



## SURAT PERNYATAAN

Nama : LISA APRIYANTI  
NPM : 176610394  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Terhadap *E-learning* pada Pendidikan  
Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya buat murni karya tulisan saya sendiri dan bimbingan dosen yang telah ditunjuk oleh dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi saya merupakan duplikasi skripsi orang lain maka saya siap menerima sanksi pencabutan gelar atau ijazah yang telah saya terima dan saya bersiap dituntut sesuai dengan aturan dan perundangan yang berlaku.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Desember 2021



*Lisa Apriyanti*  
Lisa Apriyanti

176610394



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GANJIL TA 2021/2022**

NPM : 176610394  
 Nama Mahasiswa : LISA APRIYANTI  
 Dosen Pembimbing : LENI APRIANIS.Pd., M.Pd  
 Program Studi : PENDIDIKAN OLAHRAGA (PENJASKESREK)  
 Judul Tugas Akhir : Persepsi Siswa terhadap *E-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Student Perception of *E-learning* in Physical Education Sports and Health  
 Lembar Ke : 1

Perpustakaan Universitas Islam Riau

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	08 Oktober 2020	Pengajuan judul, Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pendidikan Jasmani Pada Siswa/i Kelas XI SMA Negeri 1 Siak.	Di ACC.	
2	05 Januari 2021	Perbaikan cover, penulisan, bab II dan III, lengkapi daftar pustaka, cari indikator angket dan pernyataan angket.	Di perbaiki sesuai saran.	
3	29 Januari 2021	Perbaikan judul, penulisan, bab I sampai bab III, skala angket, dan perbaiki angket.	Di Perbaiki sesuai saran.	
4	23 Februari 2021	Perbaikan kisi-kisi angket dan cari angket yang ada di jurnal.	Di perbaiki sesuai saran.	
5	31 Maret 2021	UJIAN SEMINAR PROPOSAL		
6	08 Juli 2021	Ganti judul, kisi-kisi angket, angket, dan daftar pustaka.	Di perbaiki sesuai saran	
7	11 November 2021	Perbaikan pengolahan data.	Diperbaiki sesuai saran.	
8	19 November 2021	Perbaikan pengolahan data dan bab IV.	Di perbaiki sesuai saran.	
9	23 November 2021	Acc Skripsi	Di ACC.	

Pekanbaru, 25 November 2021  
 Wakil Dekan I



MTC2NJEWMZK0

**Dr. Miranti Eka Putri, S. Pd., M. Ed**  
 NIDN. 1005068201

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopyannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul **“Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yaitu :

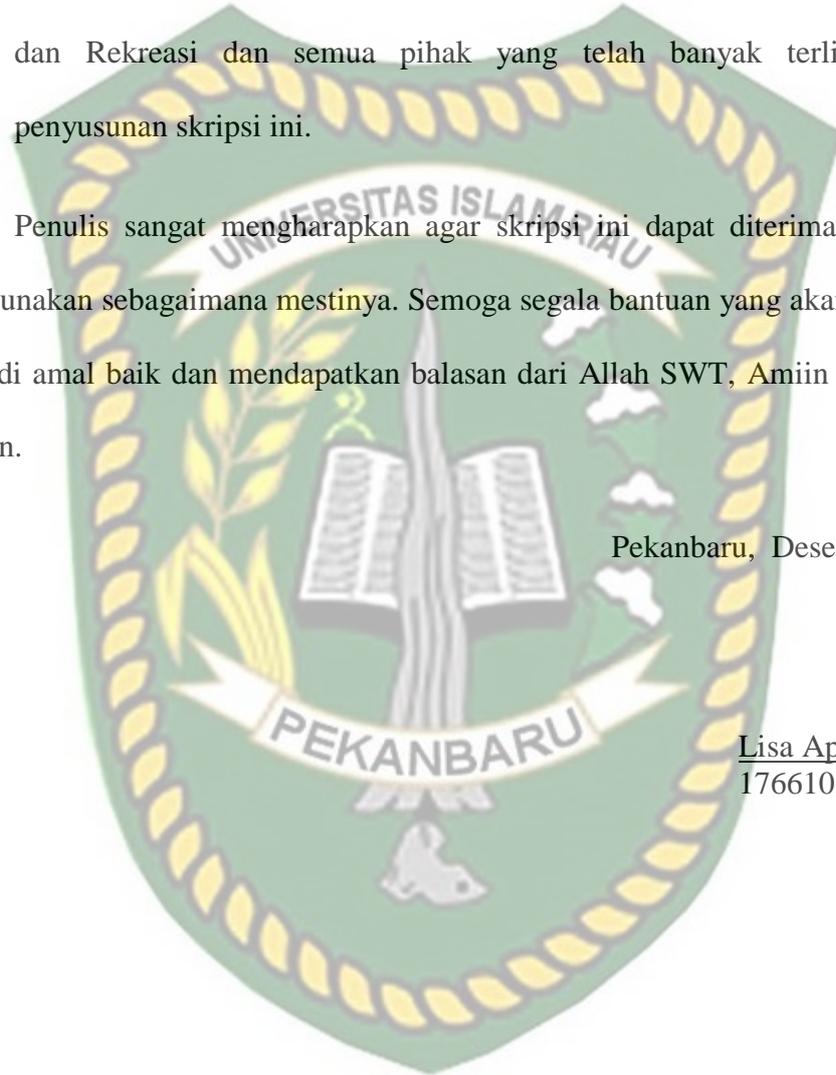
1. Leni Apriani, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau dan Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Dr. Raffly Henjilito, S.Pd., M.Pd sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Bapak / Ibu dosen beserta staf tata usaha pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan pengajaran dan berbagai disiplin ilmu kepada penulis selama penulis belajar di Universitas Islam Riau.

4. Kepada kedua orang tua tercinta yang telah banyak memberikan dukungan secara material maupun spiritual.
5. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dan semua pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis sangat mengharapkan agar skripsi ini dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Semoga segala bantuan yang akan diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amiin Ya Robbal Alamin.

Pekanbaru, Desember 2021

Lisa Apriyanti  
176610394



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vi
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Persepsi.....	7
a. Pengertian Persepsi .....	7
b. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi .....	9

c. Prinsip Persepsi .....	10
d. Indikator Persepsi Terhadap <i>E-Learning</i> .....	12
2. Hakikat <i>E-Learning</i> .....	12
a. Pengertian <i>E-Learning</i> .....	12
b. Ciri-Ciri <i>E-Learning</i> .....	14
c. Kelebihan Dan Kekurangan <i>E-Learning</i> .....	14
d. Proses <i>E-Learning</i> .....	17
e. Manfaat <i>E-Learning</i> .....	22
f. <i>Google Classroom</i> .....	24
3. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	26
a. Pengertian Pendidikan Jasmani .....	26
b. Tujuan Pendidikan Jasmani .....	27
c. Fungsi Pendidikan Jasmani .....	29
d. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani .....	30
B. Kerangka Berfikir .....	31
C. Hipotesis .....	33

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	34
B. Populasi dan Sampel .....	34
C. Defenisi Operasional .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	36
E. Instrumen Penelitian .....	37
F. Teknik Analisis Data .....	39

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

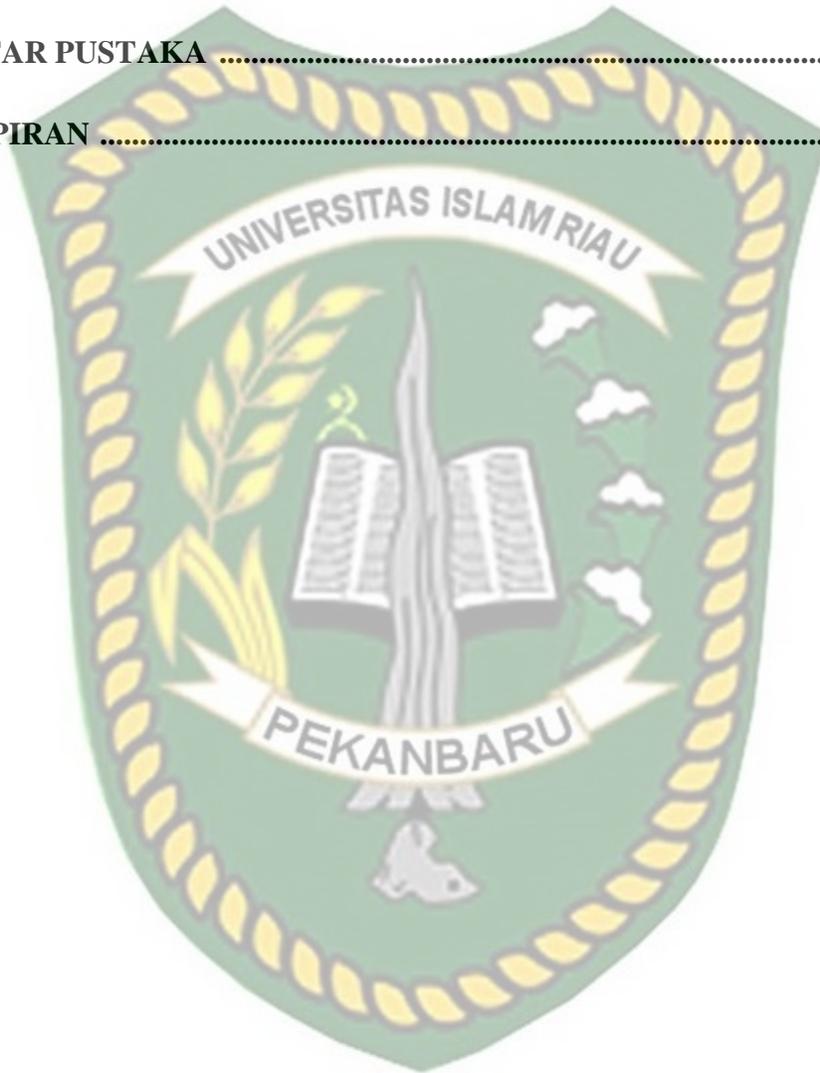
A. Deskripsi Data .....	41
B. Analisis Data .....	57
C. Pembahasan .....	58

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan ..... 60  
B. Saran ..... 60

**DAFTAR PUSTAKA ..... 62**

**LAMPIRAN ..... 66**



Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Populasi Penelitian .....	35
2. Kisi-Kisi Pernyataan Angket Uji Coba .....	38
3. Kisi-Kisi Pernyataan Angket Penelitian .....	39
4. Pembobotan Skor Jawaban .....	39
5. Kriteria Penelitian .....	40
6. Rekapitulasi Uji Validasi Angket .....	41
7. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap <i>E-Learning</i> Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Tinjau dari Indikator Pengetahuan <i>E-Learning</i> .....	42
8. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap <i>E-Learning</i> Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau dari Indikator Akseibilitas <i>E-Learning</i> .....	44
9. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap <i>E-Learning</i> Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau dari Indikator Kemanfaatan <i>E-Learning</i> .....	47
10. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap <i>E-Learning</i> Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau dari Indikator Kepuasan penggunaan <i>E-Learning</i> .....	52
11. Rekapitulasi Jawaban Responden dari Keseluruhan Indikator.....	55
12. Interpretasi data persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada	

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan..... 56

13. Rekapitulasi rata-rata skor jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari keseluruhan indikator ..... 57



## DAFTAR GRAFIK

### Halaman

1.	Histogram dan keseluruhan Indikator pengetahuan dalam persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan .....	43
2.	Histogram dan Keseluruhan Indikator Aksebilitas dalam Persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	46
3.	Histogram dan keseluruhan indikator kemanfaatan dalam persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan .....	50
4.	Histogram dan keseluruhan indikator kepuasan dalam persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan .....	53
5.	Histogram data keseluruhan indikator dalam persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan .....	56

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang ini pendidikan sangat berperan penting bagi setiap individu, yakni mengembangkan diri agar tetap bisa melangsungkan kehidupan sehingga menjadi individu yang berguna bagi nusa, bangsa, dan negara sesuai dengan tujuan dan fungsi pendidikan nasional. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individu, sehingga dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan kepribadian, fisik, mental, dan spiritual.

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan secara menyeluruh. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang harus ada disetiap lembaga pendidikan formal ataupun informal. Karena pendidikan jasmani sangat baik dalam mengembangkan berbagai macam aspek diantaranya : aspek kesehatan, stabilitas emosional, penalaran, dan keterampilan social. Pendidikan jasmani memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam semua pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis.

Hal ini dicantumkan dalam UU No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan jasmani yang bermutu dan ber-kualitas baik akan memberikan peluang dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu sehingga tercapai tujuan pendidikan.

Dengan adanya wabah Covid-19 membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus tersebut. Keadaan ini menyebabkan seluruh kegiatan dalam berbagai sektor menjadi tidak maksimal (terhambat), salah satunya di bidang pendidikan. Semua pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan peserta didik dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem *e-learning*. Konsep *e-learning* membawa pengaruh yang besar dalam proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara konten maupun sistem yang digunakan.

Problematika pada saat ini yaitu terkendalanya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan karena tidak dapat dilaksanakan secara langsung melainkan dilaksanakan secara online (daring). Untuk itu penggunaan media online merupakan sebuah solusi dari permasalahan ini yang diharapkan siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media online yang digunakan seperti *whatsapp group*, dan *google classroom*.

*E-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Sistem *e-learning* merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet.

Dalam proses pembelajaran daring, perlu adanya penambahan pesan-pesan edukatif kepada siswa mengenai wabah pandemi Covid-19. Pada pelaksanaan *e-learning* perlu dibutuhkan sebuah perangkat-perangkat atau teknologi untuk mengakses secara *online* seperti *handphone*, komputer, tablet, dan laptop. Penggunaan *e-learning* sebagai media mengelola pembelajaran pada masa pandemi sangat cocok untuk diterapkan. Penggunaan *e-learning* sebagai media mengelola pembelajaran hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedur dalam mengoperasikan *e-learning*.

Dengan adanya *e-learning* peserta didik memiliki keleluasan dalam waktu belajar, dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Pada saat pandemi seperti ini, *e-learning* merupakan sebuah solusi yang harus dilaksanakan. Namun pembelajaran tidak semudah yang dibayangkan. Terdapat kendala yang dialami siswa pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dimana didominasi oleh aspek psikomotor. Daya serap setiap siswa berbeda sehingga sulit untuk memahami materi yang dilakukan secara *online*, serta tempat tinggal siswa menjadi faktor penting untuk kelancaran pembelajaran *online* karena menyangkut dengan jaringan. Dalam hal ini menimbulkan adanya persepsi siswa terhadap pembelajaran daring. Siswa diharapkan mampu mengembangkan dan mengontrol diri ke hal positif, gemar berolahraga, kreatif, inovatif, serta terampil dan memiliki kebugaran jasmani serta pola hidup sehat.

Persepsi dari siswa mencerminkan sikap atau perilaku mereka berasal dari pengamatan selama mengikuti proses pembelajaran daring. Hasil pengamatan tersebut akan memunculkan sebuah persepsi dimana persepsi tersebut bisa ke arah

positif atau ke arah negatif tergantung dari pengamatan setiap individunya. Saat pembelajaran daring berlangsung beberapa siswa beranggapan bahwa pembelajaran daring tidak menyenangkan dan sangat membosankan karena hanya membaca, dan melihat gerakan melalui video. Anggapan tersebut berbeda dari yang diharapkan oleh guru yang mengupayakan pembelajaran menjadi semenarik mungkin agar siswa merasa senang, nyaman dan tidak merasa terbebani untuk mengikuti pembelajaran daring.

Berdasarkan observasi terdapat kendala dimana siswa beranggapan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani secara daring sangat membosankan karena hanya membaca, memahami materi yang diberikan serta melihat video sesuai dengan materi ajar sedangkan pembelajaran pendidikan jasmani di dominasi keterampilan fisik (aspek psikomotor). Daya serap siswa yang berbeda-beda membuat tujuan pengajaran pendidikan jasmani secara daring tidak optimal, serta tempat tinggal siswa menjadi faktor penting untuk kelancaran pembelajaran *online* karena menyangkut dengan jaringan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik mengambil judul penelitian “**Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Anggapan siswa bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal jika dilakukan secara daring, karena pembelajarannya identik dengan keterampilan fisik (aspek psikomotor).
2. Daya serap siswa yang berbeda-beda dalam mempelajari materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, karena pembelajarannya tidak semudah dengan apa yang dilihat.
3. Faktor tempat tinggal sangat berpengaruh karena *e-learning* berkaitan dengan jaringan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan keterbatasan dana, waktu serta kemampuan peneliti maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi yaitu hanya untuk mengetahui persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian pada : Seberapa positif persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain sebagai berikut :

1. Bagi siswa, menjadikan rujukan peserta didik untuk memahami persepsinya terhadap pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dan menjadi pendorong semangat untuk pembelajaran kedepan nya.
2. Bagi sekolah, memberikan masukan serta evaluasi sehingga menjadi gambaran bagi pihak sekolah mengenai pembelajaran penjas yang dilakukan secara daring.
3. Bagi guru, diharapkan dapat bermanfaat dalam peningkatan kualitas belajar mengajar sehingga ada perbaikan agar pembelajaran berjalan lebih baik.
4. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana strata 1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Riau.
5. Bagi Fakultas, sebagai bahan sumber bacaan di perpustakaan guna meningkatkan pengetahuan bagi pembaca.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hakikat Persepsi

###### a. Pengertian Persepsi

Kata persepsi berasal dari Bahasa Inggris, *perception* yang artinya: persepsi, penglihatan, tanggapan. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi diinterpretasikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu, atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya (Yufid, KBBI elektronik). Persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari penggunaan panca indera dalam menerima stimulus, kemudian diorganisasikan dan diinterpretasikan sehingga memiliki pemahaman.

Menurut Suharman dalam Jayanti dan Arista (2018:208) persepsi merupakan suatu proses menginterpretasikan atau menafsir informasi yang diperoleh melalui sistem alat indera manusia. Ada tiga aspek di dalam persepsi yang dianggap relevan dengan kognisi manusia, yaitu pencatatan indera, pengenalan pola, dan perhatian. Menurut Slameto (2013:102) persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium.

Berdasarkan penjelasan diatas, persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari indera penglihatan sehingga terbentuk tanggapan yang di alami oleh individu sehingga individu sadar akan segala sesuatu yang ada di lingkungannya melalui indera yang di milikinya. Dapat diketahui bahwa setiap individu memiliki perasaan, kemampuan berfikir serta pengalaman yang berbeda-beda. Sehingga akan mendapatkan hasil yang berbeda dalam menginterpretasikan suatu hal atau benda.

Menurut Sunaryo dalam Yulianingsih dan Parlindungan (2020:37) persepsi merupakan proses akhir, yaitu proses pengamatan yang melibatkan indera sehingga ada suatu konsentrasi atau perhatian yang kemudian akan menuju ke otak, dan pada akhirnya seseorang akan sadar dengan apa yang di lihat dan rasakan. Sedangkan menurut Komarudin dan Prabowo (2020:58) dalam persepsi siswa dapat memunculkan persepsi ke arah yang positif atau ke arah negatif tergantung pengamatan saat pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan suatu proses pengamatan yang melibatkan seluruh indera yang dimiliki sehingga timbul konsentrasi dan menuju ke otak. Hasil dari pengamatan yang dilakukan dapat mengarah ke arah yang positif ataupun negatif. Tergantung bagaimana sudut pandang siswa dalam mengamatinya.

Menurut Pareek dalam Fitriana dkk (2016:663) persepsi adalah proses menerima, menyeleksi, mengorganisasikan, mengartikan, menguji, dan memberi reaksi kepada

rangsangan panca indera atau data. Sedangkan menurut Wood dalam Sembiring dan Oktavianti (2021:162) persepsi merupakan proses komunikasi dasar di mana seseorang menciptakan makna ketika berkomunikasi dengan diri sendiri dan berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi terjadi setelah objek yang bersangkutan melihat, mendengar atau merasakan sesuatu dan mengorganisasi serta menginterpretasikan nya didapat ketika seseorang berkomunikasi dengan diri sendiri ataupun dengan orang lain.

#### **b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Menurut Walgito dalam Akbar (2015:195) faktor – faktor persepsi, sebagai berikut :

1. Objek yang dipersepsi.  
Objek yang menimbulkan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor.
2. Alat indera, syaraf dan susunan syaraf.  
Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, di samping itu juga harus ada syaraf sensorik sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris yang dapat membentuk persepsi seseorang.
3. Perhatian.  
Untuk menyadari dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu sekelompok objek.

Sedangkan menurut Toha dalam Arifin dkk (2017:92) faktor – faktor yang mempengaruhi persepsi adalah sebagai berikut :

- a. Faktor Internal : Perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian, proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- b. Faktor Eksternal : latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor internal (faktor individu) dan eksternal (faktor lingkungan). Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi. Pada dasarnya proses terbentuknya persepsi terjadi dalam diri seseorang, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuannya.

### c. Prinsip-prinsip Persepsi

Menurut Slameto (2013:103) dalam melakukan persepsi ada beberapa prinsip yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1. Persepsi itu relative bukan absolut, seseorang hanya memperhatikan beberapa rangsangan saja dari banyak rangsangan yang ada di sekelilingnya pada saat tertentu.
2. Persepsi itu selektif, seseorang hanya memperhatikan beberaparangsangan saja dari banyaknya rangsangan yang ada di sekelilingnya pada saat tertentu.
3. Persepsi itu mempunyai tatanan, orang menerima rangsangan tidak dengan sembarangan. Ia akan menerima dalam bentuk hubungan–hubungan atau kelompok–kelompok. Jika rangsangan yang datang tidak lengkap, ia akan melengkapinya sendiri sehingga hubungan itu menjadi jelas. Hubungan eratnya adalah dengan bagaimana guru mampu menyiapkan atau merencanakan pembelajaran dengan susunan yang baik. Perencanaan pembelajaran harus

dituangkan dalam perangkat pembelajaran yang disusun dengan format atau susunan yang tertata dengan pertimbangan berbagai hal yang dapat mempengaruhi pembelajaran dalam hal ini utamanya adalah persepsi siswa. Materi harus disajikan dengan lengkap dan berurutan sehingga antara satu dengan yang lain dapat saling terhubung dan tidak menimbulkan interpretasi yang salah.

4. Persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan (penerima rangsangan), harapan dan kesiapan penerima pesan akan menentukan pesan mana yang akan dipilih untuk diterima, selanjutnya bagaimana pesan yang akan dipilih itu akan di tata dan demikian pula bagaimana pesan tersebut akan di implementasikan.
5. Persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama. Perbedaan persepsi ini dapat ditelusuri pada perbedaan individual, perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi.

Agar dapat memperoleh persepsi yang seragam, guru hendaknya memberikan perlakuan berbeda kepada masing-masing individu maupun kelompok terutama pada peserta didik atau kelompok yang memiliki perbedaan karakteristik yang cukup mencolok. Contohnya, dalam sebuah kelas terhadap siswa pintar yang memiliki pemahaman materi yang sangat baik, juga terdapat siswa yang kurang mampu mendapat persepsi dengan baik, guru dapat meminta bantuan kepada siswa yang pintar tersebut untuk membantu siswa yang lemah agar dapat persepsi yang baik karena hubungan antar siswa tentu akan dapat memperkuat belajar. Atau juga terdapat kelompok belajar atau kelas yang memiliki karakteristik umum berbeda, maka guru dapat menerapkan metode mengajar yang berbeda pada kelas tersebut dibandingkan dengan kelas lainnya.

**d. Indikator persepsi siswa terhadap *e-learning*.**

Menurut Cendra dkk, indikator persepsi terhadap *e-learning* yaitu : a) Pengetahuan *e-learning*, b) Aksebilitas *e-learning*, c) Kemanfaatan *e-learning*, d) Kepuasan penggunaan *e-learning*. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

a) Pengetahuan *e-learning*

*E-learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektornik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan dilakukan secara interaktif dimanapun dan kapanpun. *E-learning* mempermudah interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa ataupun siswa dengan bahan atau materi ajar. Siswa dapat saling berbagi informasi kepada siswa lainnya mengenai berbagai hal yang terkait.

b) Aksebilitas *e-learning*

*E-learning* dalam prosesnya dapat dilakukan dimana dan kapan saja, karena *e-learning* bersifat jaringan. Keadaan yang sangat fleksibel dinilai sangat membantu siswa dalam penyelesaian pembelajaran.

c) Kemanfaatan *e-learning*

Dalam *e-learning* siswa dapat mengakses materi ajar setiap saat. Meningkatkan kadar interaksi antara guru dan siswa. Menjangkau siswa dalam jangkauan luas. *e-learning* dapat membuat siswa akan mengetahui banyak hal mengenai pembelajaran, karena siswa bebas mencari informasi.

d) Kepuasan penggunaan *e-learning*

**2. Hakikat Pembelajaran Daring (*E-Learning*)**

**a. Pengertian Pembelajaran Daring (*E-Learning*)**

Pembelajaran Daring merupakan kepanjangan dari Pembelajaran dalam jaringan (*online*) dengan pola pembelajarannya melalui bantuan jaringan internet sehingga akan terjadi interaksi kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru. Pembelajaran daring ini juga dilakukan memanfaatkan teknologi informasi.

Menurut Dabbagh dan Ritland dalam Arnesti dan Hamid (2015:88) pembelajaran daring (*online*) adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan

perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti. Selanjutnya Dabbagh dan Ritland mengatakan ada tiga komponen pada pembelajaran online yaitu (a) model pembelajaran, (b) strategi instruksional dan pembelajaran, (c) media pembelajaran online.

Ketiga komponen ini membentuk suatu keterkaitan interaktif, yang didalamnya terdapat model pembelajaran yang tersusun sebagai suatu proses sosial yang menginformasikan desain dari lingkungan pembelajaran online, yang mengarah ke spesifikasi strategi instruksional dan pembelajaran yang secara khusus memungkinkan untuk memudahkan belajar melalui penggunaan teknologi pembelajaran.

Menurut Amalia & Yudhi dalam Jayul (2020:194) pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mana dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet tanpa harus bertatap muka langsung antara guru dan siswa. Pemanfaatan teknologi dan pembelajaran merupakan kegiatan wajib yang dilaksanakan dosen pada era digitalisasi saat sekarang ini. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pendidikan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada era digitalisasi saat ini, dalam proses pembelajaran pendidik dapat memanfaatkan teknologi secara baik untuk pendidikan, sehingga tetap dapat melaksanakan pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung. Memanfaatkan teknologi untuk pendidikan tentunya dilaksanakan sesuai dengan fungsinya.

**b. Ciri-ciri pembelajaran daring (*E-Learning*)**

Menurut Sanjaya (2012:207-208) mengemukakan bahwa pembelajaran daring memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Online* siswa tidak lagi memerlukan tempat dan waktu untuk belajar tetapi bisa belajar di mana saja dan kapan saja.
2. Dalam Pembelajaran siswa tidak lagi hanya memiliki akses pada buku teks dan sumber-sumber belajar tercetak lainnya, namun kepada sumber-sumber informasi yang bersifat digital, yang dapat diakses melalui dunia maya.
3. Siswa dan guru dapat meningkatkan pembelajaran kelas dengan mengakses informasi dari kesatuan sumber-sumber (perpustakaan, kelompok minat khusus) berkomunikasi via komputer dengan siswa atau dengan para ahli di bidang pelajaran khusus dan penukaran informasi/data.
4. Karena komputer memiliki kemampuan untuk mengirimkan informasi di berbagai media (cetak, video, rekaman suara) komputer telah menjadi perpustakaan tanpa batas.
5. Peran guru dan murid bisa mengakses dokumen elektronik untuk memperkaya pelajaran mereka. Siswa dapat secara aktif berpartisipasi karena pembelajaran online memberikan lingkungan pembelajaran yang interaktif.
6. Pembelajaran *online* memungkinkan pendidik terpisah secara geografis dari peserta didik mereka dan peserta didik dapat belajar dengan peserta didik lain di ruangan kelas digital.

**c. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring (*E-Learning*)**

Menurut Riyana dalam Fitra dkk (2019:14) pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara *online*. Selama pembelajaran daring

berlangsung banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar dirumah, diantaranya terlalu banyak tugas yang diberikan dan guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Serta keterbatasan yang dimiliki oleh setiap individu akan menghambat proses pembelajaran yang dilakukan secara daring (*e-learning*). Disamping banyaknya keluhan orang tua mengenai pembelajaran daring, namun ternyata pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluwesan waktu dan tempat belajar, sehingga kegiatan proses belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun oleh siswa. Misalnya belajar dapat dilakukan di kamar, ruang tamu dan sebagainya serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam. Dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak, misalnya peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar. Tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas. Disamping dari adanya kelebihan pembelajaran daring, namun pembelajaran daring juga memiliki kekurangan.

Menurut Sari dalam Putria dkk (2020:147) kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana yang baru bagi peserta didik, yang biasanya belajar di kelas. Suasana yang baru tersebut dapat menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar. Adapun beberapa kekurangan yang terjadi pada pembelajaran daring yaitu anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif. Keterbatasan kuota internet atau paket internet atau *wifi* yang menjadi penghubung dalam

pembelajaran daring serta adanya gangguan dari beberapa hal lain. Sedangkan Menurut Hadisi dan Muna dalam Putra dkk (2020:147) pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring. Kelebihannya membangun suasana belajar yang baru sehingga siswa antusias dalam belajar. Sedangkan kekurangan dari adanya pembelajaran daring yaitu anak sulit untuk focus dalam pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif (ribut), keterbatasan kuota internet, dan minimnya interaksi antara guru dan siswa ataupun siswa dengan siswa. Sehingga memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.

Menurut Suhery dalam Nurdin (2021:28-29) Pembelajaran secara daring memiliki kelebihan diantaranya:

- a. Pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui internet secara kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
- b. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang teratur dan terjadwal melalui internet.
- c. Siswa dapat mengulang materi setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan. Siswa akan lebih mudah mendapatkan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan ajar yang dipelajarinya dengan mengakses internet.
- d. Pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang bisa diikuti dengan jumlah siswa yang banyak.
- e. Siswa yang pasif bisa menjadi aktif.
- f. Pembelajaran menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan kapan saja dan dimanajaya terutama bagi mereka yang tempat tinggalnya yang lebih jauh

Kelebihan pembelajaran daring juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Interaksi secara tatap muka yang terjadi antara pengajar dan siswa menjadi atau bahkan antara siswa itu sendiri.
- b. Pembelajaran daring lebih banyak ke aspek bisnis daripada sosial dan akademik.
- c. Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih ke tugas yang diberikan guru melalui buku yang diberikan.
- d. Pengajar dituntut untuk lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*).
- e. Siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung gagal.
- f. Belum meratanya fasilitas internet yang tersedia di tempat yang bermasalah dengan listrik, telpon dan komputer.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dan kelebihan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Kelebihan dari pembelajaran daring ini dapat memberikan dampak positif yaitu memberikan pengetahuan baru terhadap teknologi yang sedang digunakan, adanya penerapan ilmu dalam keluarga, terjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan guru, munculnya ide-ide baru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dimasa pandemi. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran daring ini membuat siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran. Contohnya dalam pengerjaan tugas siswa mencari jawaban langsung melalui google dan ada juga yang menyuruh orang tuanya ataupun kerabat untuk mengerjakan tugas. Hal ini membuat siswa malas dalam mengasah pengetahuannya.

#### **d. Proses pembelajaran daring (*E-Learning*)**

Secara filosofis, pelaksanaan *e-learning* mengandung dua konsekuensi. Konsekuensi pertama, menuntut diterapkannya sistem belajar mandiri (*independent learning*). Artinya setiap peserta didik memiliki otonomi untuk menentukan tiga opsi

berikut: (1) apa yang akan mereka pelajari; (2) kapan, dimana, bagaimana mereka mempelajarinya; dan (3) kapan, bagaimana mereka membuktikan keberhasilan belajarnya.

Konsekuensi kedua, dioptimalkannya media komunikasi, khususnya teknologi telekomunikasi secara tepat guna dan sesuai kebutuhan. Media komunikasi atau teknologi telekomunikasi tersebut diantaranya adalah media cetak (buku atau modul cetak, surat, dll), media audio visual (video (CD/DVD) dan televisi), media komputer (multimedia interaktif, *e-book*, *pdf*, *wmv*, dan lain-lain), media internet (*web*, *email*, *milist*, *chat*, dan lain-lain), media *mobile* (*handphone*).

Oleh karena itu, dalam konteks saat ini, penyelenggaraan belajar Jarak Jauh dapat dikatakan sudah memasuki generasi kelima. Generasi pertama, memanfaatkan *korespondensi* (surat-menyurat). Naik ke generasi kedua seiring dengan adanya potensi media cetak yang dinamakan modul cetak (bahan belajar yang dirancang khusus untuk belajar mandiri). Generasi ketiga sudah mengkombinasikan pemanfaatan radio, karena saat itu telah ada radio. Generasi keempat, ditambah lagi dengan kombinasi pemanfaatan televisi, seiring dengan pesatnya perkembangan TV saat itu. Dan saat ini telah memasuki generasi ke lima dengan dimanfaatkannya komputer dan internet (*e-learning* atau *online learning*).

Tentu saja, dalam pelaksanaannya kita harus bijak memilih dan menentukan variasi atau kombinasi yang tepat guna dan sesuai dengan kondisi, karakteristik peserta

pelatihan tersebut. Modus utama pembelajaran jarak jauh generasi kedua dengan memanfaatkan media cetak yang dikombinasikan dengan video, televisi dan radio sampai saat ini masih sangat potensial untuk konteks Indonesia dan negara berkembang lainnya karena kelemahan dalam hal literasi teknologi informasi dan komunikasi, akses internet, lemahnya lebar pita (*bandwidth*), lambatnya kecepatan akses dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi lainnya.

Belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Hal yang terpenting dalam proses belajar mandiri ialah peningkatan kemauan dan keterampilan siswa/peserta didik dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain, sehingga pada akhirnya siswa/peserta didik tidak tergantung pada guru/instruktur, pembimbing, teman, atau orang lain dalam belajar. Dalam belajar mandiri siswa/peserta didik akan berusaha sendiri dahulu untuk memahami isi pelajaran yang dibaca atau dilihatnya melalui media audio visual. Kalau mendapat kesulitan barulah bertanya atau mendiskusikannya dengan teman, guru/instruktur atau orang lain. Siswa/peserta didik yang mandiri akan mampu mencari sumber belajar yang dibutuhkan.

Proses belajar mandiri memberi kesempatan peserta didik untuk mencerna materi ajar dengan sedikit bantuan guru. Mereka mengikuti kegiatan belajar dengan materi ajar yang sudah dirancang khusus sehingga masalah atau kesulitan belajar sudah diantisipasi sebelumnya. Model belajar mandiri ini sangat bermanfaat, karena dianggap luwes, tidak mengikat serta melatih kemandirian siswa agar tidak bergantung atas kehadiran atau uraian materi ajar dari guru. Berdasarkan gagasan

keluwesan dan kemandirian inilah belajar mandiri telah bermetamorfosis sedemikian rupa, diantaranya menjadi sistem belajar terbuka dan belajar jarak jauh. Perubahan tersebut juga dipengaruhi oleh ilmu-ilmu lain dan kenyataan di lapangan.

Proses belajar mandiri mengubah peran guru atau instruktur, menjadi fasilitator atau perancang proses belajar. Sebagai fasilitator, seorang guru atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau ia dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial. Tugas perancang proses belajar mengharuskan guru untuk mengolah materi ke dalam format sesuai dengan pola belajar mandiri.

Sistem belajar mandiri menuntut adanya materi ajar yang dirancang khusus untuk itu. Menurut Prawiradilaga dalam Kusmana (2011:50) beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh materi ajar ini adalah:

- a) Kejelasan rumusan tujuan belajar (umum dan khusus).
- b) Materi ajar dikembangkan setahap demi setahap, dikemas mengikuti alur desain pesan, seperti keseimbangan pesan verbal dan visual.
- c) Materi ajar merupakan sistem pembelajaran lengkap, yaitu ada rumusan tujuan belajar, materi ajar, contoh/bukan contoh, evaluasi penguasaan materi, petunjuk belajar dan rujukan bacaan.
- d) Materi ajar dapat disampaikan kepada siswa melalui media *online*.
- e) Materi ajar menggunakan teknologi canggih dengan internet (situs tertentu) dan *e-mail*; atau dengan cara lain yang dianggap mudah dan terjangkau oleh peserta didik.
- f) Penyampaian materi ajar dapat pula disertai program tutorial, yang diselenggarakan berdasarkan jadwal dan lokasi tertentu atau sesuai dengan kesepakatan bersama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa didalam pembelajaran secara *online* guru harus menyusun materi ajar sesuai dengan syarat yang sudah

ditentukan. Dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Karena pada saat pandemi ini banyak kelebihan dan kekurangan didalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran secara online menyulitkan siswa untuk memahami materi secara baik. Untuk itu guru harus merancang materi ajar secara baik dan tersusun.

*E-Learning* sebagai pembelajaran jarak jauh yang berarti bahwa *e-learning* ilmu pendidikan memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar tanpa ada interaksi langsung dengan guru. Akan tetapi melakukan interaksi pembelajaran secara *online*. *E-Learning* ilmu pendidikan menggunakan atau memanfaatkan media komputer yang dilengkapi dengan perangkat multimedia, koneksi internet atau internet lokal.

Menurut Rosenberg dalam setiawardhani (2013:84) mengategorikan *e-learning* dalam 3 kriteria dasar, yaitu :

1. *E-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran serta informasi.
2. *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui teknologi komputer dengan menggunakan standar teknologi internet.
3. *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradigma tradisional dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* bersifat jaringan yang mana materi dapat di distribusikan atau diberikan secara cepat kepada siswa melalui jaringan. Pembelajaran diberikan kepada siswa melalui teknologi komputer. Dengan *e-learning*

siswa dapat menggali informasi lebih luas dan lebih dalam sehingga siswa mendapatkan ilmu lebih banyak.

**e. Manfaat *E-Learning***

Teknologi berpengaruh besar di kehidupan kita, salah satunya di bidang pendidikan. Pemanfaatan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil yang maksimal. Menurut Rohmah dalam Hartanto (2016:7) manfaat *e-learning* diantaranya : a) Dapat mempersingkat waktu dan biaya. b) Mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi. c) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, sehingga siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. d) Pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di ruang kelas saja, dengan adanya peralatan komputer dan jaringan siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan menurut Hartanto (2016:8) manfaat *e-learning* bagi dunia pendidikan secara umum, yaitu :

- a) Fleksibilitas tempat dan waktu
- b) Independent *learning*.

*E-Learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin di pelajari nya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengulang-ulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Pembelajar juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif dari pada cara belajar lainnya yang memaksakan nya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan.

- c) Hemat biaya.
- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran.

*E-Learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham.

- e) Standarisasi pengajaran, peajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali di akses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
- f) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.
- g) Kecepatan distribusi, *e-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat *e-learning*.
- h) Ketersediaan *On-Demand*.
- i) Otomatisasi proses administrasi.

*E-learning* menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *e-learning*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari adanya *e-learning* diantaranya dapat mempersingkat waktu dan menghemat biaya, mempermudah siswa dan guru dalam berinteraksi, siswa dapat menggali pengetahuan lebih luas, siswa juga dapat setiap waktu mengecek ataupun mempelajari kembali materi yang diberikan. Dengan demikian penerapan *e-learning* di sekolah diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain adanya peningkatan interaksi guru dengan siswa, tersedianya sumber-sumber pembelajaran yang tidak terbatas, *e-learning* yang dikembangkan secara benar akan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

Menurut K. Wulf dalam setiawardhani (2013:87) manfaat pembelajaran elektronik terdiri dari empat hal, yaitu : (a) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*), (b) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*), (c) Menjangkau siswa dalam cakupan yang luas (*potential to reach*

*a global audience*), (d) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Siswa dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar kapan saja dan dari mana saja karena sumber belajar sudah di rangkum secara elektronik dan tersedia untuk di akses oleh siswa melalui internet. Dengan pembelajaran elektronik tempat dan waktu tidak lagi menjadi hambatan karena *e-learning* bersifat fleksibel. Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat yang terus berkembang ikut mempermudah pengembangan bahan belajar secara elektronik.

**f. Google Kelas (*Google Classroom*)**

Pada saat sekarang ini dimana perkembangan zaman menuntut perubahan sikap dan cara berfikir seseorang. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka manusia yang hidup di era ini harus mampu untuk memanfaatkan teknologi secara baik dan benar. Dalam hal ini, media yang digunakan untuk pembelajaran tidak hanya berbasis *offline*, namun juga *online*. Begitu banyak aplikasi yang dirancang untuk mempermudah dan melancarkan kebutuhan manusia, termasuk didalamnya pendidikan.

*Google Classroom* dalam bahasa Indonesia berarti Google kelas adalah sebuah beranda pembelajaran yang ditujukan untuk ranah pendidikan. Menurut Julia Mahrita dalam Salamah (2020:534) *Google Classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas *Google*) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk

menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. Sedangkan menurut Iftakhar dalam su'uga (2016:12) *Google classroom* digunakan untuk membantu guru mengelola proses pembelajaran tanpa sebuah lembaran kertas dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *google classroom* merupakan media *blended learning* yang digunakan dalam lingkup pendidikan untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Kondisi seperti sekarang ini pembelajaran menggunakan *google classroom* dapat membantu keefektifan dalam belajar. Dengan adanya *google classroom* kegiatan belajar semakin mudah, baik dalam pengerjaan tugas oleh siswa ataupun pembagian materi oleh guru tanpa menggunakan kertas.

Menurut Miarso dalam Famukhit (2020:2) *Google Classroom* merupakan aplikasi berbasis *E-learning*, penyampaian pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *google classrrom* merupakan suatu media yang digunakan oleh siswa dan guru saat pembelajaran *online*. Dengan adanya *google classroom* pembelajaran dapat dilakukan dimana saja serta menghemat waktu. Penggunaan *google classroom* dapat memudahkan dalam pemberian materi pembelajaran maupun soal yang dapat diterima langsung oleh siswa.

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

#### **a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas jasmani atau aktivitas fisik yang diselenggarakan untuk menjadi media atau alat bagi kegiatan pendidikan. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dalam prakteknya melibatkan seluruh otot-otot kecil dan otot besar sehingga dalam prakteknya akan berkaitan dengan seluruh komponen fisik yang baik guna proses tumbuh kembang siswa apabila dilakukan dengan cara-cara yang tepat.

Menurut Sumbodo dalam Jayul (2020:190) “Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkanketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif”. Pendidikan jasmani tidak akan mencapai tujuan tanpa adanya rencana yang matang dalam proses pembelajaranya. Berkaitan dengan proses pembelajaran maka perlu adanya pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang tepat didalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Menurut Bangun (2016:157) Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan keseluruhan karena pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani sebagai pokok dari proses pembelajaran. Secara psikologis pendidikan yang menggunakan fisik yang sangat penting bagi perkembangan dan kemajuan peserta didik, dengan demikian belajar pendidikan jasmani sangat penting. Sedangkan menurut Rahayu dalam Junaedi (2015: 17) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk memperoleh kemampuan individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Dengan pendidikan jasmani dapat mengembangkan berbagai macam aspek dalam diri siswa. Pendidikan jasmani sangat berperan penting bagi kebugaran tubuh manusia, salah satunya yaitu dengan kebugaran tubuh manusia akan meningkatkan kualitas yang baik bagi tubuh serta kesehatan dan pertumbuhan jasmani secara optimal. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak, keterampilan sosial, mengembangkan aspek kebugaran jasmani, dan sebagainya.

#### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Menurut Kristiyandaru dalam Junaedi (2015: 836) tujuan pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan sebagai berikut:

- a. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- c. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
- e. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga seperti; permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, akuatik, dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga.
- g. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat kreatif.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. Serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Menurut Rosdiani (2013: 143) mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.

- c. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Mengembangkan sikap sportifitas, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- d. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- e. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, keterampilan, terampil, serta memiliki sikap positif.

**c. Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Menurut Kristiyandaru dalam Junaedi (2015:836) fungsi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai berikut:

- a. Aspek organis: menjadikan fungsi sistem tubuh lebih baik, meningkatkan kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan fleksibilitas.
- b. Aspek neuromuskuler: meningkatkan keharmonisan fungsi saraf dan otot, mengembangkan keterampilan lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, ketepatan, irama, power, kecepatan reaksi, kelincuhan, berbagai keterampilan olahraga, dan keterampilan reaksi.
- c. Aspek perseptual: mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, kemampuan ruang, koordinasi, gerak visual, keseimbangan tubuh, dominasi, lateralitas, image tubuh.
- d. Aspek kognitif: mengembangkan kemampuan mengeksplorasi, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan. Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika serta penggunaan strategi dan teknik. Mengembangkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh, menghargai kinerja tubuh, pemahaman untuk memecahkan problem-problem perkembangan melalui aktivitas gerak.
- e. Aspek sosial: menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok,

belajar berkomunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai-nilai yang positif dalam masyarakat.

- f. Aspek emosional: mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani dan rekreasi yang positif sebagai penonton, memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas, menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berkaitan dengan meningkatkan fungsi tubuh, mengembangkan kemampuan keterampilan dan pengetahuan, meningkatkan kemampuan koordinasi gerakan tubuh, menyesuaikan diri dengan orang lain di kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan respon yang positif.

#### **d. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Ruang lingkup pendidikan jasmani sangat penting untuk dipahami semua guru. Karena bertujuan untuk menggerakkan dan mengembangkan aspek psikomotor pada diri siswa. Menurut Rahayu (2013: 18) mengungkapkan, ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai berikut:

- Permainan dan Olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
- Aktivitas Pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh, serta aktivitas lainnya.
- Aktivitas Senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- Aktivitas Ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic, serta aktivitas lainnya.
- Aktivitas Air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya.
- Pendidikan Luar Kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.

- Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Ruang lingkup penjas sangat kompleks. Bertujuan mengarahkan dan membekali siswa mengenai dasar-dasar pendidikan olahraga dan kesehatan dalam rangka menambah keterampilan dan pengetahuan para guru pendidikan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan.

### **B. Kerangka Berfikir**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik sebagai bagian dari pendidikan bagi tubuh jasmani dan pola hidup sehat. Orientasi pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman ilmu dan menerapkan budaya hidup sehat dalam kehidupan masyarakat.

Dapat kita ketahui bahwa dengan adanya wabah Covid-19 sangat membahayakan. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan). Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan Internet.

Beberapa guru disekolah mengaku jika pembelajaran daring tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional. Karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung (praktik) dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua peserta didik. Sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan.

Persepsi merupakan kecakapan untuk melihat, memahami, kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran. Persepsi dari siswa mencerminkan sikap atau perilaku mereka berasal dari pengamatan selama mengikuti proses pembelajaran daring.

Dalam Proses pembelajaran daring, sangat penting ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orang tua dan peserta didik mengenai wabah pandemi Covid-19. Guru pun dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi efektif dalam pembelajaran dirumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, *physical distancing* (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orang tua siswa dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif. Dalam hal ini menimbulkan adanya persepsi siswa terhadap pembelajaran daring. Siswa diharapkan mampu mengembangkan dan mengontrol

diri ke hal positif, menyukai aktivitas olahraga, serta kreatif, inovatif, terampil dan memiliki kebugaran jasmani serta kebiasaan hidup sehat.

### C. Hipotesis

Berdasarkan anggapan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana persepsi siswa terhadap *e-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan?”



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian bersifat deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data disebarkan melalui angket. Menurut Arikunto (2010:3) istilah deskriptif berasal dari istilah bahasa Inggris *to describe* yang berarti memaparkan atau menggambarkan sesuatu hal, misalnya keadaan, kondisi, situasi, peristiwa kegiatan, dan lain-lain. Dengan demikian penilaian deskriptif merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lainnya yang disebutkan dan hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Menurut Sugiyono (2015:14) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, teknik analisis data berbentuk kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### B. Populasi dan Sampel

##### a. Populasi

Populasi Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam

penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Siak yang terdiri dari 4 kelas. Untuk lebih jelas populasi penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Jumlah Populasi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Siak**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	XI IPA 1	11 Siswa	23 Siswa	34 Siswa
2	XI IPA 2	10 Siswa	24 Siswa	34 Siswa
3	XI IPS 1	20 Siswa	14 Siswa	34 Siswa
4	XI IPS 2	19 Siswa	15 Siswa	34 Siswa
<b>JUMLAH</b>		<b>60</b>	<b>76 siswa</b>	<b>136 Siswa</b>

(Sumber : SMA Negeri 1 Siak)

#### b. Sampel

Menurut Sugiyono (2015 : 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 dijadikan sebagai uji coba, dan siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dijadikan sebagai sampel penelitian yang berjumlah 68 siswa.

#### C. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang penafsiran judul yang akan diteliti, defenisi operasional digunakan untuk menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam

penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang berkaitan dengan judul ini, yaitu :

- a. Persepsi merupakan kecakapan untuk melihat, memahami, kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga mendapatkan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran.
- b. Pembelajaran Daring (*E-learning*) merupakan pembelajaran yang berbasis teknologi menggunakan aplikasi layanan berupa media online yang memang dirancang dan dibuat untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan.
- c. Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional serta mengikuti batasan gerak dan waktu.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kepustakaan

Teknik kepustakaan digunakan untuk mendapatkan informasi tentang definisi, jurnal, teori-teori, konsep-konsep, dan pengambilan data yang bersumber dari buku

yang mendukung penelitian dan berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti untuk dapat dijadikan landasan teori dalam penelitian ini.

b. Kuesioner (angket)

Menurut Sugiyono (2015:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variable yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden lebih besar dan tersebar diwilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan terbuka atau tertutup, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

c. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2015:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Observasi digunakan jika peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

### **E. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2015:147-148) pada dasarnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena social maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan

penelitian. Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Angket dalam penelitian ini berbentuk skala *likert*.

Menurut Sugiyono (2015:134) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

**Tabel 2. Instrumen kisi-kisi angket pernyataan uji coba**

Variabel	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		+	-	
Persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan	Pengetahuan <i>E-learning</i>	10, 15, 24, 30	-	4
	Akseibilitas <i>E-learning</i>	2, 8, 14, 16, 28, 29	6, 12, 25	9
	Kemanfaatan <i>E-learning</i>	1, 4, 9, 13, 20, 21, 22, 26	5, 19, 23, 27	12
	Kepuasan Penggunaan <i>E-learning</i>	7, 18	3, 11, 17	5
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>

(Modifikasi Cendra dkk, 2020:99)

Tabel 3. Instrumen kisi-kisi angket pernyataan penelitian.

Variabel	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		+	-	
Persepsi siswa terhadap <i>e-learning</i> pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan	Pengetahuan <i>E-learning</i>	10, 21	-	2
	Aksebilitas <i>E-learning</i>	2, 8, 14, 15, 25	6, 12, 22	8
	Kemanfaatan <i>E-learning</i>	1, 4, 9, 13, 18, 19, 23	5, 17, 20, 24	11
	Kepuasan Penggunaan <i>E-learning</i>	7, 16	3, 11	5
<b>Total</b>		<b>16</b>	<b>9</b>	<b>25</b>

Tabel 4. Penskoran Nilai Pernyataan Angket

PERNYATAAN	SKOR			
	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

#### F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, maka dari itu analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:208) Perhitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif presentase, karena termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik,

diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Sudijono dalam puspayanti (2017)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P :Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F : Frekuensi

N : Jumlah Responden

**Tabel 5 : Kriteria Penilaian**

Skor Interval	Kategori
90% -100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup Baik
55% - 59%	Kurang Baik
< 55%	Sangat Tidak Baik

**Sugiono Dalam Haryanto & Arif (2021:141)**

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Uji Coba Instrumen (Uji Validitas)

Data yang di butuhkan dalam penelitian ini di dapatkan melalui penyebaran angket. Sebelum disebarakan kepada responden sesungguhnya, angket tersebut di uji validitas. Sebelum di uji validitas, jumlah item pernyataan berjumlah 30 yang terdiri dari 4 indikator, yaitu : 1) Pengetahuan *e-learning*, 2) Aksebilitas *e-learning*, 3) Kemanfaatan *e-learning*, 4) Kepuasan penggunaan *e-learning*.

Peneliti melakukan uji validitas angket di SMA Negeri 1 Siak. Jumlah responden yang terlibat dalam uji validitas angket berjumlah 68 siswa. Setelah dilakukan uji validitas didapatkan 5 item pernyataan drop atau harus di hapus dari daftar pernyataan angket. Untuk mengetahui setiap butir pernyataan valid tidak yaitu dengan syarat :

- a. Jika  $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$  (0,23) maka instrument tersebut dinyatakan valid.
- b. Jika  $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$  (0,23) maka instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

**Tabel 6: Rekapitulasi Uji Validitas Angket**

Variabel	Jumlah Item	Uji Validitas	
		Item Valid	Item Tidak Valid
Persepsi	30 Item	25 Item	5 Item
Keterangan	Nomor item yang tidak valid : 15, 17, 20, 29, 30		

## 2. Hasil Penelitian

### a. Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Pengetahuan *E-Learning*.

Aspek pengetahuan *e-learning* merupakan salah satu indikator dari persepsi siswa. Peneliti memasukkan 2 item pernyataan guna mengetahui pengetahuan siswa terhadap *e-learning*. 68 responden terdapat 21,32% yang memberikan jawaban sangat setuju. 66,17% responden memberikan jawaban setuju. 11,02% responden memberikan jawaban tidak setuju. 1,47% responden memberikan jawaban sangat tidak setuju. Berikut penjabaran secara rinci jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti tertuang pada tabel berikut ini :

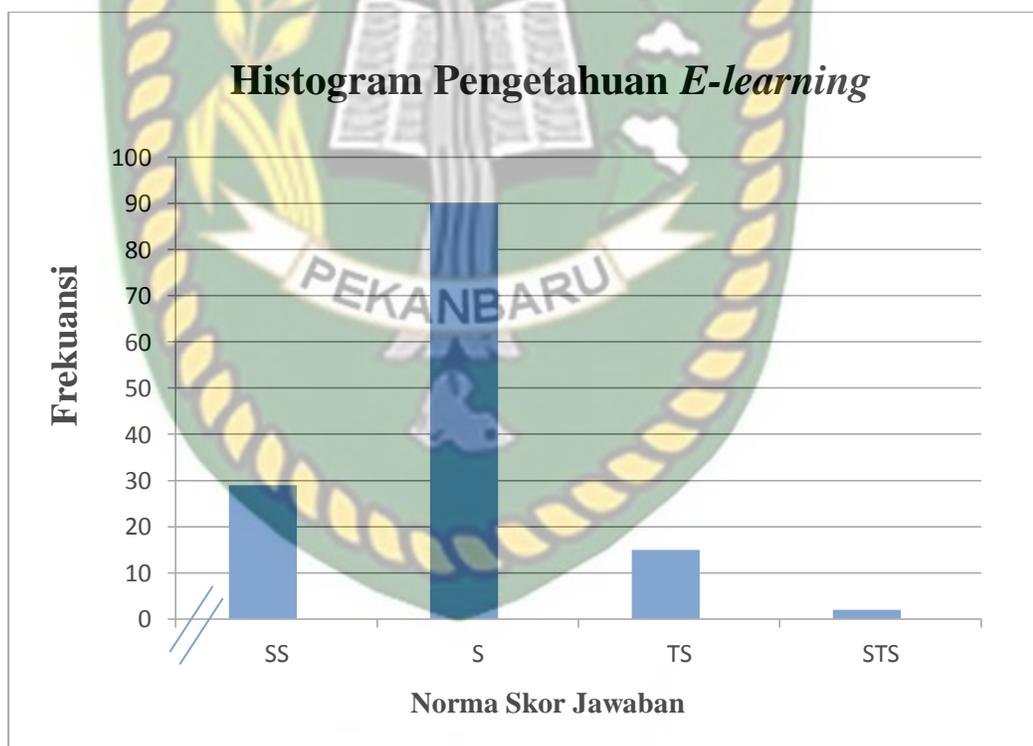
**Tabel 7. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Pengetahuan *E-Learning*.**

No	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
10	<i>E-learning</i> merupakan salah satu perangkat yang digunakan guru untuk kegiatan pembelajaran dalam hal membagikan materi dan meng- <i>upload</i> tugas.	18	26,47 %	48	70,58 %	2	2,94 %	0	0%

21	<i>E-learning</i> memudahkan dalam menyampaikan informasi.	11	16,17 %	42	61,76 %	13	19,11 %	2	2,94 %
<b>Jumlah</b>		<b>29</b>		<b>90</b>		<b>15</b>		<b>2</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>21,32 %</b>		<b>66,17 %</b>		<b>11,02 %</b>		<b>1,47 %</b>

Data Olahan Penelitian 2021

Data yang tertera dalam tabel di atas, tentang indikator pengetahuan *e-learning*, maka dapat digambarkan dalam grafik dibawah ini



Grafik 1. Histogram dan keseluruhan Indikator pengetahuan dalam persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui rata-rata jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di tinjau dari indikator pengetahuan sebesar 77% presentase tersebut terletak pada interval 76%-85% dengan kategori baik. Artinya responden memiliki pengetahuan yang baik mengenai *e-learning*.

**b. Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Aksebilitas *E-Learning*.**

Aspek aksebilitas merupakan salah satu indikator dari persepsi. Peneliti memasukkan 8 item pernyataan guna mengetahui persepsi siswa dari segi aksebilitas. 68 responden terdapat 10,29% yang memberikan sangat setuju. 43,92% responden memberikan jawaban setuju. 31,60% responden menjawab tidak setuju. 14,15% responden memberikan jawaban sangat tidak setuju. Berikut penjabaran secara rinci jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan seperti tertuang pada tabel berikut ini.

**Tabel 8. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Aksebilitas *E-Learning*.**

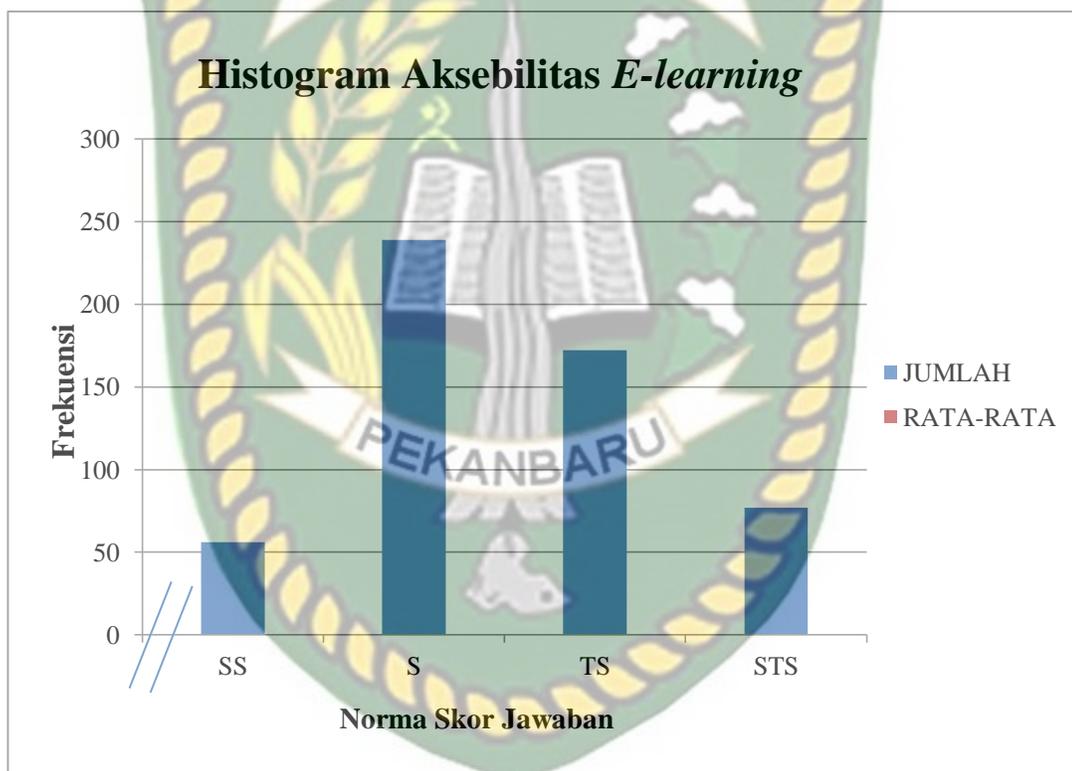
No	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
2	Dengan menggunakan <i>e-learning</i> proses belajar dapat	22	32,35 %	43	63,23 %	2	2,94%	1	1,47 %

	dilakukan di mana dan kapan saja.								
6	Penerapan <i>e-learning</i> tidak mudah yang diperkirakan.	0	0%	16	23,52%	44	64,70%	8	11,76%
8	<i>E-learning</i> mempermudah siswa dalam mengakses materi pembelajaran.	8	11,76%	48	70,58%	10	14,70%	2	2,94%
12	<i>E-learning</i> tidak efektif bagi siswa yang bertempat tinggal di daerah yang sulit jaringan.	0	0%	2	2,94%	31	45,48%	35	51,47%
14	Cukup mudah untuk menggunakan <i>e-learning</i> dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.	5	7,35%	38	55,88%	22	32,35%	3	4,41%
15	Pengoperasian sistem <i>e-learning</i> stabil dan lancar.	4	5,88%	46	67,64%	18	26,47%	0	0%
22	Ketidakseimbangan akses jaringan dan teknologi dapat menghambat pembelajaran.	0	0%	0	0%	41	60,29%	27	39,70%
25	Sistem <i>e-learning</i> dapat dengan	17	25%	46	67,64%	4	5,88%	1	1,47%

	mudah digunakan							
<b>Jumlah</b>	<b>56</b>		<b>239</b>		<b>172</b>		<b>77</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>10,29 %</b>		<b>43,92 %</b>		<b>31,60 %</b>		<b>14,15 %</b>

#### Data Olahan Peneliti 2021

Data yang tertera dalam tabel di atas, tentang indikator pengetahuan e-learning, maka dapat digambarkan dalam grafik dibawah ini



**Grafik 2. Histogram dan Keseluruhan Indikator Aksebilitas dalam Persepsi siswa terhadap *e-learning* pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.**

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, di ketahui rata-rata jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di tinjau dari indikator akseibilitas sebesar 77% presentase tersebut terletak pada interval 76%-85% dengan kategori baik. Artinya kemudahan dalam mengakses *e-learning* sudah baik. Sebagai sebuah media pembelajaran mudah dilaksanakan dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *handphone*.

**c. Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Kemanfaatan *E-Learning*.**

Aspek kemanfaatan merupakan salah satu indikator dari persepsi. Peneliti memasukkan 11 item pernyataan aspek kemanfaatan guna mengetahui persepsi siswa dari segi kemanfaatan. 68 responden 6,01% yang memberikan jawaban sangat setuju. 43,57% responden memberikan jawaban setuju. 35,55% responden menjawab tidak setuju. 14,83% responden memberikan jawaban sangat tidak setuju. Berikut penjabaran secara rinci jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti tertuang pada tabel berikut

**Tabel 9. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Kemanfaatan *E-Learning***

No	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Penggunaan media <i>e-learning</i> memudahkan membuat kesimpulan dari materi yang diberikan guru.	9	13,23 %	46	67,64 %	12	17,64 %	1	1,47 %
4	<i>E-learning</i> dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.	11	16,17 %	50	73,52 %	5	7,35 %	2	2,94 %
5	<i>E-learning</i> menyulitkan siswa mendapatkan <i>feedback</i> (umpan balik) dari guru.	1	1,47 %	25	36,76 %	25	36,76 %	17	25 %
9	<i>E-learning</i> membantu siswa lebih percaya diri untuk berkomunikasi dengan guru mengenai materi yang sulit untuk dipahami.	6	8,82 %	35	51,47 %	21	30,88 %	6	8,82 %

13	<i>E-learning</i> memudahkan siswa memahami dan mengerjakan tugas.	3	4,41%	40	58,8 2%	20	29,41 %	5	7,35 %
17	Siswa kurang memahami materi apabila pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan secara <i>online</i> .	0	0%	8	11,7 6%	39	57,35 %	21	30,8 8%
18	<i>E-learning</i> dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa.	3	4,41%	21	30,8 8%	36	52,94 %	8	11,7 6%
19	<i>E-learning</i> cukup membantu dalam mengoptimalkan pembelajaran.	5	7,35%	43	63,2 3%	17	25%	3	4,41 %
20	<i>E-learning</i> menyulitkan guru untuk memantau siswa ketika pembelajaran.	1	1,47%	10	14,7 0%	31	45,58 %	26	38,2 3%
23	<i>E-learning</i> dapat	3	4,41%	34	50%	26	38,23	5	7,35

	meningkatkan motivasi belajar siswa.						%		%
24	<i>E-learning</i> dapat membuat kemampuan social siswa menurun.	3	4,41%	15	22,0 5%	34	50%	16	23,5 2
<b>Jumlah</b>		<b>45</b>		<b>327</b>		<b>266</b>		<b>110</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>6,01%</b>		<b>43,7 5%</b>		<b>35,55 %</b>		<b>14,6 8%</b>

Data Olahan Peneliti 2021

Data yang tertera dalam tabel di atas, tentang indikator kemanfaatan, maka dapat di gambarkan dalam grafik dibawah ini.



**Grafik 3.** Histogram dan keseluruhan indikator kemanfaatan dalam persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui rata-rata jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap e-learning pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di tinjau dari indikator kemanfaatan 70% persentase tersebut terletak pada interval 60%-75% dengan kategori cukup baik. Artinya e-learning memberikan manfaat yang signifikan terhadap proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran e-learning bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Siak sangat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar.

**d. Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Kepuasan Penggunaan *E-Learning*.**

Aspek kepuasan merupakan salah satu indikator dari persepsi. Peneliti memasukkan 4 item pernyataan aspek kepuasan guna mengetahui kepuasan siswa dalam e-learning pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. 68 responden terdapat 12,13% yang memberikan jawaban sangat setuju. 36,39% responden memberikan jawaban setuju. 27,93% responden memberikan jawaban tidak setuju. 23,52% responden memberikan jawaban sangat tidak setuju. Berikut penjabaran secara rinci jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap e-learning pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti tertuang pada tabel berikut ini :

**Tabel 10. Tanggapan Responden Tentang Persepsi Siswa Terhadap *E-Learning* Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di Tinjau Dari Indikator Kepuasan penggunaan *E-Learning***

No	Pernyataan	SS		S		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%
3	Kurangnya keefektifan <i>e-learning</i> jika ada kendala pada jaringan.	0	0%	1	1,47%	28	41,17%	39	57,35%
7	Saya sangat senang mengerjakan tugas yang diberikan guru melalui <i>e-learning</i> .	11	16,17%	41	60,29%	13	19,11%	3	4,41%
11	<i>E-learning</i> menyulitkan siswa yang kurang memahami teknologi.	0	0%	17	25%	30	44,11%	21	30,88%
16	Siswa dapat mencari informasi lebih luas melalui <i>e-learning</i> .	22	32,35%	40	58,82%	5	7,35%	1	1,47%

<b>Jumlah</b>	<b>33</b>		<b>99</b>		<b>76</b>		<b>64</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>12,13</b>		<b>36,3</b>		<b>27,93</b>		<b>23,52</b>
		<b>%</b>		<b>9%</b>		<b>%</b>		<b>%</b>

Data Olahan Peneliti 2021

Data yang tertera dalam tabel di atas, tentang indikator kepuasan, maka dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini.



**Grafik 4. Histogram dan keseluruhan indikator kepuasan dalam persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.**

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diketahui rata-rata jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di tinjau dari indikator kepuasan sebesar 80%

persentase tersebut terletak pada interval antara 76%-85% dengan kategori baik. Artinya responden memiliki kepuasan dalam e-learning yang baik terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

**e. Rekapitulasi jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari keseluruhan indikator.**

Pada indikator pengetahuan *e-learning* terdiri dari 2 item pernyataan terdapat 29 jawaban yang menyatakan sangat setuju atau 21,32% terdapat 90 jawaban yang menyatakan setuju atau 66,17% terdapat 15 jawaban yang menyatakan tidak setuju atau 11,02% terdapat 2 jawaban sangat tidak setuju atau 1,47%.

Pada indikator aksesibilitas *e-learning* terdiri dari 8 item pernyataan terdapat 56 jawaban yang menyatakan sangat setuju atau 10,29% terdapat 239 jawaban yang menyatakan setuju atau 43,92% terdapat 172 jawaban yang menyatakan tidak setuju atau 31,60% terdapat 77 jawaban sangat tidak setuju atau 14,15%.

Pada indikator kemanfaatan *e-learning* terdiri dari 11 item pernyataan terdapat 45 jawaban yang menyatakan sangat setuju atau 6,01% terdapat 327 jawaban yang menyatakan setuju atau 43,75% terdapat 266 jawaban yang menyatakan tidak setuju atau 35,55% terdapat 110 jawaban sangat tidak setuju atau 14,68%.

Pada indikator kepuasan penggunaan *e-learning* terdiri dari 4 item pernyataan terdapat 33 jawaban yang menyatakan sangat setuju atau 12,13% terdapat 99 jawaban

yang menyatakan setuju atau 36,39% terdapat 76 jawaban yang menyatakan tidak setuju atau 27,93% terdapat 64 jawaban sangat tidak setuju atau 23,52%. Berikut penjabaran secara rinci jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dari keseluruhan indikator seperti tertuang pada tabel berikut :

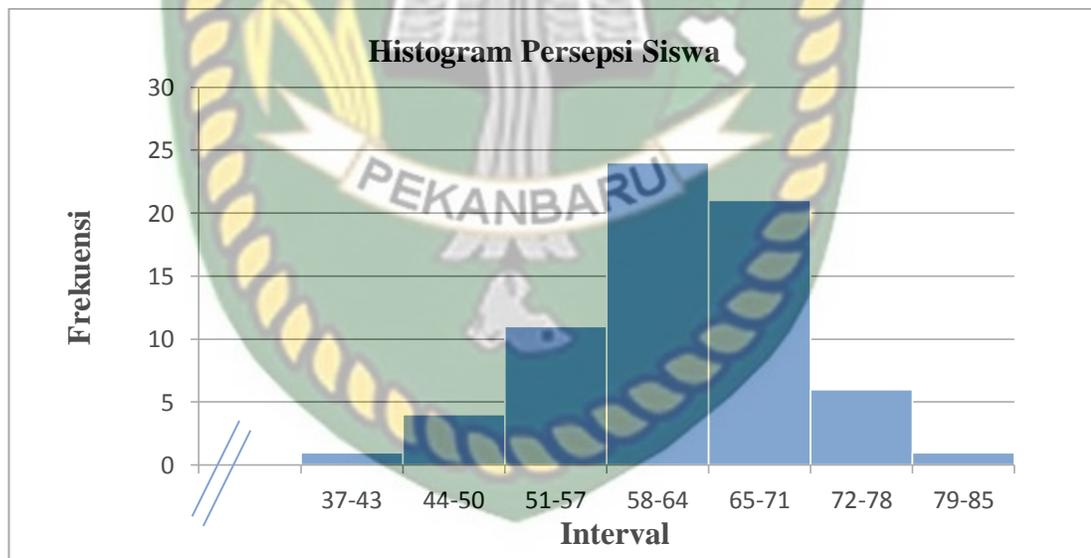
**Tabel 11. Rekapitulasi Jawaban Responden dari Keseluruhan Indikator**

No	Indikator	SS		S		TS		STS		Total Skor	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Pengetahuan <i>E-learning</i>	29	21,3 2%	90	66,1 7%	15	11,0 2%	2	1,47 %	136	100 %
2	Aksebilitas <i>E-learning</i>	56	10,2 9%	239	43,9 2%	172	31,6 0%	77	14,15 %	544	100 %
3	Kemanfaata n <i>E-learning</i>	45	6,01 %	327	43,7 5%	266	35,5 5%	110	14,68 %	748	100 %
4	Kepuasan Penggunaan <i>E-learning</i>	33	12,1 3%	99	36,3 9%	76	27,9 3%	64	23,52 %	272	100 %

Data yang tertera dalam tabel diatas tentang semua indikator, maka dapat di gambarkan dalam grafik di bawah ini

**Tabel 12. Interpretasi data persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.**

No	Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	37-43	1	1,47%
2	44-50	4	5,88%
3	51-57	11	16,17%
4	58-64	24	35,29%
5	65-71	21	30,88%
6	72-78	6	8,82%
7	79-85	1	1,47%
<b>Jumlah</b>		<b>68</b>	<b>100%</b>



**Grafik 5. Histogram data keseluruhan indikator dalam persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.**

## B. Analisis Data

Setelah dijabarkan data hasil penilaian per indikator, langkah selanjutnya adalah mencari rata-rata skor secara keseluruhan guna mengetahui persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Nantinya skor tersebut dibandingkan dengan kriteria persentase yang telah dijabarkan pada BAB III sebelumnya. Untuk lebih jelasnya rata-rata skor setiap indikator variabel persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

**Tabel 13. Rekapitulasi rata-rata skor jawaban responden tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari keseluruhan indikator.**

No	Indikator	Rata-Rata
1	Pengetahuan <i>e-learning</i>	77%
2	Akseibilitas <i>e-learning</i>	77%
3	Kemanfaatan <i>e-learning</i>	70%
4	Kepuasan penggunaan <i>e-learning</i>	80%
<b>Rata-Rata</b>		<b>76%</b>

### Data Olahan Penelitian 2021

Setelah dilakukan perhitungan skor rata-rata persepsi siswa terhadap *e-learning* secara keseluruhan sebesar 76%. Berdasarkan kriteria penilaian skor 76% berada pada rentang nilai 70%-79% dengan kategori cukup baik. Artinya persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dikelas XI SMA Negeri 1 Siak dalam kategori cukup baik.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap e-learning pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berada pada kategori “Cukup Baik”. Keadaan ini dipengaruhi oleh beberapa indikator seperti pengetahuan *e-learning*, akseibilitas *e-learning*, kemanfaatan *e-learning*, dan kepuasan penggunaan *e-learning*.

Persepsi dari siswa mencerminkan sikap atau perilaku mereka berasal dari pengamatan selama mengikuti proses *e-learning*. Hasil pengamatan tersebut akan memunculkan sebuah persepsi dimana hasilnya bisa ke arah positif ataupun negative tergantung individunya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator pengetahuan *e-learning* dikategorikan cukup baik berada pada rata-rata 77% dan berada pada rentang nilai 70%-79%. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki pengetahuan mengenai *e-learning*. Indikator lain seperti akseibilitas *e-learning* dikategorikan cukup baik berada pada rata-rata 77% dan berada pada rentang nilai 70%-79%. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam *e-learning* memiliki akses yang baik. Indikator kemanfaatan *e-learning* dikategorikan cukup baik berada pada rata-rata 70% dan berada pada rentang 70%-79%. Hal ini mengindikasikan bahwa *e-learning* memberikan manfaat yang signifikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Indikator yang terakhir yaitu kepuasan penggunaan *e-learning* dikategorikan baik berada pada rata-rata 80% berada

pada rentang nilai 80%-89%. Artinya siswa puas dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara *online*.

Saldi Putra (2021) melakukan penelitian “Persepsi siswa SMP Negeri 30 Muaro Jambi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara *online* selama masa pandemic covid-19”, dengan jumlah sampel 43 siswa dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa SMP Negeri 30 Muaro Jambi terhadap *e-learning* berada pada kategori “Baik”.

Haryanto & Arif (2021) melakukan penelitian “Persepsi siswa terhadap pembelajaran daring pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK Negeri 10 Semarang”, dengan jumlah sampel 112 siswa dengan hasil penelitian siswa SMK Negeri 10 Semarang memiliki persepsi yang positif mengenai pembelajaran PJOK bisa dikategorikan “Baik” dengan persentase rata-rata sebesar 83,7%.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan analisa data yang telah dilakukan kesimpulan dalam penelitian ini adalah persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan rata-rata 76% kategori “Cukup Baik”.

#### B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas maka dapat beberpa saran peneliti berikan sebagai berikut :

- a. Kepada siswa : diharapkan kepada siswa agar terus meningkatkan kecintaan terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes), karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran penting yang memiliki manfaat dan untuk kebugaran jasmani.
- b. Kepada guru : diharapkan kepada guru agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak monoton kerika *e-learning*.
- c. Kepada sekolah : diharapkan sekolah mampu memfasilitasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

- d. Kepada peneliti selanjutnya : diharapkan agar dapat meneliti lebih dalam tentang persepsi siswa terhadap *e-learning* pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ag, N. S. (2021). Kendala Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Min 4 Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (Jipti)*, 2(01), 25-33.
- Akbar, R. F. (2015). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1).
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online–Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1).
- Aziz, A. L. (2013). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Kemanfaatan Pada Sikap Pengguna E-Learning Survei Pada Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang Angkatan 2011. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 6(2).
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3).
- Cendra, R., & Gazali, N. (2020). E-Learning Dalam Persepsi Mahasiswa Pendidikan Jasmani. *Journal Sport Area*, 5(1), 97-105.
- Famukhit, M. L. (2020, June). Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan. In *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (Vol. 338).
- Fitra, A., Sitorus, M., Sinaga, D. C. P., & Marpaung, E. A. (2020). Pemanfaatan Dan Pengelolaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengajaran Daring Bagi Guru-Guru Smp. *Jurnal Pengabdi*, 3(2), 101-109.
- Fitriana, E., Utaya, S., & Budijanto, B. (2016). Hubungan Persepsi Siswa Tentang Proses Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Geografi Di Homeschooling

Sekolah Dolan Kota Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(4), 662-667.

Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.

Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 10(1).

Haryanto, H. Y., & Arif, S. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Journal Of Physical Activity And Sports (Jpas)*, 2(2), 139-143.

Jayanti, F., & Arista, N. T. (2018). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal Of Management Studies*, 12(2).

Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.

Junaedi, A. (2015). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sma, Smk, Dan Ma Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3).

Komarudin, K., & Prabowo, M. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Majora: Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56-66.

Kusmana, A. (2011). E-Learning Dalam Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 35-51.

Mutia, I., & Leonard, L. (2015). Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), 278-289.

- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-870.
- Rahayu, E, T. (2013) Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung : Alfabeta.
- Rosdiana, D. (2013). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. Bandung : Alfabeta.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533-538.
- Saldi Putra, R. O. P. A. (2021). *Persepsi Siswa Smp Negeri 30 Muaro Jambi Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Secara Online Selama Masa Pandemi Covid-19* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Sanjaya, W. (2012) Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Setiawardhani, R. T. (2013). Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(2).
- Sembiring, A. B., & Oktavianti, R. (2021). Persepsi Siswa Sma Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19. *Koneksi*, 5(1), 120-126.
- Slameto. (2013). Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipta.
- Su'uga, H. S. D., Ismayati, E., Agung, A. I., & Rijanto, T. (2020). Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9.
- Sugiono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Yulianingsih, I., & Parlindungan, D. P. (2020). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Olahraga Terhadap Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19. *Gelandang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 31-46.

