

**TINGKAT PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN  
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN TENTANG MEDIA  
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR Se-GUGUS II  
KECAMATAN IMOIRI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh  
Toni Ruma Ananta  
NIM 10604224087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

**TINGKAT PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN  
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN TENTANG MEDIA  
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR Se-GUGUS II  
KECAMATAN IMOIRI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh  
Toni Ruma Ananta  
NIM 10604224087

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN  
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN TENTANG MEDIA  
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR Se-GUGUS II  
KECAMATAN IMOIRI**

Disusun Oleh:

Toni Ruma Ananta  
NIM 10604224087

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 28 Juni 2017

Mengetahui  
Ketua Program Studi



Drs. Subagyo, M.Pd  
NIP. 19561107 198203 1 002

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Herka Maya Jatmika, S.Pd.Jas, M.Pd  
NIP. 19820101 200501 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Toni Ruma Ananta

NIM : 10604224087

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Se-Gugus II Kecamatan Imogiri

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 Juni 2017

Yang Menyatakan,



Toni Ruma Ananta

NIM. 10604224087

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### TINGKAT PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR Se-GUGUS II KECAMATAN IMOIRI

Disusun Oleh:

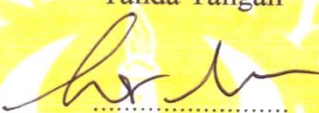


Toni Ruma Ananta  
NIM 10604224087

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 21 Juli 2017

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Herka Maya Jatmika, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		3/8 2017
Abdul MahfudinA, M.Pd Sekretaris		2/8 2017
Ermawan Susanto, M.Pd Penguji		2/8 2017

Yogyakarta, 3 Agustus 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed  
19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

- ❖ Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Q.S. Al-Insyirah : 6-7)
- ❖ Maka barang siapa mengerjakan kebaikan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan) nya. Dan barang siapa mengerjakan keburukan seberat zarrah, niscaya dia akan melihat (balasan) nya. (Q.S. Al-Zalzalah : 7-8)
- ❖ Hidup adalah perjalanan pulang, maka jangan sampai tersesat dalam perjalanan agar dapat pulang kembali ketempat yang benar. (Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Karya yang sangat sederhana ini dipersembahkan kepada orang-orang yang sangat bermakna bagi penulis, antara lain:

1. Bapak dan Ibu yang selalu sabar dan penuh kasih sayang mendoakan dan memberikan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
2. Adik yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
3. Semua saudara dan teman yang telah memberikan dukungan semangat moral dan spiritual.

**TINGKAT PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN GURU PENDIDIKAN  
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN TENTANG MEDIA  
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR Se-GUGUS II  
KECAMATAN IMOIRI**

Oleh:

Toni Ruma Ananta  
NIM 10604224087

**ABSTRAK**

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila sarana dan prasarana tersedia dengan baik. Oleh karena itu penting bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian ini yaitu Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri ada sebanyak 8 Sekolah Dasar dengan jumlah 9 Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Instrumen yang digunakan adalah tes pengetahuan dan pemahaman dengan soal pilihan ganda. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstruk. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase dan dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri berada pada kategori sangat tinggi sebesar 44.44% (4 responden), kategori tinggi sebesar 44.44% (4 responden), kategori sedang sebesar 11.12% (1 responden), kategori rendah sebesar 0.00% (0 responden), kategori sangat rendah sebesar 0.00% (0 responden). Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri adalah baik.

Kata kunci : *tingkat pengetahuan dan pemahaman, guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, media pembelajaran, sekolah dasar*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri” dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas pemberian kesempatan untuk menempuh studi S1 di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta atas segala kemudahan yang telah diberikan.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd. Ketua Program Studi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyusunan skripsi.
5. Bapak Drs. Heri Purwanto, M.Pd. Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama studi.

6. Bapak Herka Maya Jatmika, S.Pd.Jas, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan skripsi ini.
7. Bapak Saryono, S.Pd.Jas, M.Or., sebagai Dosen ahli “*expert judgement*” yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan instrument penelitian.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Bapak dan Ibu Staff Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah membantu penulis dalam membuat maupun mengurus surat perijinan.
10. Bapak Asnan Rohyadi, S.Pd, selaku Ketua Gugus 02 Imogiri, UPT PPD Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
11. Seluruh Guru Penjasorkes Sekolah Dasar se-Gugus 02 Imogiri, UPT PPD Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, 28 Juni 2017

Penulis,



Toni Ruma Ananta  
NIM 10604224087

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
 <b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	8
a. Pengertian Media .....	8
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	15
3. Jenis dan Karakteristik Media.....	16
4. Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.....	30
5. Hakikat Pengetahuan .....	32

a. Pengertian Pengetahuan .....	32
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan .....	33
c. Tingkat Pengetahuan Dalam Domain Kognitif.....	36
6. Hakikat Guru PJOK .....	38
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir .....	42
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	44
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	45
C. Populasi Penelitian .....	45
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Instrumen Penelitian .....	46
2. Teknik Pengumpulan Data .....	49
E. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	53
B. Pembahasan .....	58
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	61
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	61
C. Keterbatasan Penelitian.....	62
D. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Jumlah Subjek Penelitian .....	46
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	50
Tabel 3. Pengkategorian Tingkat Pengetahuan .....	51
Tabel 4. Distribusi Pengkategorian Data Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri .....	53
Tabel 5. Distribusi Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1) .....	55
Tabel 6. Distribusi Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2) .....	57

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerucut pengalaman menurut Dale.....	14
Gambar 2. Taksomoni Bloom Versi Lama dan Baru.....	38
Gambat 3. Diagram Batang Pengkategorian Data Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri.....	54
Gambat 4. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1).....	56
Gambar 5. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2).....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	68
Lampiran 2. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i> .....	72
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Gugus 02 .....	73
Lampiran 4. Soal Tes Pengetahuan Dan Pemahaman Tentang Media Pembelajaran .....	74
Lampiran 5. Hasil Tes Nilai Tertinggi dan Terendah .....	80
Lampiran 6. Olah Data Penelitian .....	90
Lampiran 8. Data Sekolah dan Guru PJOK Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri .....	92
Lampiran 9. Dokumentasi .....	93

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang dimana dalam proses pelaksanaannya memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neomakuler, preseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 5-6). Suatu proses pembelajaran pada satuan pendidikan haruslah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan optimal. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2A: “Pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio dan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (Azhar Arsyad, 2004: 1). Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan atau disingkat PJOK, merupakan salah satu

unsur faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Meski demikian tetap harus didukung oleh unsur-unsur yang lain.

Di era globalisasi, modern dan teknologi tinggi ini setiap manusia dapat melakukan sesuatu dengan cepat, bermakna, kreatif, dan inovatif. Sejalan dengan hal tersebut maka tidak bisa dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Multimedia telah mengarahkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Oemar Hamalik, 1982: 30).

Merujuk teori di atas, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran tentu juga akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Maka dari itu tentu sangatlah penting untuk dimanfaatkan oleh para guru PJOK dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani agar sumber daya manusia menjadi lebih meningkat, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, maupun afektif.

Dari data yang didapat dari SD N Sriharjo yang merupakan Sekolah Dasar inti dari gugus II Kecamatan Imogiri, gugus II merupakan sekelompok Sekolah Dasar yang terletak di bagian tenggara Kabupaten Bantul yang berjarak 12 km dari Kota Bantul. Terdiri dari 8 Sekolah Dasar, diantaranya:

1) SD N Sriharjo, 2) SD N Ngrancah, 3) SD N Giriwungu, 4) SD N Kedung Miri, 5) SD N Karang Tengah Baru, 6) SD MUH Karang Tengah, 7) SD N Sompok, 8) MIN Kebon Agung. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 September 2016 dengan masing-masing guru PJOK di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri diperoleh berbagai fakta yang ada di gugus II Kecamatan Imogiri, diantaranya latar belakang pendidikan guru PJOK, proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, dan ketersediaan alat bantu atau media pembelajaran dan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dari segi latar belakang pendidikan guru PJOK, setengah dari keseluruhan jumlah guru PJOK di gugus II Kecamatan Imogiri (sembilan orang guru) merupakan lulusan sarjana Pendidikan Jasmani. Kemudian dari segi ketersediaan alat bantu atau media pembelajaran, sesuai pernyataan dari Bapak Asnan Rohyadi, S.Pd. selaku ketua gugus II dan juga pernyataan dari masing-masing guru PJOK diperoleh fakta bahwa lima dari delapan Sekolah Dasar di gugus II Kecamatan Imogiri sudah tersedia atau memiliki alat bantu atau media pembelajaran tersebut.

Senyatanya media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan fakta yang ada di gugus II Kecamatan Imogiri, bahwasannya semua guru PJOK belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kelancaran ataupun keefektifan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari masing-masing guru PJOK yang latar belakang pendidikannya adalah lulusan sarjana Pendidikan Jasmani dan juga

mengajar di Sekolah Dasar yang sudah tersedia atau memiliki alat bantu atau media pembelajaran. Diperkuat oleh pernyataan dari guru PJOK SD N Sriharjo, beliau adalah Bapak Sutarjo S.Pd.Jas yang merupakan lulusan sarjana PJOK Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY melalui jalur PKS. Bapak Sutarjo mengutarakan bahwa media pembelajaran memang belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dari permasalahan di atas tentu sangat disayangkan. Padahal jika dikaji lebih mendalam, seperti yang sudah tertera pada kajian awal, dengan menggunakan alat bantu informasi (media pembelajaran), pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Muncul berbagai dugaan faktor penyebab kurang termanfaatkannya media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Dari permasalahan diantaranya guru masih mengandalkan gaya mengajar klasik, sampai dugaan tidak adanya kreatifitas guru PJOK dalam memanfaatkan media pembelajaran. Tingkat kreatifitas dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap konsep pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penguasaan konsep diterapkan dalam pembelajaran sehingga guru mampu memberikan evaluasi pembelajaran. Evaluasi terhadap pembelajaran akan menentukan salah satunya tentang efektifitas penggunaan media belajar. Oleh karena itu penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan kajian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian penelitian tentang “tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut :

1. Lima dari delapan Sekolah Dasar di gugus II Kecamatan Imogiri sudah media pembelajaran tetapi belum termanfaatkan dengan optimal.
2. Kurangnya kreatifitas guru PJOK terhadap penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran.
3. Gaya mengajar yang kurang bervariasi sehingga guru PJOK kurang memanfaatkan media pembelajaran.
4. Perlu diketahuinya tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri yang belum diketahui yang mengakibatkan kurangnya kesadaran untuk memanfaatkan media pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah, “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Teoritis

Dapat sebagai bukti-bukti ilmiah dan sebagai bahan referensi bagi penelitian di masa yang akan datang mengenai tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri

##### 2. Praktis

###### a) Guru PJOK

Menambah pemahaman dan kreatifitas guru PJOK dalam membimbing dan mengajar Pendidikan Jasmani.

###### b) Sekolah

1) Sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dimiliki masing-masing Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri.

2) Dapat memberikan informasi tentang seberapa tinggi tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2004: 3). Secara luas Djamarah dan Aswan dalam Toto Isharyanto (2010: 12) mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Sejalan dengan batasan ini, Heinich, dkk. (Azhar Arsyad, 2004: 4) mengemukakan istilah "*medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima". Jadi, televisi, film, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan,

dan sejenisnya bisa dikatakan sebagai media komunikasi. Sedangkan, apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut bisa dikatakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain. Metode dan alat, yang dalam hal ini adalah media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran agar sampai kepada tujuan (Depdiknas, 2008: 5).

Menurut Gagne dan Briggs dalam Sari (2008: 12), Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk

menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mendukung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak, *Nation Education Association* dalam Sari. Made D.K (2008: 13) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* dan peralatan yang dimanipulasi, didengar, atau dibaca.

Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 17), media memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- 2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
- 4) Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- 5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 6) Membangkitkan motivasi
- 7) Mengatasi ruang dan waktu
- 8) Mengatasi jarak yang jauh
- 9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Jenis-jenis media menurut Bretz (Sadiman, dkk. 2006: 20) mengidentifikasikan ciri utama dari media dibagi menjadi tiga unsur pokok, diantaranya suara, *visual*, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat

delapan klasifikasi media yaitu: (1) media *audio visual* gerak, (2) media *audio visual* diam, (3) media semi gerak, (4) media *visual* gerak, (5) media *visual* diam, (6) media semi gerak, (7) media *audio*, (8) media cetak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengantar pesan atau materi pembelajaran dari guru ke siswa yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

### **c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam Proses pembelajaran, media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap, dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik.

Menurut Hamalik dalam Toto Isharyanto (2010: 22), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Secara umum dijelaskan Arif S. Sadiman, dkk. (2003: 17),

media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

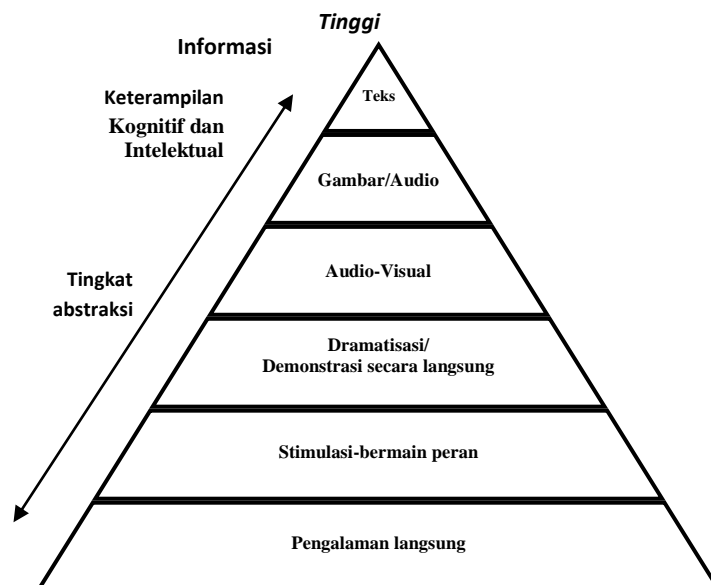
- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak teralalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
  - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
  - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
  - d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan mode, diagram dan lain-lain, dan
  - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
  - a) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b) Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan kemampuan media dalam
  - a) Memberikan perangsang yang sama.
  - b) Mempersamakan pengalaman.
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2004: 21-23) manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sehingga landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Kenyataan menunjukkan bahwa siswa merupakan pribadi yang unik. Hal ini diperkuat oleh Widanarto (2007: 2-3) bahwa siswa memiliki kesenangan, kebiasaan, latar belakang, maupun gaya belajar yang berbeda-beda. Dalam kaitannya dengan gaya belajar, ada siswa yang memiliki gaya belajar auditif, yakni lebih mengandalkan cara belajarnya dengan kemampuannya dalam mendengarkan. Ada siswa lain yang memiliki gaya belajar *visual*, yakni lebih mengandalkan mata untuk melihat gambar, tv, tabel, tulisan dan sejenisnya. Ada siswa yang menikmati belajar dengan mengandalkan gerakan (dikenal dengan istilah *kinestetik*).

Fakta lain menunjukkan bahwa retensi siswa atau daya tangkap siswa sangat dipengaruhi oleh model aktivitas belajar yang dilakukan/diberikan oleh guru. Siswa hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Sedangkan apabila aktivitas dilakukan dengan teman sebaya, retensi siswa mencapai 90%.



**Gambar 1. Kerucut pengalaman menurut Dale  
( Sumber: Toto Isharyanto 2010: 20 )**

Diagram menunjukkan kerucut pengalaman Edgar Dale di mana pengalaman pembelajaran dikelola menurut tingkat konkrit tidaknya setiap proses. Di bagian paling bawah adalah pengalaman langsung. Sebagai mana tingkat dalam kerucut semakin naik, pengalaman yang sifatnya konkrit semakin menghilang. Dari sini kita bisa tahu bahwa pendekatan mengajar gaya ceramah, bahkan ceramah tanpa dibantu media gambar misalnya, masih tetap menjadi jenis pengajaran yang paling abstrak. “Untuk beberapa jenis pembelajaran seperti perubahan perilaku atau pembelajaran keterampilan motorik dalam Pendidikan Jasmani), pengalaman langsung seperti pada bagian paling bawah kerucut merupakan pendekatan yang paling tepat”. (Toto Isharyanto 2010: 21).

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh banyak ahli data disimpulkan bahwa, media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

## **2. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach dan Eli (Azhar Arsyad, 2004: 12-14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) untuk melakukannya.

1. *Ciri Fiksatif (Fixative Property)*  
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan mengkotruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, disket komputer, dan film.
2. *Ciri Manipulatif (Manipulatif Property)*  
Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan tehnik rekaman fotografi tersebut.
3. *Ciri Distributif (Distributif Property)*  
Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa besar dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

### 3. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek.

Berikut merupakan beberapa contoh taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Arif S. Sadiman, dkk. (2003: 20-23) yaitu:

- a. Taksonomi menurut Rudy Bretz  
Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak.
- b. Hirarki media menurut Duncan  
Duncan ingin menjajarkan biaya inventasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan

rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dengan satu hirarki.

c. Taksonomi menurut Briggs

Briggs mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses mengajar, objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film, televisi dan gambar.

d. Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat tujuh macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.

e. Taksonomi menurut Edling

Menurut Edling media merupakan bagian dari enam unsur rangsangan belajar, yaitu dua untuk pengalaman audio, dua pengalaman visual dan dua pengalaman belajar tiga dimensi.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Menurut Sukiman (2012: 85-225), karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer.

a. Media pembelajaran berbasis visual

Menurut Sukiman (2012: 85), Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media

grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar sketsa, bagan, grafik, papan tulis, flannel dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

#### 1) Media Grafis

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2003: 28), media grafis termasuk media visual, sebagaimana mestinya media berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Banyak jenis media grafis, antara lain sebagai berikut:

##### a) Gambar/foto

Di antara sekian banyak media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Selain praktis, gambar juga dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

##### 1) Kelebihan media gambar/foto:

- a) Bersifat lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal saja.
- b) Mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c) Mengatasi keterbatasan pengamatan

- d) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan tingkat usia berapa saja sehingga tidak timbul kesalahpahaman.
- e) Murah, mudah didapat dan dimanfaatkan tanpa menggunakan peralatan khusus.

2) Kelemahan gambar/foto:

- a) Hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Gambar/foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

b) Sketsa

Menurut Arif S. Sadiman, dkk., (2003: 33), sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Seorang guru yang baik hendaknya bisa menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa, karena selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harga tidak menjadi masalah karena media dibuat sendiri oleh guru.

c) Media Bagan/*Chart*

Bagan atau *Chart* adalah media visual yang berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari sebuah presentasi.

d) Grafik

Menurut Arif S. Sadiman, dkk. (2003: 41), sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang

menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula di situ.

e) Media papan tulis

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Secara umum papan tulis digunakan antara lain untuk: (1) menuliskan pokok-pokok keterangan guru dalam mengajar secara klasikal, (2) menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan atau gambar sederhana, (3) untuk memotivasi siswa dengan jalan memberi kesempatan pada siswa untuk mengerjakan tugas dengan menggunakan papan tulis.

f) Papan panel

Papan panel adalah papan berlapis kain flanel yang dapat dilipat, gambar yang disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah.

g) Papan buletin

Papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian-kejadian tertentu, papan bisa langsung ditempel di gambat atau tulisan.

2) Media OHT/OHP

Menurut Sukiman (2012: 123) media transparansi atau *Overhead Transparency* (OHT) seringkali disebut dengan nama

perangkat kerasnya yaitu OHP (*Overhead Projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi yang dibuat diatas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8 ½ x 11 inc, yang digunakan guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka *outline*, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.

Kelebihan serta kelemahan menggunakan OHP dan transparenasi menurut Arief S. Sadiman (2003: 63) antara lain:

a) Kelebihannya antara lain:

- 1) Gambar yang diproyeksikan lebih jelas jika dibandingkan dengan kalau gambar di papan. Ruangan tak perlu digelapkan, sehingga siswa dapat melihatnya sambil mencatat.
- 2) Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa.
- 3) Benda-benda kecil dapat diproyeksikan hanya dengan meletakkannya di atas OHP, walaupun hasilnya berupa bayang-bayang.
- 4) Memungkinkan penyajian diskriminasi warna dan menarik minat-minta siswa.
- 5) Tidak memerlukan tenaga bantuan operator dalam menggunakan OHP karena mudah dioperasikan.
- 6) Lebih sehat dari papan tulis
- 7) Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan.

- 8) Mempunyai variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, terutama untuk proses yang kompleks dan bertahap.
  - 9) Menghemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang
  - 10) Sepenuhnya dibawah kontrol guru
  - 11) Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, dan apabila menggunakan bingkai, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan si guru dapat dibuat di atasnya
  - 12) Dapat menstimulasi efek gerak yang sederhana dan warna pada proyeksinya dengan menambahkan alat penyajian tertentu.
- b) Kelemahan menggunakan OHP dan transparansi:
- 1) Tansparansi meemerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikan (OHP) sedangkan OHP itu sendiri kadang-kadang sulit dicari suku cadangnya ditempat-tempat tertentu.
  - 2) Memerlukan waktu usaha dan persiapan yang baik, lebih-lebih kalau menggunakan teknik penyajian yang kompleks.
  - 3) Oleh karena transparansi-transparansi itu lepas maka menuntut cara kerja yang sistematis dalam penyajiannya. Bila tidak penyajiannya bisa kacau.

4) Kalau kurang disukai teknik pemanfaatan serta potensinya ada kecenderungan OHP dipakai sebagai pengganti papan tulis dan siswa cenderung bersikap pasif.

### 3) Media Modul

Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individu dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar.

Menurut Cece Wijaya dkk. dalam Sukiman (2012: 133), melalui sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan: (1) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal; (2) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individu yang mantap; (3) dapat mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas; dan (4) dapat mewujudkan belajar yang berkonsentrasi.

#### b. Media pembelajaran berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran. Ada beberapa jenis media berbasis audio, antara lain media perekam audio dan media radio.

## 1) Media Rekaman

Media rekaman merupakan sesuatu yang direkam baik itu berupa suara musik, suara manusia, suara binatang atau yang lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran. Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik atau media digital sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan.

Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media rekaman juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Arief S. Sadiman dkk., (2003: 53-54) kelebihan media rekaman antara lain:

- a) Harga yang cenderung terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan.
- b) Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perseorangan, sehingga pesan dan isi pelajaran dapat berada di beberapa tempat pada waktu yang bersamaan.
- c) Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian.
- d) Rekaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan diri sendiri sebagai alat diagnose guna membantu meningkatkan keterampilan mengucapkan, membaca, mengaji atau berpidato.

Peralatan media rekaman telah mengalami perkembangan sedemikian rupa dari waktu ke waktu. Media rekaman yang biasa digunakan adalah Alat perekam pita *magnetic* dan perekam digital.

### a) Alat perekam pita *magnetic*

Alat perekam pita *magnetic* atau yang lebih dikenal dengan *tape recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena

mudah menggunakannya. Alat perekam pita *magnetic* sangat bermanfaat untuk menunjang kelancaran proses Pendidikan Jasmani, misalnya; senam irama, senam kesegaran jasmani atau untuk tes kebugaran. Selain sudah dikenal masyarakat, pengoperasian *tape recorder* cukup mudah. Rekaman pada kaset dapat diputar kembali berulang-ulang sehingga proses pembelajaran lebih mudah.

#### b) Media *Recording*

Kelebihan digital *recording* adalah kualitas audio yang dihasilkan lebih baik dan jelas, disamping itu lebih praktis dalam penyimpanan. Digital recording dari tahun ke tahun banyak mengalami perkembangan, dimulai dari *Compact Disk* (CD) sampai dalam bentuk iPOD yang merupakan pemutar MP3 *portable*.

#### 2) Media Radio

Siaran radio mengembangkan daya imajinasi anak, selain itu juga sebagai sumber informasi yang tidak dapat diperoleh siswa di dalam kelas. Tentunya hal ini juga harus didukung peran serta guru belajar menggunakan hal-hal baru yang baru diketahuinya. Walaupun selama ini mereka mengenal radio tetapi mereka kadang masih berfikir radio sebagai media hiburan semata.

c. Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus 22 pendengaran. Jenis media ini meliputi media televisi dan media film/video.

1) Media Film dan Video

Film adalah gambar hidup, juga sering disebut *movie*. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses, belajar mengajar. Sedangkan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Pada dasarnya hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekaman dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.

Media video dan film ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya antara lain keduanya termasuk kelompok media pandang dengan audio visual, karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus didengar. Sedangkan perbedaannya adalah media film memiliki alur cerita baik bersifat non fiksi atau fiksi, dan media video tidak memiliki alur cerita.

2) Televisi

Televisi menurut Azhar Arsyad (2006: 51) adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup

bersama suara melalui kabel atau ruang. Televisi selain menghibur juga mendidik, tentu acara juga harus disesuaikan dengan pendidikan yang akan diajarkan, dalam hal ini guru mempunyai peran penting dalam pemilihan acara televisi. Selain lebih menarik televisi juga menyajikan program atau berita-berita terbaru sehingga bisa menambah wawasan siswa.

d. Media pembelajaran berbasis komputer

Komputer adalah salah satu alat produk sains dan teknologi yang merupakan satu mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memprosesnya, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses. Kehadiran komputer dan aplikasinya sebagai bagian dari teknologi informasi dan komunikasi ini dapat merubah paradigma sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional, dengan mengandalkan tatap muka, beralih menjadi sistem pembelajaran yang tidak dibatas oleh ruang dan waktu. Sistem pembelajaran yang berbasis komputer menjadikan peran yang dimainkan oleh komputer dalam kelas tergantung kepada tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Sukiman (2012: 212-213), kelebihan penggunaan komputer dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran

- 2) Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan
- 3) Kendali berada ditangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan suatu program pembelajaran dapat dipantau.
- 5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc, video tape* dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Sedangkan kelemahan komputer antara lain:

- 1) Perangkat lunaknya relatif masih mahal.
- 2) Dalam menggunakan komputer dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus.
- 3) Keanekaragaman komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) tidak cocok antara satu dengan yang lain.
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas peserta didik.
- 5) Komputer hanya bisa digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil.

Dalam media berbasis komputer yang biasa digunakan adalah media presentasi *Power Point* dan media berbasis internet.

## 1) Media presentasi *Power Point*

Menurut Sukiman (2012: 213), pemanfaatan media presentasi dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran atau tugas-tugas yang diberikan. *Power Point* dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadinya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa kelebihan dari media presentasi *Power Point* antara lain:

- a) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji
- c) Pesan informasi serta visual mudah dipahami peserta didik
- d) Tenaga pendidik tidak terlalu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD, disket, flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

## 2) Media berbasis internet

Media pembelajaran berbasis internet merupakan imbas dari perkembangan teknologi saat ini. Semua hal yang berhubungan

dengan bahan pelajaran dan sumber pelajaran dapat diakses melalui internet. Guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber untuk menambah bahan pelajaran dan menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman. Disamping itu penggunaan internet akan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Penggunaan internet sebagai media pembelajaran akan memudahkan peserta didik memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran baik yang sudah disampaikan maupun yang belum disampaikan guru di kelas. Hal ini memungkinkan pembelajaran tidak langsung tetapi siswa memperoleh pengetahuan dengan media internet.

Dari uraian tentang media di atas, dapat diketahui bahwa pengelompokan media sangat bervariasi menurut pengelompokan tertentu. Jadi sampai saat ini belum ada kesepakatan dari para ahli untuk mengelompokkan jenis-jenis media. Dalam penelitian ini menggunakan pengelompokan jenis media menurut Sukiman, jenis-jenis media tersebut antara lain media berbasis visual, media berbasis audio, media audio visual, dan media berbasis komputer.

#### **4. Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar**

Melalui program Pendidikan Jasmani yang teratur, terencana, dan terbimbing diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual yang optimal. Mengacu pada pentingnya

pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut, maka perlu adanya suatu model pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dipadukan dengan mata pelajaran yang lain. Sebagai contoh model pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyampaikan materi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Dari penjelasan di awal, segala sesuatu tentang media pembelajaran tentu sangat bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Seperti halnya penyampaian materi gerak dasar guling depan dengan memanfaatkan media gambar, yaitu dengan gambar yang menunjukkan cara-cara melakukan guling depan yang benar mulai dari sikap awal sampai sikap setelah melakukan guling depan. Model pembelajaran tersebut merupakan salah satu inovasi yang dapat memberikan wahana bagi anak dalam beraktifitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat memberikan suatu pola pemikiran kreatif dan inovatif bagi guru dalam meramu proses pembelajaran agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dengan materi pelajaran yang ada dalam kurikulum. Media pembelajaran terpadu sebagai upaya meningkatkan efektifitas penyerapan materi Pendidikan Jasmani pada anak sekolah dasar.

Pembelajaran terpadu itu sendiri merupakan suatu model pembelajaran yang membawa pada kondisi pembelajaran yang relevan dan bermakna untuk anak. Pembelajaran terpadu merupakan media pembelajaran yang secara efektif membantu anak untuk belajar secara

terpadu dalam mencari hubungan-hubungan dan keterkaitan antara apa yang telah mereka ketahui dengan hal-hal baru atau informasi baru yang mereka temukan dalam proses belajarnya sehari-hari. *Collins dan Dixon* (2004: 6) menyatakan bahwa dalam pelaksanaannya, siswa dapat diajak berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi topik atau kejadian, siswa belajar proses dan isi (materi) lebih dari satu bidang studi pada waktu yang sama.

## **5. Hakikat Pengetahuan**

### **a. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini setelah orang melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmojo, 2011: 12). Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt Behaviour*).

Menurut Jujun S. Suriasumantri (2003: 104). “pengetahuan pada hakikatnya merupakan segenap apa yang kita ketahui tentang suatu objek termasuk ke dalamnya adalah ilmu”. Lebih lanjut Jujun S. Suriasumantri (2003: 50) mengungkapkan terdapat dua cara yang pokok bagi manusia untuk mendapatkan pengetahuan yang benar. Yang pertama adalah mendasarkan diri pada rasio dan yang kedua mendasarkan diri kepada pengalaman. Secara sederhana pengetahuan

pada dasarnya adalah keseluruhan keterangan dan ide yang terkandung dalam pertanyaan-pertanyaan yang dibuat mengenai suatu gejala atau peristiwa yang bersifat ilmiah, sosial maupun perseorangan (Jujun S. Suriasumantri, 2003: 64).

Sedangkan menurut Soedjono (2007: 16) pengertian pengetahuan adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca indera, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*beliefs*), takhayul (*superstitions*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformation*) yang bertujuan untuk mendapatkan kepastian serta menghilangkan prasangka-prasangka sebagai akibat ketidakpastian.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan**

Menurut (Notoatmojo, 2011: 20) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu:

##### 1) Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh dalam member respon terhadap suatu yang datang dari luar. Orang yang berpendidikan tinggi akan memberikan respon yang lebih rasional terhadap informasi yang datang dan akan berpikir sejauh ana keuntungan yang mungkin akan mereka peroleh dari gagasan tersebut. Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah suatu cita-cita tertentu. Pendidikan dapat

mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup, terutama dalam memotivasi sikap berperan serta dalam perkembangan kesehatan. Semakin tinggi tingkat kesehatan, seseorang makin menerima informasi sehingga makin banyak pola pengetahuan yang dimiliki.

## 2) Paparan media massa

Melalui berbagai media cetak maupun elektronik berbagai informasi dapat diterima masyarakat, sehingga seseorang yang lebih sering terpapar media massa (TV, radio, majalah, pamphlet, dan lain-lain) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah terpapar informasi media. Ini berarti paparan media massa mempengaruhi tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang.

## 3) Ekonomi

Usaha memenuhi kebutuhan pokok (*primer*) maupun kebutuhan sekunder, keluarga dengan status ekonomi baik akan lebih mudah tercukupi dibandingkan keluarga dengan status ekonomi rendah. Hal ini akan mempengaruhi pemenuhan kebutuhan sekunder. Jadi dapat disimpulkan bahwa ekonomi dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang tentang berbagai hal.

#### 4) Hubungan sosial

Manusia adalah makhluk sosial dimana dalam kehidupan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Individu yang dapat berinteraksi secara *continue* akan lebih besar terpapar informasi. Sementara faktor hubungan sosial juga mempengaruhi kemampuan individu sebagai saran komunikasi untuk menerima pesan menurut model komunikasi media, dengan demikian hubungan sosial dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang tentang suatu hal.

#### 5) Pengalaman

Pengalaman seseorang individu tentang berbagai hal biasa diperoleh dari lingkungan kehidupan dalam proses perkembangannya, misalnya sering mengikuti kegiatan. Kegiatan yang mendidik misalnya seminar organisasi dapat memperluas jangkauan pengalamannya, karena dari berbagai kegiatan tersebut informasi tentang suatu hal dapat diperoleh.

Pengukuran pengetahuan dapat diukur dengan wawancara atau angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari responden (Notoatmojo, 2011: 22). Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung atau melalui pertanyaan-pertanyaan tertulis atau angket. Indikator pengetahuan adalah tingginya pengetahuan responden tentang isi

materi, atau besarnya perentase kelompok responden. Pengetahuan dapat dikategorikan menjadi baik dengan nilai benar antara 80% - 100%, dikategorikan cukup dengan nilai benar antara 56% - 79% dan kategori kurang dengan nilai benar < 56%.

Dari uraian tentang pengertian pengetahuan di atas, yang dimaksud pengetahuan dalam penelitian ini adalah penguasaan terhadap sesuatu yang dalam hal ini penguasaan terhadap media pembelajaran.

### c. **Tingkat Pengetahuan Dalam Domain Kognitif**

Bloom dalam Anderson dan Krathwohl (2010: 225-238) membagi tingkatan domain kognitif menjadi enam kategori mengklasifikasikan menjadi enam kategori, dari yang sederhana (*tahu*) sampai dengan yang lebih kompleks (*evaluasi*). Tingkatan domain tersebut merupakan versi yang lama, sedangkan dalam versi yang baru, hal ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), ialah:

#### 1) Mengingat (*Remember*)

Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh : Mengingat kembali makanan 4 sehat 5 sempurna.

#### 2) Memahami (*Understand*)

Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam

bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Contoh : Memberi contoh macam-macam gaya hidup sehat.

3) Menerapkan (*Apply*)

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh : Melakukan *shooting* saat ada peluang di dekat gawang dalam permainan sepak bola.

4) Menganalisis (*Analyze*)

Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh : Membedakan antara *passing bawah* dengan *passing atas* dalam pembelajaran materi permainan bola voli.

5) Mengevaluasi/menilai (*Evaluate*)

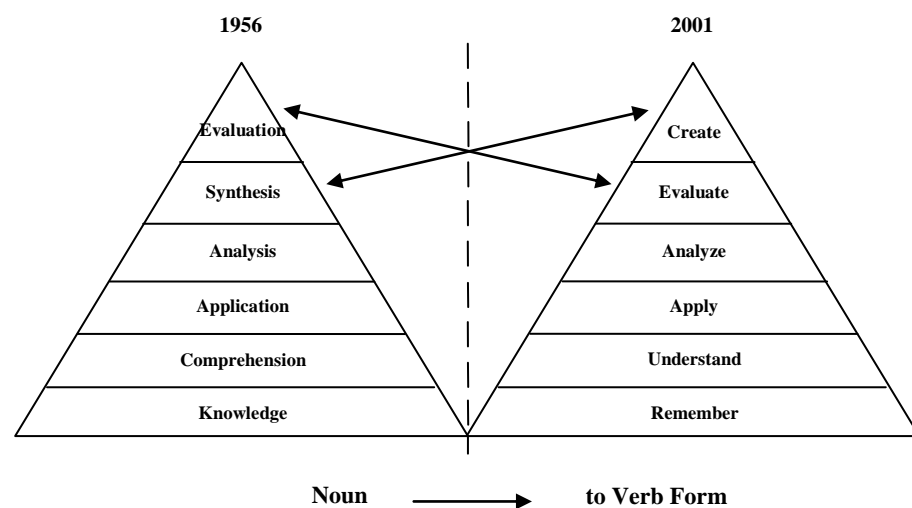
Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Contoh : Menentukan bahwa teknik guling depan yang dilakukan sesuai dengan materi yang pernah diajarkan.

6) Mencipta (*Create*)

Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh : Menceritakan hasil yang didapat dari aktivitas luar kelas missal jalan-jalan kedalam bentuk suatu laporan.

Dari revisi Taksonomi Bloom ke versi yang baru sekarang ini, dapat dilihat dari penggunaan kata untuk proses dari tiap tingkatan atau ranah kognitif, lebih menggunakan kata kerja. Dengan demikian, terlihat jelas bahwa pada taksonomi versi baru ini lebih menekankan pada proses dan tahapan pengolahan informasi oleh otak, yaitu dimulai dari tahapan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Berikut merupakan gambaran revisi tingkatan domain kognitif dari versi lama ke versi baru.



**Gambar 2. Taksonomi Bloom Versi Lama dan Baru**

( Sumber: [http://www.academia.edu/6274013/Revisi Taksonomi Bloom](http://www.academia.edu/6274013/Revisi_Taksonomi_Bloom) )

## 6. Hakikat Guru PJOK

Dalam dunia pendidikan guru merupakan faktor yang dominan dalam pelaksanaan pendidikan karena dipundak gurulah tujuan pendidikan dibebankan. Guru berperan sebagai perencana kegiatan pembelajaran,

melaksanakan dan melakukan evaluasi terhadap suatu proses pembelajaran.

Depdikbud dalam (E. Mulyasa, 2005: 185) mengartikan guru sebagai orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya, profesinya mengajar. Guru PJOK adalah tenaga professional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya yang diatur secara sistematis dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sehat rohani dan jasmani.

Menurut Sardiman (2003: 164-179), kompetensi atau kemampuan yang harus dimiliki seorang guru diantaranya:

- 1) Menguasai bahan. Dalam hal ini yang dimaksud menguasai bahan bagi seorang guru, akan mengandung dua lingkup penguasaan materi, yakni menguasai bahan bidang studi dalam kurikulum sekolah dan menguasai bahan pengayaan/penunjang bidang studi.
- 2) Mengelola program belajar mengajar. Dalam pengelolaan program belajar-mengajar ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan oleh guru, yaitu merumuskan tujuan instruksional/pembelajaran, mengenal dan dapat menggunakan proses instruksional yang tepat, melaksanakan program belajar-mengajar mengenal kemampuan anak didik serta merencanakan dan melaksanakan program remedi.
- 3) Mengelola kelas untuk mengajar suatu kelas. Guru dituntut mampu mengelola kelas, yakni menyediakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya proses belajar-mengajar.
- 4) Menggunakan media atau sumber. Ada beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media, yaitu:
  - a. Mengetahui, memilih dan menggunakan suatu media
  - b. Membuat alat bantu pelajaran yang sederhana
  - c. Menggunakan dan mengelola laboratorium dalam rangka proses belajar-mengajar
  - d. Menggunakan buku pegangan/buku sumber
  - e. Menggunakan perpustakaan dalam proses belajar-mengajar
  - f. Menggunakan unit *microteaching* dalam program pengalaman lapangan

- 5) Menguasai landasan pendidikan. Guru sebagai salah satu unsure manusia dalam kegiatan pendidikan harus memahami hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan nasional baik dasar, arah/tujuan dan kebijaksanaan-kebijaksanaan pelaksanaannya.
- 6) Mengelola interaksi belajar-mengajar. Di dalam proses belajar-mengajar, kegiatan interaksi antara guru dan siswa merupakan kegiatan yang cukup dominan. Dengan demikian guru selanjutnya akan dapat mengembangkan interaksi belajar-mengajar yang lebih dinamis untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- 7) Menilai prestasi siswa. Selanjutnya untuk memperlancar kegiatan pengelolaan interaksi belajar-mengajar, masih juga diperlukan kegiatan sarana-sarana pendukung yang lain, termasuk mengetahui prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran.
- 8) Mengenal fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan. Dalam tugas dan perannya di sekolah guru sebagai pembimbing ataupun konselor/penyuluh. Oleh karena itu guru harus mengenal fungsi dan program layanan bimbingan dan penyuluhan di sekolah serta harus menyelenggarakan program layanan bimbingan di sekolah, agar kegiatan interaksi belajar-mengajar bersama para siswa menjadi lebih tepat dan produktif.
- 9) Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah. Guru di sekolah di samping bepean sebagai pengajar, pendidik dan pembimbing juga sebagai kegiatan penyusunan keterangan-keterangan secara sistematis dan pencatatan secara tertulis dengan maksud untuk memperoleh suatu ikhtisar mengenai keterangan-keterangan itu dalam keseluruhan dalam kaitannya satu sama lain.
- 10) Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil pendidikan. Di samping bertugas sabagai pendidik dan pembimbing anka didik dalam angka pengabdiannya kepada masyarakat, nusa dan bangsa, guru juga harus memahami hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Hal ini dalam rangka menumbuhkan penalaran dan mengembangkan proses belajar-mengajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi atau kemampuan mengajar adalah kesanggupan, kecakapan seseorang yang memiliki kemampuan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang dapat diterapkan dan ditampilkan secara baik dan berguna untuk melaksanakan tugas mengajar yaitu membimbing,

menyampaikan atau mentransformasikan materi ajar sesuai dengan tingkat kemampuannya. Kompetensi atau kemampuan mengajar merupakan salah satu kemampuan seorang pengajar untuk menyampaikan dan atau mentransformasikan materi ajar kepada anak didik.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan sangat diperlukan untuk mendukung kerangka berfikir. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Rikard Febriana (2016) berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan guru penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul sebagian besar pada kategori cukup dengan persentase 51,6%, pada kategori baik sebesar 38,7%, pada kategori kurang sebesar 9,7%, dan pada kategori rendah sebesar 0%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan pengetahuan guru penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet adalah cukup.
2. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Sukarsih (2015) berjudul “Ketersediaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Penjasorkes di

SD se-Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data tentang ketersediaan media pembelajaran dalam pembelajaran penjasorkes di SD se-Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Hampir sebagian besar Sekolah Dasar se-Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman dalam hal ketersediaan media pembelajaran masih kurang dalam kaitannya untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing. (2) Teridentifikasi berdasar survei sebanyak 16 Sekolah Dasar atau sebesar (40%) dari total keseluruhan 40 Sekolah Dasar se-Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman telah memiliki media pembelajaran sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes di sekolah. (3) Teridentifikasi berdasar survei sebanyak 24 Sekolah Dasar atau sebesar (60%) dari total keseluruhan 40 Sekolah Dasar se-Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman belum memiliki media pembelajaran sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes di sekolah.

### **C. Kerangka Berfikir**

Keberhasilan proses Pendidikan Jasmani tentu tidak lepas dari beberapa faktor yang mendukung. Faktor-faktor tersebut adalah: sistem pendidikan, guru, sarana dan prasarana, media pembelajaran, peran aktif siswa dan orang tua siswa.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani akan berjalan secara efektif dan optimal, apabila disertai dengan adanya faktor yang mendukung kegiatan

tersebut, seperti yang telah disebutkan salah satunya adalah media pembelajaran. Faktor tersebut merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Upaya guru PJOK dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani akan sangat membantu, baik membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien guna meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani itu sendiri. Akan tetapi hal ini tentu sebelumnya sangat dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan dan pemahaman guru terhadap media pembelajaran itu sendiri.

Dalam penelitian ini, peneliti menitikberatkan pada tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK terhadap media pembelajaran agar menjadi tolok ukur maupun pedoman guru PJOK dalam menggunakan ataupun memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Survei adalah suatu proses untuk mengumpulkan data (satu atau beberapa variabel) dari anggota populasi. Adapun teknik pengambilan datanya menggunakan tes pengetahuan dan pemahaman dengan soal pilihan ganda. Skor yang diperoleh dari tes pengetahuan dan pemahaman kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Penelitian ini untuk menggambarkan apa adanya tentang tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri.

Metode yang digunakan untuk menyimpulkan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes pengetahuan dan pemahaman. Tes pengetahuan dan pemahaman berupa konstrak atau konsep pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran. Proses pelaksanaan pengambilan data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan mendatangi sekolah, kemudian menyampaikan tes pengetahuan dan pemahaman kepada responden. Dari penelitian deskriptif ini, peneliti akan mengumpulkan data-data yang jelas tentang tentang pengetahuan dan pemahaman guru PJOK terhadap media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri.

## **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri. Pengetahuan dan pemahaman yang dimaksud adalah mengingat atau disebut *remember* yang digunakan untuk menjelaskan jawaban faktual, menguji ingatan dan melakukan pengenalan kepada guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri. Pengukuran pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran diukur melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang meliputi 25 soal dan hasilnya berupa skor.

## **C. Populasi Penelitian**

Populasi adalah suatu kesatuan individu atau subjek pada wilayah dan waktu tertentu dengan kualitas tertentu yang akan diamati. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 130) populasi “adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi”. Populasi penelitian ini yaitu guru PJOK di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri. Di gugus II Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul ada sebanyak 8 SD dengan 9 guru PJOK.

Rincian populasi sebagai subjek penelitian seperti di bawah ini.

**Tabel 1. Daftar Jumlah Subjek Penelitian**

No	Nama SD	Jumlah Guru	Ket
1	SD Sriharjo	2	PNS
2	SD Ngrancah	1	Non PNS
3	SD Giriwungu	1	PNS
4	SD Kedung Miri	1	PNS
5	SD Karang Tengah Baru	1	PNS
6	SD Muh Karang Tengah	1	Non PNS
7	SD Sompok	1	PNS
8	MIN Kebon Agung	1	PNS
JUMLAH		9	

#### **D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203) instrumen “adalah alat dan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan hasil yang diperoleh lebih baik, dalam arti cermat digunakan dan sistematis sehingga mudah diolah”.

Menurut Djemari (2008: 88) terdapat beberapa langkah yang perlu ditempuh dalam mengembangkan tes, yaitu:

a. Menyusun spesifikasi tes

Penyusunan spesifikasi tes mencakup kegiatan berikut ini:

1) Menentukan tujuan tes

Dalam penelitian ini tujuan tes untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri.

## 2) Menyusun kisi-kisi

Menurut Djemari (2008: 90), kisi-kisi merupakan tabel matrik yang berisi spesifikasi soal yang akan dibuat. Kisi-kisi merupakan acuan bagi penulis soal. Matrik kisi-kisi terdiri dari dua jalur, yaitu kolom dan baris.

## 3) Menentukan bentuk tes

Menurut Djemari (2008: 91), pemilihan bentuk tes yang tepat ditentukan oleh tujuan tes, jumlah peserta tes, waktu yang tersedia untuk memeriksa tes, cakupan materi tes, dan karakteristik yang diujikan. Bentuk tes objektif pilihan ganda sangat tepat digunakan bila jumlah peserta tes banyak, waktu koreksi singkat, dan cakupan materi yang diujikan banyak. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan 4 alternatif pilihan jawaban dan jumlah soal 25.

## 4) Menentukan panjang tes

Menurut Djemari (2008: 92), penentuan panjang tes berdasarkan pada cakupan materi ujian dan kelelahan peserta tes. Penentuan panjang tes berdasarkan pengalaman saat melakukan tes. Pada umumnya waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan tes bentuk pilihan ganda adalah 2 sampai 3 menit untuk setiap butir soal.

## b. Menulis soal tes

Menurut Djemari (2008: 93), pedoman utama pembuatan tes bentuk pilihan ganda adalah pokok soal jelas, pilihan jawaban

homogen, panjang kalimat pilihan jawaban relatif sama, tidak ada petunjuk jawaban benar, hindari menggunakan jawaban semua benar atau semua salah, pilihan jawaban angka diurutkan, semua pilihan jawaban logis, jangan menggunakan negatif tanda, kalimat yang digunakan sesuai, bahasa yang digunakan baku, dan letak pilihan jawaban benar ditentukan secara acak.

c. Menelaah soal tes

Setelah soal dibuat, perlu dilakukan telaah atas soal tersebut. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki soal jika ternyata dalam pembuatannya masih ditemukan kekurangan atau kesalahan.

d. Melakukan uji coba tes

Uji coba ini dapat digunakan sebagai sarana memperoleh data empirik tentang tingkat kebaikan soal yang telah disusun.

e. Menganalisis butir soal

Melalui analisis butir soal dapat diketahui tingkat kesukaran butir soal, daya pembeda.

f. Memperbaiki tes

Perbaikan ini dilakukan apabila masih terdapat butir-butir soal yang belum baik. Ada kemungkinan beberapa soal sudah baik sehingga tidak perlu revisi, beberapa butir perlu direvisi, dan beberapa yang lainnya mungkin harus dibuang karena tidak memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

g. Merakit tes

Setelah dianalisis dan diperbaiki, kemudian semua butir soal disusun dengan hati-hati menjadi kesatuan soal tes yang terpadu.

h. Melaksanakan tes dan menafsirkan hasil tes

Suharsimi Arikunto (2012: 73) mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk. Untuk mendapatkan validitas konstruk maka instrumen dikonsultasikan kepada ahli (*expert judgement*) untuk diperiksa dan dievaluasi. Dalam hal ini ahli yang dimaksud adalah dosen yang ahli tentang media ataupun teknologi pembelajaran.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden yaitu guru PJOK di Sekolah Dasar se-gugus II Kecamatan Imogiri untuk menjawab sesuai dengan keadaan masing-masing responden. Cara yang digunakan dalam pengumpulan data dengan memberikan tes pengetahuan. Kemudian cara pemberian skor dalam penelitian ini adalah dengan cara: Jika responden menjawab benar maka diberi nilai 1 dan jika responden menjawab salah maka diberi nilai 0.

Adapun kisi-kisi instrumennya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Tes</b>	<b>Jml</b>
Pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran	C1 Mengingat	Mengingat hakikat/pengertian media pembelajaran	1,2,3	3
		Mengingat jenis/karakteristik media pembelajaran	4,5,6,7	4
		Mengingat media berbasis visual	8,9	2
		Mengingat media berbasis audio	10,11	2
		Mengingat media berbasis audio-visual	12,13	2
		Mengingat media berbasis komputer	14,15	2
	C2 Memahami	Memahami hakikat/pengertian media pembelajaran	16,17	2
		Memahami media berbasis visual	18,19	2
		Memahami media berbasis audio	20,21	2
		Memahami media berbasis audio-visual	22,23	2
		Memahami media berbasis komputer	24,25	2
<b>JUMLAH</b>				25

strumen penelitian berupa soal tes pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran, terdiri dari 2 domain faktor yaitu mengingat media pembelajaran (C1) dan memahami media pembelajaran (C2). Soal tes pengetahuan dan pemahaman dalam penelitian ini terdiri dari 25 butir soal.

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284) “data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase”.

Tes pengetahuan dan pemahaman ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan penilaian jika siswa menjawab benar diberi nilai 1 dan siswa menjawab salah diberi nilai 0. Jawaban dari responden diberikan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada kolom yang telah disediakan. Pengkategorian tersebut menggunakan *mean* ( $\bar{X}$ ) dan standar deviasi (SD).

Untuk mempermudah pengklasifikasian data penelitian ini, digunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) karena penilaian responden dikaitkan dengan hasil penilaian seluruh responden yang dilakukan dengan alat yang sama yang akan dibuat menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

**Tabel 3. Pengkategorian Tingkat Pengetahuan.**

No	Rentang Nilai	Kategori
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	61 – 80	Tinggi
3	41 – 60	Sedang
4	21 – 40	Rendah
5	0 – 20	Sangat Rendah

Untuk memberikan makna dari hasil data yang ada, digunakan teknik analisis deskriptif presentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{F_o}{F_i} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F<sub>o</sub> = Frekuensi Observasi

F<sub>i</sub> = Frekuensi Ideal

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri disajikan secara deskriptif hasil data statistik skor nilai didapatkan secara berurutan, rerata diperoleh sebesar 79.11, median 80.00, modus 88.00 standar deviasi (SD) 12.93, nilai minimum 56.00, dan nilai maksimum sebesar 100,00.

Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor nilai yang berasal dari faktor-faktor Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri. Setelah data Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri didapat, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori.

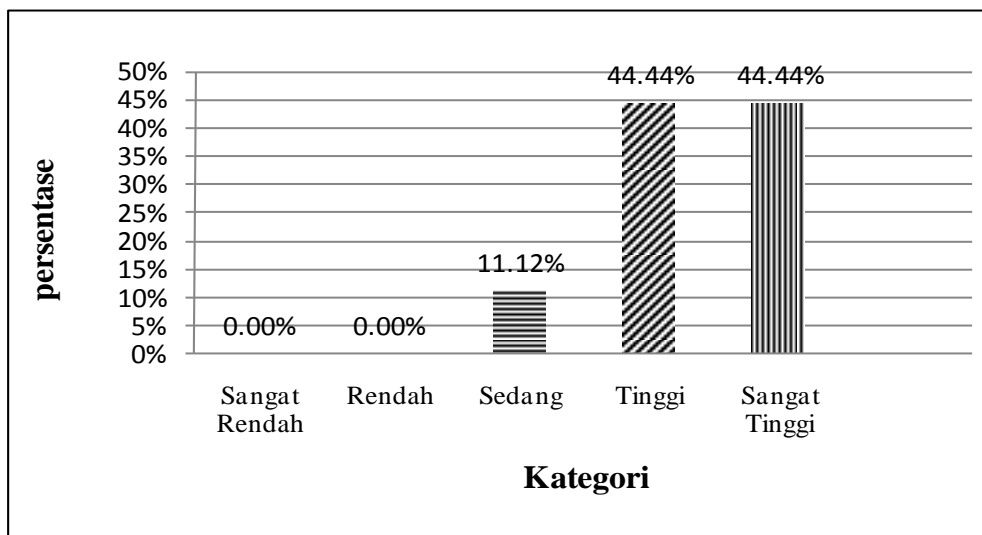
Data tabel distribusi pengkategorian Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri sebagai berikut:

**Tabel 4. Distribusi Pengkategorian Data Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1	Sangat Tinggi	81 – 100	4	44.44%
2	Tinggi	61 – 80	4	44.44%
3	Sedang	41 – 60	1	11.12%
4	Rendah	21 – 40	0	0.00%
5	Sangat Rendah	0 – 20	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			9	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri yaitu sebanyak 4 responden (44.44%) kategori sangat tinggi, 4 responden (44.44%) kategori tinggi, 1 responden (11.12%) kategori sedang, 0 responden (0.00%) kategori rendah, dan 0 responden (0.00%) kategori sangat rendah. Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri adalah dominan tinggi dan sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari rerata (*Mean*) pada Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri dengan nilai 79.11.

Untuk memperjelas hasil tersebut, selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Pengkategorian Data Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri**

Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri terdiri dari dua faktor. Deskripsi faktor-faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1)

Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1), bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh rerata diperoleh sebesar 80.00, median 80.00, modus 73.33 standar deviasi (SD) 14.91, nilai minimum 53.33, dan nilai maksimum sebesar 100,00. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1), maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori.

Data tabel distribusi pengkategorian Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1) sebagai berikut:

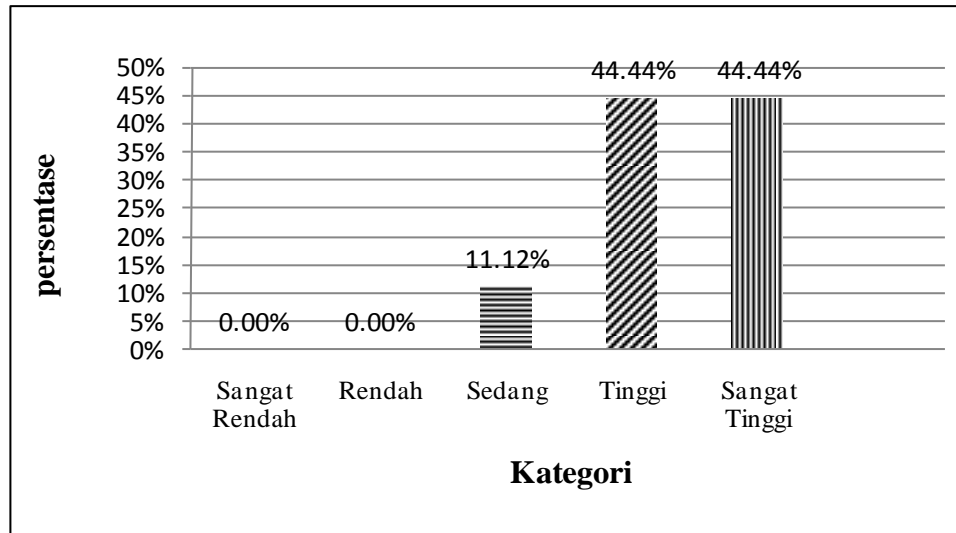
**Tabel 5. Distribusi Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1)**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1	Sangat Tinggi	81 – 100	4	44.44%
2	Tinggi	61 – 80	4	44.44%
3	Sedang	41 – 60	1	11.12%
4	Rendah	21 – 40	0	0.00%
5	Sangat Rendah	0 – 20	0	0.00%
<b>Jumlah</b>			9	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1) yaitu sebanyak 4 responden (44.44%) kategori sangat tinggi, 4 responden (44.44%) kategori tinggi, 1 responden (11.12%) kategori sedang, 0 responden (0.00%) kategori rendah, dan 0 responden (0.00%) kategori sangat rendah. Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1) adalah dominan tinggi dan sangat tinggi, apabila dilihat dari rerata

(Mean) pada Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1) dengan nilai 80.00, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori tinggi.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1)**

## 2. Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2)

Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2), bahwa masing-masing secara berurutan memperoleh nilai maksimum sebesar 77.78, median 80.00, modus 60.00, standar deviasi (SD) 13.94, nilai minimum 60.00, dan nilai maksimum sebesar 100,00. Data yang diperoleh didalam penelitian ini berbentuk skor yang berasal dari Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2), maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori.

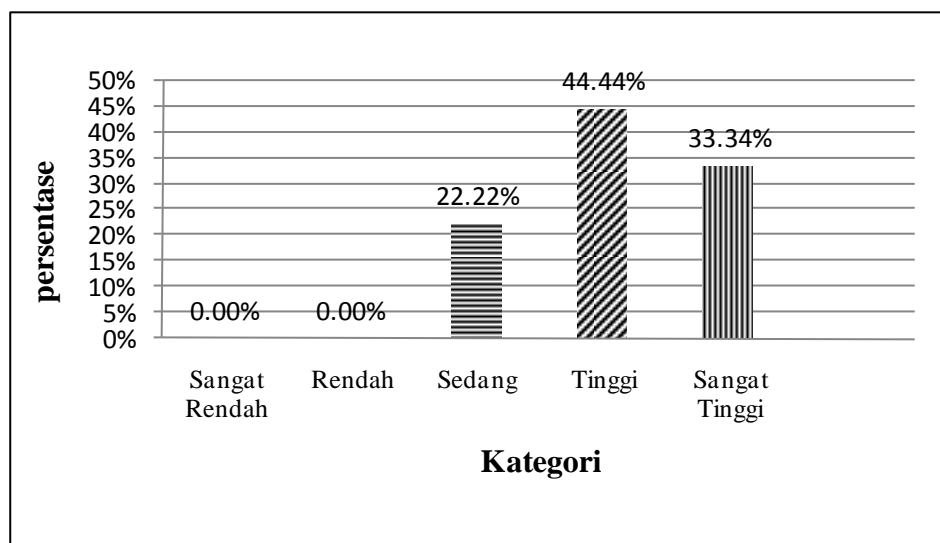
Data tabel distribusi pengkategorian Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2) sebagai berikut:

**Tabel 6. Distribusi Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2)**

No	Kategori	Interval	Frek	%
1	Sangat Tinggi	81 – 100	3	33.34%
2	Tinggi	61 – 80	4	44.44%
3	Sedang	41 – 60	2	22.22%
4	Rendah	21 – 40	0	0.00%
5	Sangat Rendah	0 – 20	0	0.00%
Jumlah			9	100%

Berdasarkan tabel distribusi pengkategorian Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2) yaitu sebanyak 3 responden (34.34%) kategori sangat tinggi, 4 responden (44.44%) kategori tinggi, 2 responden (22.22%) kategori sedang, 0 responden (0.00%) kategori rendah, dan 0 responden (0.00%) kategori sangat rendah. Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2) adalah dominan tinggi, dan bila dilihat dari rerata (*Mean*) pada Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2) dengan nilai 77.78, maka nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi.

Untuk memperjelas selanjutnya akan disajikan ke dalam bentuk diagram batang berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2)**

## **B. Pembahasan**

### **1. Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1)**

Berdasarkan hasil penelitian dari Faktor Mengingat Media Pembelajaran (C1) bahwa guru-guru PJOK telah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi dilihat dari ketercapaian indikator mengingat hakikat (pengertian) media pembelajaran, mengingat jenis (karakteristik) media pembelajaran, mengingat media berbasis visual, mengingat media berbasis audio-visual, dan mengingat media berbasis komputer. Menurut Lorin W. Anderson dan David R. Kratwohl, (2015: 99) menjelaskan bahwa proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan (pengetahuan factual, konseptual, procedural, metakognitif, atau kombinasi) dari memori jangka panjang.

Berdasarkan hasil penelitian ada guru PJOK yang mendapatkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 53.33. Perbedaan nilai tersebut menjelaskan bahwa guru PJOK yang memiliki nilai yang baik menunjukkan memori jangka panjangnya dalam mengingat materi sangat baik di dukung usia yang masih muda sehingga memori ingatan masih produktif penggunaannya. Selain itu, juga faktor latar belakang pendidikan yang sudah ditempuh oleh guru yang mendapat nilai tertinggi yaitu S1 Pendidikan Jasmani. Kemudian guru PJOK yang mendapat nilai kurang, disimpulkan guru tersebut memiliki daya memori yang kurang. Disamping faktor usia guru yang mendekati pensiun, juga faktor latar belakang pendidikan guru tersebut yaitu SGO atau setara dengan SMA.

## 2. Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2)

Berdasarkan hasil penelitian dari Faktor Memahami Media Pembelajaran (C2) bahwa guru-guru PJOK telah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi dilihat dari ketercapaian indikator memahami hakikat (pengertian) media pembelajaran, memahami media berbasis visual, memahami media berbasis audio, memahami media berbasis audio-visual, dan memahami media berbasis komputer.

Menurut Lorin W. Anderson dan David R. Kratwohl, (2015: 105) menjelaskan memahami adalah proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi-perguruan tinggi. Perbedaan nilai tersebut menjelaskan bahwa guru PJOK yang memiliki nilai yang baik menunjukkan tahapan proses pemahaman materi sangat baik di dukung usia yang masih muda, latar belakang pendidikan dan SDM guru yang baik sehingga masih produktif. Guru PJOK yang mendapat nilai kurang disimpulkan guru tersebut memiliki pemahaman kurang, disamping faktor usia guru yang tidak muda dan juga latar belakang pendidikan yang bisa dikatakan kurang memenuhi syarat sebagai guru penjas pada masa kini, sehingga pengalaman ilmu dan kemampuan berpikir kurang mampu bersaing dengan guru penjas lulusan S1 pada masa kini.

Berdasarkan pernyataan yang menyatakan tentang pentingnya media pembelajaran guna membantu proses kegiatan belajar-mengajar, maka dari itu guru dituntut menguasai minimal pengetahuan dasar tentang media

pembelajaran. Kemudian melalui observasi awal peneliti pada beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Imogiri khususnya gugus II ditemui sebagian besar sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana belajar khususnya media pembelajaran, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut menjadi latar belakang penelitian ini dengan tujuan mengetahui atau mengkaji lebih lanjut tingkat pengetahuan dan pemahaman guru PJOK tentang media pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru PJOK sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi tentang media pembelajaran. Dilihat dari rerata (*Mean*) didapatkan pada nilai 79.11, maka nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi. Hal ini dikarenakan dari data populasi penelitian hampir semua guru sudah mencapai tahap sarjana, artinya bekal keilmuan mereka memang sudah ada keseimbangan antara pengetahuan media dilapangan dan media di ruangan. Khususnya media di ruangan, guru PJOK harus memiliki kemampuan menjelaskan materi secara interaktif didukung aplikasi komputer atau laptop dan perangkat lainnya. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ternyata guru PJOK mayoritas memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dengan ditandai pemahaman melalui tes pengetahuan media pembelajaran. Subjek penelitian yang mayoritas dominan usia tua ternyata tidak mempengaruhi motivasi belajar mereka untuk selalu berinovasi khususnya media pembelajaran demi kemajuan pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil distribusi pengkategorian penelitian “Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri” yaitu sebanyak 4 responden (44.44%) kategori sangat tinggi, 4 responden (44.44%) kategori tinggi, 1 responden (11.12%) kategori sedang, 0 responden (0.00%) kategori rendah, dan 0 responden (0.00%) kategori sangat rendah.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan dari data tes Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri, maka penelitian ini berimplikasi pada teori yaitu fakta yang terkumpul berupa hasil soal *multiple-choice* dari Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri, ternyata sebagian besar dinyatakan dalam kategori tinggi dan sangat tinggi yaitu sebesar 44.44%.

Dari sisi praktis hasil penelitian diketahuinya Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri, bahwa rerata (*Mean*) keseluruhan faktor sebesar 79.11 masuk dalam kategori baik, maka hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Guru PJOK Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri

telah memiliki modal dasar dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk dapat dioptimalkan dalam kegiatan belajar siswa di sekolah masing-masing.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini berhasil mengungkapkan Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri, bukan berarti bahwa hasil penelitian ini tanpa ada kelemahan. Kelemahan yang mungkin dapat dikemukakan disini yaitu:

1. Domain kognitif tingkat pengetahuan hanya faktor mengingat (C1) dan memahami (C2), perlunya penelitian lanjutan dengan faktor yang lebih lengkap yaitu sampai dengan faktor mencipta (C6).
2. Penelitian ini dilaksanakan pada lingkup sekolah dengan gugus yang terbatas, perlunya penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas.
3. Ada kemungkinan dalam pengisiannya, beberapa responden kesulitan dalam memahami soal yang telah dibuat karena kurangnya pemahaman tentang media pembelajaran berbasis teknologi informatika.

### **D. Saran-Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi Guru PJOK

Hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan

Imogiri dapat dijadikan gambaran dan masukan bagi guru, sejauh mana pemahaman mereka tentang media pembelajaran.

## 2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mengambil masukan dalam upaya mengoptimalkan media pembelajaran dari hasil penelitian “Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri”.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan memperhatikan segala sesuatu yang menjadi hal-hal dalam keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian ini dapat disempurnakan lagi melalui penelitian sejenis berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus S.Suryobroto. (2001). *Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: FIK UNY.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Achmad Paturusi. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi Yudha Asfandiyar. (2009). *Kenapa Guru Harus Kreatif ?*. Bandung: DAR! Mizan.
- Arif S. Sadiman, dkk (2003). *Media pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta PT. Grafindo Pesada.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bretz. (2006). *A Taxonomy of Communication Media. Education Technology*. New York: Publication, Englewood.
- Collins dan Dixon (2004). Working models of attachment shape perceptions of education. *Journal of personality*, Vol VIII. 363-383.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Dimenum. Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dini Rosdiana. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Alfabeta.
- Djamarah dan Aswan. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari. (2008). *Pengembangan Tes*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- E. Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gagne dan Briggs. (2008). *Principle of Instructional Design*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Gerlach dan Eli (2002). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright by Pearson Education.
- Jujun S. Suriasumantri. (2003) *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Kemp & Dayton. (2004). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper and Row Publisher.
- Kusaeri Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lorin W Anderson dan David R. Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Moh. Sholeh Hamid. (2012). *Standar Mata Penilaian Dalam Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nini Subini. (2012). *Kesalahan - kesalahan Guru Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Jogjakarta: PT. Buku Kita.
- Notoatmojo. (2011) *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. (1982). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Rikard Febriana. (2016). “Tingkat Pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet”. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sari. Made D.K. (2008). “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pengembangan Media Pembelajaran di SMP 2 Wonosari”. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Soedjono. (2007). “Pengaruh Budaya Organisasi terhadap Kinerja Organisasi dan kepuasan Kerja”. *Jurnal Manajemen*. Vol (7 No. 1). STIESIA Surabaya.
- Sukarsih. (2015). “Ketersediaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD se-Kecamatan Gamping kabupaten Sleman”. *Skripsi*. Yogyakarta. FIK UNY.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan.
- Suparlan. (2005). *Menjadi Guru Efektif*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offes.
- Taksomoni Bloom. (2017). “Revisi Taksonomi Bloom (Bloom Taxonomy Revised)”. Diambil dari [http://www.academia.edu/6274013/Revisi Taksonomi Bloom](http://www.academia.edu/6274013/Revisi_Taksonomi_Bloom) , pada tanggal 28 Juli 2017
- Toto Isharyanto (2010). “Pemanfaatan Media pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI se-DIY” . *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Widanarto (2007). “Analisa Pengaruh Penggunaan Internet sebagai Media Belajar, Motivasi Belajar dan Kreativitas terhadap Prestasi Belajar Siswa p dengan Menggunakan Structural Equation Modeling (Studi Kasus SMAN 1 Probolinggo)”. *Paper*. Surabaya: ITS-Undergraduate.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 357/UN.34.16/PP/2016. 01 Agustus 2016.  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda. Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.

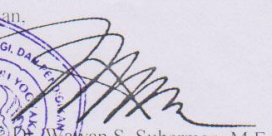
Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Toni Ruma Ananta.  
NIM : 10604224087.  
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Juli s.d Agustus 2016.  
Tempat/Obyek : SD Negeri Se-Gugus II Kecamatan Imogiri.  
Judul Skripsi : Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Tentang Media Pembelajaran di SD Negeri Se-Gugus II Kecamatan Imogiri.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dean,  
  
Dekan S. Suherman, M.Ed.  
07071988121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah .....
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing TAS .
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

operatori@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/REGM/348/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **357/UN.34.16/PP/2016**  
Tanggal : **1 AGUSTUS 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

**DIIJINKAN** untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **TONI RUMA ANANTA** NIP/NIM : **10604224087**  
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PGSD PENJAS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Judul : **PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI SE-GUGUS II KECAMATAN IMOIRI**  
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**  
Waktu : **1 AGUSTUS 2016 s/d 1 NOVEMBER 2016**

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprovo.go.id](http://adbang.jogjaprovo.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib menaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprovo.go.id](http://adbang.jogjaprovo.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal **1 AGUSTUS 2016**  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



**Tembusan :**

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )

Jln.Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 3238 / S1 / 2016

**Menunjuk Surat** : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/34/8/2016  
Tanggal : 01 Agustus 2016 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

**Mengingat** : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Oganisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Oganisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;  
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

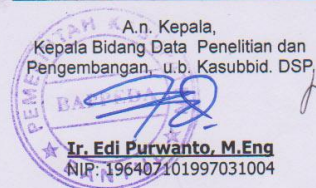
**Diizinkan kepada**

Nama : **TONI RUMA ANANTA**  
P. T / Alamat : **Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta Karangmalang, Sleman, DIY**  
NIP/NIM/No. KTP : **3402101801910001**  
Nomor Telp./HP : **087839280369**  
Tema/Judul Kegiatan : **PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI SE-GUGUS II KECAMATAN IMOIRI**  
Lokasi : **SDN KEBONAGUNG, MIN KEBONAGUNG, SDN SRIHARJO, SDN SOMPOK, SDN NGRANCAH, SDN PUNDUNG, SDN KEDUNG MIRI, SDN KARANG TENGAH BARU, SD MUKTI-KARANG TENGAH, SDN GIRAWUNGU**  
Waktu : **02 Agustus 2016 s/d 02 Nopember 2016**

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l  
Pada tanggal : 02 Agustus 2016



**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pengelola Pendidikan Dasar Kecamatan Imogiri
5. Ka. SD Kebonagung, Minkebonagung, Karangmalang, Karang



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )**

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: [bappeda@bantulkab.go.id](mailto:bappeda@bantulkab.go.id)

**Lampiran Nomor Izin : 070 / Reg / 3238 / S1 / 2016**

11. Ka. SD N Kedungmiri
12. Ka. SD N Karangtengah Baru
13. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY
14. Yang Bersangkutan (Pemohon)

**Pemohon:**

1. Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 11 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul
2. Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 15 Tahun 2009 tentang Peraturan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul
3. Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Peraturan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul
4. Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 19 Tahun 2011 tentang Peraturan Daerah Kabupaten Bantul

**Identifikasi kepegawaian:**

**Nama:** TONI SUPA ANANTA  
**P. T. /Alamat:** Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Karangmalene, Sleman, DIY  
**NOMORNIK K/P:** 34021010121021  
**Nama Telepon:** 087839280599  
**Tempat/daerah Kelahiran:** PENGETIKAN GURU PENJAJARAN JASMANI TERTANG MEDIA  
PERSIAPANAN DI SD NEGERI NG-GUGUR II KECAMATAN  
TINGGIRI  
**Umur:** 30/11/1986/1986/11/30  
**Jenis Kelamin:** L  
**Agama:** ISLAM  
**Waktu:** 02 Agustus 2016 s.d 02 September 2016

**Dengan ketentuan sebagai berikut:**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut pemohon wajib bertanggung jawab terhadap semua biaya yang timbul selama masa pelaksanaan kegiatan tersebut.
2. Hasil kegiatan tersebut dan tembusan seluruh surat-surat yang berlaku.
3. Ada biaya digunakan untuk kegiatan tersebut yang dibayarkan.
4. Pemegang Izin wajib mematuhi ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam Izin dan harus taat terhadap peraturan-peraturan Kabupaten Bantul dan peraturan-peraturan yang berlaku.
5. Apabila di dalam kegiatan tersebut timbul masalah-masalah tertentu pemohon wajib menyelesaikannya.
6. Pemegang Izin wajib mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku.
7. Izin ini tidak dapat dipertukarkan untuk tahun-tahun yang akan datang kecuali dengan persetujuan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul

Pada tanggal : 02 Agustus 2016

**Wakil Kepala  
Badan Perencanaan Pembangunan Daerah  
Kabupaten Bantul**

**Dr. Sri Purwati, M.Pd  
NIP. 196301191981004**

1. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul
2. Kepala Dinas Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul
3. Kepala Dinas Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul
4. Kepala Dinas Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul

## Lampiran 2. Surat Keterangan *Expert Judgement*

### SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saryono S.Pd. Jas., M.Or.

NIP : NIP. 198110212006041001

Dengan ini menerangkan bahwa lembar soal multiple choice yang disusun untuk penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul "PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI se-GUGUS II KECAMATAN IMOGIRI".

Nama : Toni Ruma Ananta

NIM : 10604224087

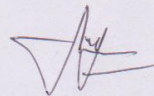
Prodi : PGSD Penjas

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrument penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Juli 2016

Dosen *Expert judgement*



Saryono S.Pd. Jas., M.Or.

NIP. 198110212006041001

### Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Gugus 02



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN DASAR

#### GUGUS 02 IMOIRI

Alamat : Jl. Imogiri - Panggang Km 3 Sriharjo Imogiri Bantul  
Telp. (0274) 6464487 Kode Pos 55782 e-mail : [sdsriharjo@yahoo.co.id](mailto:sdsriharjo@yahoo.co.id)

#### SURAT KETERANGAN BUKTI PENELITIAN

NOMOR : 421/010/D-SMO-19/2016

Yang betanda tangan di bawah ini, Ketua Gugus 02 Imogiri UPT PPD Kecamatan Imogiri, Dinas Pendidikan Dasar Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : Toni Ruma Ananta  
Pekejaan : Mahasiswa S1 PGSD Penjas  
Fakultas Ilmu Keolahragaan ( FIK )  
Universitas Negeri Yogyakarta ( UNY )  
NIM : 1060422487

Benar - benar telah melakukan penelitian pada bulan Agustus - September 2016. Penelitian tersebut dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi dengan judul "PENGETAHUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI SE-GUGUS II KECAMATAN IMOIRI".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Imogiri, 6 September 2016

Ketua Gugus



Asnan Rohyadi, S.Pd.

NIP. 19651223 198604 1 001

#### Lampiran 4. Soal Tes Pengetahuan Dan Pemahaman Tentang Media Pembelajaran

**1. Identitas Responden :**

Nama Lengkap :

Nama Sekolah :

**2. Petunjuk Pengisian Soal :**

- a. Bacalah pertanyaan dengan seksama.
  - b. Pilih jawaban yang menurut anda paling tepat.
  - c. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban paling tepat.
- 

1. Kata **media** berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti ...
  - a. Penengah
  - b. Pengantar
  - c. Penjemput
  - d. Penghambat
2. Media pembelajaran secara umum merupakan...
  - a. Hiburan untuk siswa
  - b. Alat ukur hasil proses belajar-mengajar
  - c. Mainan siswa
  - d. Alat bantu proses belajar-mengajar
3. Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, secara umum berbentuk...
  - a. Non-fisik
  - b. Verbal
  - c. Fisik
  - d. Ilustrasi
4. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan adalah...
  - a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer

5. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera penglihatan sekaligus indera pendengaran adalah...
  - a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer
6. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran adalah...
  - a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer
7. Media pembelajaran yang merupakan mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memproses, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses adalah...
  - a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer
8. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi beberapa macam, di antaranya...
  - a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
9. Berikut yang termasuk dalam media grafis adalah...
  - a. OHP
  - b. *Tape recorder*
  - c. Modul
  - d. Gambar/foto
10. Media berbasis audio mempunyai beberapa jenis media, diantaranya...
  - a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
11. Di bawah ini yang termasuk media berbasis audio (media rekaman) adalah...
  - a. Alat perekam pita magnetic
  - b. Gambar/foto
  - c. Radio
  - d. Televisi

12. Jenis media pembelajaran berbasis audio-visual meliputi...
- Media grafis, media OHP dan media cetak
  - Media radio dan media rekaman
  - Media elektronik dan media internet
  - Media film/video dan media televisi
13. Berikut yang merupakan alat/media berbasis audio-visual adalah...
- Televisi
  - OHP
  - Papan tulis
  - Tape recorder*
14. Dibawah ini yang merupakan media pembelajaran berbasis komputer adalah...
- Media grafis, media OHP dan media cetak
  - Media radio dan media rekaman
  - Media presentasi dan media internet
  - Media film/video dan media televisi
15. Contoh alat/media pembelajaran berbasis komputer adalah...
- OHP
  - Radio
  - Gambar/foto
  - PC Dekstop
16. Guru menggunakan media dalam mengajar karena...
- Tuntutan kurikulum
  - Media membantu siswa agar mudah memahami
  - Anjuran Kepala Sekolah
  - Keberadaan media mengurangi beban tugas guru
17. Media mempunyai kemampuan diantaranya sebagai berikut, *kecuali*...
- Melemahkan motivasi
  - Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
  - Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
  - Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil

18. Di bawah ini yang merupakan kelebihan media pembelajaran berupa gambar/foto, *kecuali*...
- Mengatasi batasan ruang dan waktu
  - Mengatasi keterbatasan pengamatan
  - Hanya menekankan persepsi indera mata
  - Murah, mudah didapat dan dimanfaatkan tanpa menggunakan peralatan khusus
19. Hal yang sebaiknya diperhatikan dalam memilih modul adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- Kalimat yang disajikan terlalu panjang, dan sukar dipahami
  - Padat pengetahuan
  - kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
  - Menuntun guru dan siswa sehingga mudah digunakan
20. Pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam...
- Pengajaran melalui gambar atau melalui OHP
  - Pengajaran melalui radio atau melalui *tape recorder*
  - Pengajaran melalui video atau melalui film
  - Pengajaran melalui internet atau komputer
21. Di bawah ini merupakan kelebihan dari alat perekam pita magnetic, *kecuali*...
- Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan
  - Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang
  - Pita kaset suara memiliki kekuatan terbatas
  - Dapat menyajikan kegiatan-kegiatan diluar kelas
22. Pembelajaran berbasis audio-visual diperlukan melalui....
- Manipulatif objek yang didengar dan dilihat
  - Rangkaian suara yang digabungkan
  - Penglihatan yang dirangkum
  - Bahan – bahan yang dikaji berdasarkan fakta

23. Dibawah ini merupakan kelebihan video sebagai media audio-visual, *kecuali...*
- Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya
  - Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks
  - Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru
  - Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya
24. Mencari informasi dengan suatu topik atau judul dapat menggunakan fasilitas search dari website, *kecuali...*
- <http://search.msn.com>
  - [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
  - [www.google.com](http://www.google.com)
  - [www.download.com](http://www.download.com)
25. Langkah yang harus dilakukan untuk membuka program aplikasi *power point* diantaranya...
- Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya dua kali
  - Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya tiga kali
  - Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya satu kali
  - Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya beberapa kali

**Kunci Jawaban:**

- |       |       |       |
|-------|-------|-------|
| 1. B  | 11. A | 21. C |
| 2. D  | 12. D | 22. A |
| 3. C  | 13. A | 23. B |
| 4. A  | 14. C | 24. D |
| 5. C  | 15. D | 25. A |
| 6. B  | 16. B |       |
| 7. D  | 17. A |       |
| 8. A  | 18. C |       |
| 9. D  | 19. A |       |
| 10. B | 20. B |       |

## Lampiran 5. Hasil Tes Nilai Tertinggi dan Terendah

Benar : 25  
Salah : 0

### 1. Identitas Responden :

Nama Lengkap : TRI ARI SUNARDI

Nama Sekolah : SD MUHAMMADIYAH KARANGTENGAH

### 2. Petunjuk Pengisian Soal :

- Bacalah pertanyaan dengan seksama.
- Pilih jawaban yang menurut anda paling tepat.
- Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban paling tepat.

- 
- Kata **media** berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti ...
    - Penengah
    - Pengantar
    - Penjemput
    - Penghambat
  - Media pembelajaran secara umum merupakan...
    - Hiburan untuk siswa
    - Alat ukur hasil proses belajar-mengajar
    - Mainan siswa
    - Alat bantu proses belajar-mengajar
  - Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, secara umum berbentuk...
    - Non-fisik
    - Verbal
    - Fisik
    - Ilustrasi
  - Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan adalah...
    - Visual
    - Audio
    - Audio-visual
    - Komputer
  - Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera penglihatan sekaligus indera pendengaran adalah...
    - Visual
    - Audio
    - Audio-visual
    - Komputer

6. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran adalah...
- a. Visual
  - b.  Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer
7. Media pembelajaran yang merupakan mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memproses, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses adalah...
- a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d.  Komputer
8. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi beberapa macam, di antaranya...
- a.  Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
9. Berikut yang termasuk dalam media grafis adalah...
- a. OHP
  - b. *Tape recorder*
  - c. Modul
  - d.  Gambar/foto
10. Media berbasis audio mempunyai beberapa jenis media, diantaranya...
- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b.  Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
11. Di bawah ini yang termasuk media berbasis audio (media rekaman) adalah...
- a.  Alat perekam pita magnetic
  - b. Gambar/foto
  - c. Radio
  - d. Televisi
12. Jenis media pembelajaran berbasis audio-visual meliputi...
- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media elektronik dan media internet
  - d.  Media film/video dan media televisi

13. Berikut yang merupakan alat/media berbasis audio-visual adalah...
- a. Televisi
  - b. OHP
  - c. Papan tulis
  - d. *Tape recorder*
14. Dibawah ini yang merupakan media pembelajaran berbasis komputer adalah...
- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
15. Contoh alat/media pembelajaran berbasis komputer adalah...
- a. OHP
  - b. Radio
  - c. Gambar/foto
  - d. PC Dekstop
16. Guru menggunakan media dalam mengajar karena...
- a. Tuntutan kurikulum
  - b. Media membantu siswa agar mudah memahami
  - c. Anjuran Kepala Sekolah
  - d. Keberadaan media mengurangi beban tugas guru
17. Media mempunyai kemampuan diantaranya sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Melemahkan motivasi
  - b. Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
  - c. Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
  - d. Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
18. Di bawah ini yang merupakan kelebihan media pembelajaran berupa gambar/foto, *kecuali*...
- a. Mengatasi batasan ruang dan waktu
  - b. Mengatasi keterbatasan pengamatan
  - c. Hanya menekankan persepsi indera mata
  - d. Murah, mudah didapat dan dimanfaatkan tanpa menggunakan peralatan khusus

19. Hal yang sebaiknya diperhatikan dalam memilih modul adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Kalimat yang disajikan terlalu panjang, dan sukar dipahami
  - b. Padat pengetahuan
  - c. kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
  - d. Menuntun guru dan siswa sehingga mudah digunakan
20. Pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam...
- a. Pengajaran melalui gambar atau melalui OHP
  - b. Pengajaran melalui radio atau melalui *tape recorder*
  - c. Pengajaran melalui video atau melalui film
  - d. Pengajaran melalui internet atau komputer
21. Di bawah ini merupakan kelebihan dari alat perekam pita magnetic, *kecuali*...
- a. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan
  - b. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang
  - c. Pita kaset suara memiliki kekuatan terbatas
  - d. Dapat menyajikan kegiatan-kegiatan diluar kelas
22. Pembelajaran berbasis audio-visual diperlukan melalui....
- a. Manipulatif objek yang didengar dan dilihat
  - b. Rangkaian suara yang digabungkan
  - c. Penglihatan yang dirangkum
  - d. Bahan – bahan yang dikaji berdasarkan fakta
23. Dibawah ini merupakan kelebihan video sebagai media audio-visual, *kecuali*...
- a. Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya
  - b. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks
  - c. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru
  - d. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya

24. Mencari informasi dengan suatu topik atau judul dapat menggunakan fasilitas search dari website, kecuali...

- a. <http://search.msn.com>
- b. [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
- c. [www.google.com](http://www.google.com)
- d. [www.download.com](http://www.download.com)

25. Langkah yang harus dilakukan untuk membuka program aplikasi *power point* diantaranya...

- a. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya dua kali
- b. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya tiga kali
- c. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya satu kali
- d. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya beberapa kali

Benar = 4  
Salah = 11

**1. Identitas Responden :**

Nama Lengkap : Sugiharsana  
Nama Sekolah : SD N Karang Tengah

**2. Petunjuk Pengisian Soal :**

- Bacalah pertanyaan dengan seksama.
- Pilih jawaban yang menurut anda paling tepat.
- Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban paling tepat.

---

1. Kata **media** berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti ...

- Penengah
- Pengantar
- Penjemput
- Penghambat

2. Media pembelajaran secara umum merupakan...

- Hiburan untuk siswa
- Alat ukur hasil proses belajar-mengajar
- Mainan siswa
- Alat bantu proses belajar-mengajar

3. Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, secara umum berbentuk...

- Non-fisik
- Verbal
- Fisik
- Ilustrasi

4. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan adalah...

- Visual
- Audio
- Audio-visual
- Komputer

5. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera penglihatan sekaligus indera pendengaran adalah...

- Visual
- Audio
- Audio-visual
- Komputer

6. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan lewat indera pendengaran adalah...
- a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer
7. Media pembelajaran yang merupakan mesin elektronik yang dapat menerima arahan atau data digital, memproses, menyimpan dan mengeluarkan hasil dari data yang diproses adalah...
- a. Visual
  - b. Audio
  - c. Audio-visual
  - d. Komputer
8. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi beberapa macam, di antaranya...
- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
9. Berikut yang termasuk dalam media grafis adalah...
- a. OHP
  - b. *Tape recorder*
  - c. Modul
  - d. Gambar/foto
10. Media berbasis audio mempunyai beberapa jenis media, diantaranya...
- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media presentasi dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi
11. Di bawah ini yang termasuk media berbasis audio (media rekaman) adalah...
- a. Alat perekam pita magnetic
  - b. Gambar/foto
  - c. Radio
  - d. Televisi
12. Jenis media pembelajaran berbasis audio-visual meliputi...
- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
  - b. Media radio dan media rekaman
  - c. Media elektronik dan media internet
  - d. Media film/video dan media televisi

13. Berikut yang merupakan alat/media berbasis audio-visual adalah...

- a. Televisi
- b. OHP
- c. Papan tulis
- d. *Tape recorder*

14. Dibawah ini yang merupakan media pembelajaran berbasis komputer adalah...

- a. Media grafis, media OHP dan media cetak
- b. Media radio dan media rekaman
- c. Media presentasi dan media internet
- d. Media film/video dan media televisi

15. Contoh alat/media pembelajaran berbasis komputer adalah...

- a. OHP
- b. Radio
- c. Gambar/foto
- d. PC Dekstop

16. Guru menggunakan media dalam mengajar karena...

- a. Tuntutan kurikulum
- b. Media membantu siswa agar mudah memahami
- c. Anjuran Kepala Sekolah
- d. Keberadaan media mengurangi beban tugas guru

17. Media mempunyai kemampuan diantaranya sebagai berikut, *kecuali*...

- a. Melemahkan motivasi
- b. Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
- c. Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
- d. Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil

18. Di bawah ini yang merupakan kelebihan media pembelajaran berupa gambar/foto, *kecuali*...

- a. Mengatasi batasan ruang dan waktu
- b. Mengatasi keterbatasan pengamatan
- c. Hanya menekankan persepsi indera mata
- d. Murah, mudah didapat dan dimanfaatkan tanpa menggunakan peralatan khusus

19. Hal yang sebaiknya diperhatikan dalam memilih modul adalah sebagai berikut, *kecuali*...
- a. Kalimat yang disajikan terlalu panjang, dan sukar dipahami
  - b. Padat pengetahuan
  - c. kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
  - d. Menuntun guru dan siswa sehingga mudah digunakan
20. Pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam...
- a. Pengajaran melalui gambar atau melalui OHP
  - b. Pengajaran melalui radio atau melalui *tape recorder*
  - c. Pengajaran melalui video atau melalui film
  - d. Pengajaran melalui internet atau komputer
21. Di bawah ini merupakan kelebihan dari alat perekam pita magnetic, *kecuali*...
- a. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan
  - b. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang
  - c. Pita kaset suara memiliki kekuatan terbatas
  - d. Dapat menyajikan kegiatan-kegiatan diluar kelas
22. Pembelajaran berbasis audio-visual diperlukan melalui....
- a. Manipulatif objek yang didengar dan dilihat
  - b. Rangkaian suara yang digabungkan
  - c. Penglihatan yang dirangkum
  - d. Bahan – bahan yang dikaji berdasarkan fakta
23. Dibawah ini merupakan kelebihan video sebagai media audio-visual, *kecuali*...
- a. Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya
  - b. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks
  - c. Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru
  - d. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya

24. Mencari informasi dengan suatu topik atau judul dapat menggunakan fasilitas search dari website, *kecuali*...

a. <http://search.msn.com>

b. [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

c. [www.google.com](http://www.google.com)

d. [www.download.com](http://www.download.com)

25. Langkah yang harus dilakukan untuk membuka program aplikasi *power point* diantaranya...

a. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya dua kali

b. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya tiga kali

c. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya satu kali

d. Meletakkan panah dan ikon word dengan mouse dan meng-kliknya beberapa kali

**Lampiran 6. Olah Data Penelitian**

No	Nama	C1 ( Mengingat Media Pembelajaran)															Jml C 1	Nilai C 1
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15		
1	Suparna	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86.67
2	Sutarjo	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	11	73.33
3	Budi	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80
4	Rohadi	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	10	66.67
5	Supardal	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93.33
6	Surachmad	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33
7	Bayu	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	73.33
8	Sugiharsana	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	8	53.33
9	Tri Ari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100

C2 ( Memahami Media Pembelajaran)										Jml C 2	Nilai C 2	Total	Nilai To tal	
P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25					
1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	60.00	19	76.00
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90.00	20	80.00
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90.00	21	84.00
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70.00	17	68.00
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80.00	22	88.00
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80.00	22	88.00
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	70.00	18	72.00
1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	6	60.00	14	56.00
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100.00	25	100.00

### Pengkategorian Keseluruhan

No	Kategori	Interval	Frek	%
1	Sangat Tinggi	81 - 100	4	44.44%
2	Tinggi	61 - 80	4	44.44%
3	Sedang	41 - 60	1	11.12%
4	Rendah	21 - 40	0	0.00%
5	Sangat Rendah	0 - 20	0	0.00%

No	Statistik	Nilai
1	Mean	79.11
2	Median	80.00
3	Modus	88.00
4	Stand. Dev.	12.93
5	Nilai Min.	56.00
6	Nilai Max	100.00

### Pengkategorian C1

No	Kategori	Interval	Frek	%
1	Sangat Tinggi	81 - 100	4	44.44%
2	Tinggi	61 - 80	4	44.44%
3	Sedang	41 - 60	1	11.12%
4	Rendah	21 - 40	0	0.00%
5	Sangat Rendah	0 - 20	0	0.00%

No	Statistik	Nilai
1	Mean	80.00
2	Median	80.00
3	Modus	73.33
4	Stand. Dev.	14.91
5	Nilai Min.	53.33
6	Nilai Max	100.00

### Pengkategorian C2

No	Kategori	Interval	Frek	%
1	Sangat Tinggi	81 - 100	3	33.34%
2	Tinggi	61 - 80	4	44.44%
3	Sedang	41 - 60	2	22.22%
4	Rendah	21 - 40	0	0.00%
5	Sangat Rendah	0 - 20	0	0.00%

No	Statistik	Nilai
1	Mean	77.78
2	Median	80.00
3	Modus	60.00
4	Stand. Dev.	13.94
5	Nilai Min.	60.00
6	Nilai Max	100.00

**Lampiran 7. Data Sekolah dan Guru PJOK Sekolah Dasar se-Gugus II  
Kecamatan Imogiri**

<b>NO</b>	<b>SEKOLAH DASAR</b>	<b>NAMA RESPONDEN</b>
<b>1</b>	SD N SRIHARJO	1. Sutarjo, S.Pd, Jas 2. Budiharyadi
<b>2</b>	SD N NGRANCAH	Rohadi Santoso
<b>3</b>	SD N GIRIWUNGU	Suparna, S.Pd, Jas
<b>4</b>	SD N KEDUNG MIRI	Bayu Sunarto, S.Pd, Jas
<b>5</b>	SD N KARANG TENGAH BARU	Sugiharsana
<b>6</b>	SD MUH KARANG TENGAH	Tri Ari Sunardi
<b>7</b>	SD N SOMPOK	Surachmad, S.Pd, Jas
<b>8</b>	MIN KEBON AGUNG	Supardal, S.Pd

## Lampiran 8. Dokumentasi

Foto Guru PJOK SD se-gugus 02 Kecamatan Imogiri sedang mengerjakan soal tes.

### 1. SD N SRIHARJO



Sutarjo, S.Pd, Jas



Budiharyadi

## 2. SD N NGRANCAH



Rohadi Santoso

3. SD N SOMPOK



Surachmad, S.Pd, Jas

#### 4. SD N KARANG TENGAH BARU



Sugiharsana

5. SD N MUH KARANG TENGAH



Tri Ari Sunardi

6. SD N GIRIWUNGU



Suparna, S.Pd, Jas

7. MIN KEBON AGUNG



Supardal, S.Pd