

**SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN DI
SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL
D.I. YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh:
Nurudin Adhitya Kusuma
15604221017

**PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN DI
SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL
D.I. YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh:
Nurudin Adhitya Kusuma
15604221017

**PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH
GURU PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI
SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

Nurudin Adhitya Kusuma

NIM 15604221017

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, April 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP. 196012191988032001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma

NIM : 15604221017

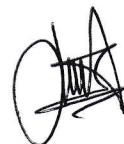
Jurusan/Prodi : PGSD Pendidikan Jasmani

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : *Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta*

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 7 Mei 2019
Penulis,



Nurudin Adhitya Kusuma
NIM. 15604221017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL D.I. YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

Nurudin Adhitya Kusuma
NIM 15604221017

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 30 April 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing

Saryono, S.Pd. Jas., M.Pd.
Sekertaris Penguji

Soni Nopembri, Ph. D
Penguji

Tanda Tangan



Tanggal

14/5/2019



14/5/2019



9/5/2019

Yogyakarta, 14 Mei 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof.Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP - 1964070719881210016

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٧﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانْصَبْ ﴿٨﴾
وَإِلَى رَبِّكَ فَارْجِبْ ﴿٩﴾

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S. *AL Insyirah*: 6-8)

وَاحْفِظْ لَهُمَا جَنَاحَ الذَّلِيلَ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي
صَغِيرًا ﴿٢٤﴾

“Dan rendahkanlah dirimu terhadap kedua orangtua mu dengan penuh kasih sayang dan ucapkanlah, “Wahai Tuhanku! Sayangilah keduanya sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku pada waktu kecil.”

(Q.S *Al Isra'*: 24)

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT, atas ridho dan kasih sayang-Mu skripsi ini dapat selesai dengan lancar
2. Ibu dan Bapak untuk doa yang tiada henti dan semangat yang tiada batas. Semoga ini dapat menjadi bagian dari kebahagiaan kalian. Terimakasih untuk dukungannya selama ini yang membuat saya bersemangat untuk mewujudkan mimpi-mimpi saya.
3. Sahabat-sahabatku terimakasih atas semua kenangan, kebersamaan dan selalu memberikan motivasi serta berbagi ilmu.

SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN DI
SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL
D.I. YOGYAKARTA

Oleh:
Nurudin Adhitya Kusuma
15604221017

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh salah satu tujuan strategis dalam penyediaan tenaga pendidik berkompeten yang merata di seluruh Indonesia. Guru yang kompeten dalam pemanfaatan *Information and Communication Technologies (ICT)* diperlukan untuk mengembangkan kompetensi personal, pedagogis, sosial, dan profesional sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Hal ini menjadi landasan pencapaian generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh Guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode *survey*. Sampel yang digunakan adalah semua guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul dan yang memenuhi kriteria sebanyak 123 guru. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang digunakan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa nilai rata-rata penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan dari hal itu, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* tetapi masih terdapat beberapa guru yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul.

Kata kunci: Penggunaan, Media Pembelajaran, ICT, PJOK

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Subagyo, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dra. A Erlina Listyarini M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu diantara kesibukannya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan motivasi kepada penulis selama pembuatan sampai skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Saryono, S.Pd.Jas., M.Or. dan Soni Nopembri, Ph.D. selaku Sekretaris dan Penguji yang telah mendampingi dan memberikan masukan, menguji dan mengoreksi skripsi ini.
6. Semua dosen Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk memasuki dunia kerja.
7. Keluargaku tercinta, Bapak Yogandaru Prahasitow, Ibu Puji Astuti, atas kasih sayang, doa, dan semangatnya.
8. Teman-teman seperjuangan PGSD Penjas A, terimakasih untuk motivasi dan bantuannya.
9. Laksita Nirmalasari, terimakasih untuk segala bantuan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi
10. SRF yang selalu memberikan motivasi dan hiburan di segala situasi dan kondisi

11. Kontrakan bahagia yang selalu menjadi tempat berjuang dalam mengerjakan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan. Penulis berharap supaya skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Penulis,

Nurudin Adhitya Kusuma

NIM. 15604221017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. <i>Information and Communication Technologies (ICT)</i>	16
3. Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i>	18
4. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.....	22
5. Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.....	23
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	30
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Uji Coba Instrumen	36
1. Uji Validitas	36
2. Uji Reliabilitas	37
G. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Waktu, Tempat, dan Subjek Peneltian.....	40
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	40
1. Faktor Media Berbasis Teknologi Komputer.....	43
2. Faktor Media Berbasis Teknologi Multimedia	45
3. Faktor Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi	47
4. Faktor Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer	49
C. Pembahasan.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	56
B. Implikasi	56
C. Saran.....	57
D. Keterbatasan Peneltian	57

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	----

LAMPIRAN.....	60
----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Data Guru yang Memenuhi Kriteria.....	32
Tabel 2. Kisi-kisi Angket.....	35
Tabel 3. Kelas Interval.....	39
Tabel 4. Deskripsi Statistik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	41
Tabel 5. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	41
Tabel 6. Deskripsi Statistik Penggunaan Media Berbasis Teknologi Komputer.....	43
Tabel 7. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan Faktor Teknologi Komputer.....	43
Tabel 8. Deskripsi Statistik Penggunaan Media Berbasis Teknologi Multimedia.....	45
Tabel 9. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan Faktor Teknologi Multimedia.....	46
Tabel 10. Deskripsi Statistik Penggunaan Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi.....	47
Tabel 11. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan Faktor Teknologi Telekomunikasi.....	48
Tabel 12. Deskripsi Statistik Penggunaan Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer.....	50
Tabel 13. Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Berdasarkan Faktor Teknologi Jaringan Komputer.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT oleh Guru PJOK di SD se-Kabupaten Bantul.....	42
Gambar 2 Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT oleh Guru PJOK di SD se-Kabupaten Bantul Berdasarkan Faktor Teknologi Komputer.....	44
Gambar 3 Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT oleh Guru PJOK di SD se-Kabupaten Bantul Berdasarkan Faktor Teknologi Multimedia.....	46
Gambar 4 Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT oleh Guru PJOK di SD se-Kabupaten Bantul Berdasarkan Faktor Teknologi Telekomunikasi.....	48
Gambar 5 Diagram Batang Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT oleh Guru PJOK di SD se-Kabupaten Bantul Berdasarkan Faktor Teknologi Jaringan Komupter...	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman	
Lampiran 1	Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	61
Lampiran 2	Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir.....	62
Lampiran 3	Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	63
Lampiran 4	Surat Validasi Ahli.....	64
Lampiran 5	Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian Fakultas.....	66
Lampiran 6	Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas.....	67
Lampiran 7	Surat Permohonan Izin Penelitian dari DIKPORA.....	68
Lampiran 8	Surat Permohonan Izin Penelitian dari BAPPEDA.....	69
Lampiran 9	Surat Keterangan Penelitian dari KKG se-Kabupaten Bantul.....	72
Lampiran 10	Angket Uji Coba.....	89
Lampiran 11	Validitas dan Reliabilitas.....	93
Lampiran 12	Angket Penelitian.....	95
Lampiran 13	Data Nama Guru Penelitian.....	109
Lampiran 14	Data Hasil Penelitian.....	113
Lampiran 15	Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Komputer.....	119
Lampiran 16	Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Multimedia.....	123
Lampiran 17	Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi.....	127
Lampiran 18	Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer.....	131
Lampiran 19	Deskriptif Statistik.....	135
Lampiran 20	Dokumentasi.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Proses pembelajaran dapat berjalan maksimal ditentukan oleh berbagai faktor pendukung, salah satu faktor pendukungnya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Sadiman (2006) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar karena dengan menggunakan media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan serta mempermudah proses belajar mengajar sehingga dapat tercapai tujuan belajar. Media dapat pula menjadi sumber belajar karena peserta didik tidak lagi hanya belajar dari guru, tetapi juga dapat belajar dari berbagai media yang memuat berbagai materi pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya era globalisasi, penggunaan media pembelajaran pun semakin beragam dan semakin berkembang pesat. Salah satunya

adalah media berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)*, media pembelajaran *Information and Communication Technologies (ICT)* termasuk ke dalam media audiovisual, yakni memanfaatkan pendengaran maupun penglihatan sehingga sering disebut dengan multimedia. contoh *Information and Communication Technologies (ICT)* seperti internet, *powerpoint*, dan lain lain. Oleh karena itu, guru di tuntut supaya dapat menggunakan media berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* dalam proses belajar mengajar guna mempermudah serta memperlancar kegiatan belajar mengajar dan tercapai sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal.

Di dalam sektor pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menempatkan *Information and Communication Technologies (ICT)* sebagai salah satu pendukung utama tersedianya layanan pendidikan. Penyediaan tenaga pendidik berkompeten yang merata di seluruh Indonesia telah dinyatakan sebagai salah satu tujuan strategis. Guru yang kompeten dalam pemanfaatan *Information and Communication Technologies (ICT)* diperlukan untuk mengembangkan kompetensi personal, pedagogis, sosial, dan professional sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Hal ini menjadi landasan pencapaian generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi. Namun, kenyatannya masih banyak guru yang belum menggunakan teknologi pembelajaran secara optimal. Belum semua guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar. Hal ini disebabkan karena

kurangnya pemahaman guru terhadap penggunaan atau pemanfaatan media belajar berbasis *ICT*.

Peneliti melakukan observasi awal yang dilakukan pada hari Rabu, 22 Januari 2019 di Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Bantul mengenai jumlah data sekolah dan data Guru PJOK se-Kabupaten Bantul. Hasil observasi yang telah peniliti lakukan adalah teradapat 300 guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang mengajar di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul, jumlah tersebut termasuk guru yang PNS maupun non PNS. Peneliti telah mendapatkan seluruh data guru yang diperlukan untuk penelitian.

Berdasarkan uraian diatas yang telah memaparkan besarnya tuntutan terhadap guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* maka peneliti berkeinginan untuk melakukan *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti, yakni sebagai berikut:

1. Dimungkinkan tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*.

2. Ada sebagian sekolah yang telah memiliki sarana dan prasarana untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* namun belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Ada beberapa guru yang belum menggunakan teknologi dalam pembelajaran secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan untuk menghindari meluasnya masalah dan pembahasannya lebih mengarah pada permasalahan yang diteliti, maka peneliti memfokuskan pada *Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta. Kabupaten Bantul terdiri dari 17 Kecamatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh Guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I.Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Akademis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi terhadap penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

- b. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat dalam mengimplementasikan ilmu yang didapat selama kuliah dan menambah wawasan yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak sekolah dalam mengambil kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta referensi kepada guru mengenai media pembelajaran berbasis *ICT* guna dapat sesuai dengan kompetensi guru dan dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran dengan adanya media pembelajaran berbasis *ICT*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran
 - a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Berdasarkan Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2017) media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan Heinich, dkk. dalam Arsyad (2017) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instrusional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan Arsyad (2017), media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik 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.

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

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme. Artinya peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung didalamnya. Hal semacam ini akan menimbulkan kesalahan persepsi peserta didik. Oleh sebab itu, sebaiknya peserta didik memiliki pengalaman yang

lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, fungsi media pembelajaran berdasarkan Kemp and Dayton (1985) dalam Arsyad (2017), yaitu:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran lebih menjadi interaktif.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Prinsip atau pedoman yang dapat diperhatikan dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu yang dibutuhkan.
- 2) Media pembelajaran hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Guru seharusnya menghitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran harus selalu diorganisasikan secara sistematis bukan sembarang menggunakan.
- 5) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang meguntungkan dan mempelancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut, Fadillah (2012) menyebutkan sejumlah pedoman umum dalam menggunakan media pembelajaran. Adapun pedoman-pedoman umum yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

- 2) Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
- 3) Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, seperti secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
- 4) Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempersiapkan media yang dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan diruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta didik masuk.
- 5) Peserta didik perlu dipersiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media langsung
- 6) Penggunaan media diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Berdasarkan Musfiqon (2012) ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka tujuan pembelajaran disebut efektif. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu, dan sumber daya lain seminimal mungkin.

2) Prinsip relevansi

Pertimbangan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan juga perlu menjadi pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran. Guru dituntut bisa memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

3) Prinsip produktifitas.

Pencampaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia atau sumber daya alam. Dalam memilih pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sesuai dengan para pakar media pembelajaran yang telah merumuskan kriteria-kriteria pemilihan media. Dalam bukunya Musfiqon (2012) ada beberapa kriteria yang harus dalam pemilihan media, yaitu:

1) Kesesuaian dengan tujuan

Pembelajaran dilaksanakan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Tentu dalam pemilihan media pembelajaran juga mengacu pada tujuan pembelajaran. Dengan adanya media ini dapat membantu guru untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2) Ketepatgunaan

Tepat dalam penggunaan media pembelajaran diartikan pada pemilihan media yang sesuai dan didasarkan pada kegunaan. Jika media belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dalam pembelajaran.

3) Keadaan peserta didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik. Sebab jika dalam pemilihan tidak sesuai dengan keadaan peserta didik, maka media tersebut tidak berperan secara banyak dan tidak efektif. Oleh karena itu, agar pemilihan media tepat, maka disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan pilih media yang sesuai dengan jenjang perkembangan psikologi anak.

4) Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tetapi jika tidak tersedia maka tidak dapat digunakan. Ketika dibutuhkan, media tersebut harus tersedia untuk memenuhi keperluan peserta didik dan guru.

5) Biaya kecil

Faktor biaya menjadi pertimbangan dalam pengadaan media pembelajaran. Tentunya pengadaan media mempertimbangkan biaya sehingga benar benar seimbang antara fungsi media dan hasil yang akan dicapai.

6) Keterampilan guru

Guru harus mengetahui tentang media yang akan dipakai. Mengetahui fungsinya dan cara penggunaannya. Keterampilan guru ini yang sangat menentukan kesuksesan pemakaian media pembelajaran.

7) Mutu teknis

Kualitas media sangat mempengaruhi tingkat ketersampaian materi pembelajaran kepada anak didik. Media yang baik ialah media yang mempunyai prasyarat tertentu, menarik, jelas dan dapat dipahami dengan baik.

e. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media juga dapat dilihat Berdasarkan kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, peraba, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaianya dengan tingkatan hierarki belajar. Jadi, klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Untuk tujuan-tujuan praktis, ada beberapa karakteristik media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu: media grafis, media audio, media proyeksi diam. Ada beberapa tokoh yang menggolongkan media pembelajaran/pendidikan:

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017), mengelompokkan media ke dalam 8 jenis yaitu:

- 1) Media Cetakan
- 2) Media Panjang

- 3) *Overhead transparancies*
- 4) Rekaman Audiotape
- 5) Seri slide dan film Strips
- 6) Penyajian multi image
- 7) Rekaman video dan film hidup
- 8) Komputer

Sedangkan Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad (2017), mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu:

- 1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Contoh media berbasis manusia adalah guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field trip.

- 2) Media berbasis cetak

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya Tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

- 3) Media berbasis visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta dapat

memberikan hubungan antara isi materi dengan fakta yang ada di dunia nyata. Contoh media berbasis visual antara lain buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.

4) Media berbasis audio visual

Media berbasis visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah atau *Storyboard* yang memerlukan persiapan banyak, rancangan serta penelitian. Contoh media berbasis audio-visual yaitu video musik, film, program slide-tape, televisi.

5) Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)* serta peran computer sebagai pembantu tambahan dalam pembelajaran atau dapat dikenal sebagai media pembelajaran, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. Pembahasan mengenai media berbasis komputer akan diperjelas pada subbab selanjutnya.

2. *Information and Commuinication Technologies (ICT)*

Media berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah,

menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

- 1) Teknologi komputer, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat *input* (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat *output* (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).
- 2) Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
- 3) Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
- 4) Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll. (Sahid, 2010)

Di kalangan umum, istilah *Information and Communication Technologies* (*ICT*) lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (Internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen *ICT* sekarang ini dapat dipakai secara bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah *ICT* dan komputer hampir dapat disama artikan jika ditinjau dari fungsinya.

3. Media Pembelajaran Berbasis *ICT*

Berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan *ICT*. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, *ICT* juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
- 3) Mengurangi biaya pendidikan
- 4) Menjawab keharusan berpartisipasi dalam *ICT*, dan
- 5) Mengembangkan keterampilan *ICT* (*ICT skills*) yang diperlukan peserta didik ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti.

Strategi pemanfaatan *ICT* di dalam pembelajaran mencakup:

- 1) *ICT* sebagai Alat Bantu (Media) Pembelajaran

Pendidikan berbasis *ICT* telah lama dimulai sejak tahun 1960an dengan pendidikan berbasis komputer. Seiring dengan perkembangan teori belajar, semula pemanfaatan komputer dalam pembelajaran menggunakan pendekatan teori behaviorisme. Komputer lebih banyak digunakan untuk melakukan *drill and practice*. Perkembangan selanjutnya dipengaruhi oleh teori belajar konstruktivisme, komputer dimanfaatkan untuk membantu peserta didik menemukan dan merumuskan pengetahuannya melalui interaksi dan eksplorasi sumber-sumber belajar berbasis *ICT*. Selain itu, pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran juga mendukung teori *socio-constructivism*, yakni peserta didik

memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan peserta didik lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis *ICT*. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan *ICT* secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi *ICT* di dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan *ICT* sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (*computer aided instruction*), program simulasi, dan lain-lain.

Penggunaan media berbasis *ICT* memberikan beberapa keuntungan, antara lain:

- a) Memvisualisasikan konsep-konsep abstrak,
 - b) Mempermudah memahami materi-materi yang sulit,
 - c) Mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual
 - d) Menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format (multimedia) sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru (*up to date*) dari berbagai sumber,
 - e) Memungkinkan terjadinya interaksi antara pebelajar dan materi pembelajaran,
 - f) Mengakomodir perbedaan kecepatan dan gaya belajar peserta didik,
 - g) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga,
 - h) Mendukung perubahan peran guru ke arah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan,
 - i) Meningkatkan keterampilan individu penggunanya.
- 2) *ICT* sebagai Sarana/Tempat Belajar

Di era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Kemajuan dunia *ICT*

(khususnya Internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, di mana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan *e-leraning*, akativitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama teman maupun guru, melakukan ekperimen semua dalam bentuk simulasi, dan lain-lain.

Sekarang sudah tersedia banyak pilihan software aplikasi *e-learning* yang dapat dibeli secara komersial (seperti Blackboard) atau diambil secara gratis dari Internet (misalnya Moodle, Manhattan Virtual Class, Claroline, Atutor, dll.).

Selain *e-learning* yang dikembangkan menggunakan software aplikasi khusus tersebut, beberapa situs Web juga menyediakan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses oleh umum. Salah satu contoh situs di Indonesia yang menyediakan fasilitas *e-learning* adalah situs Edukasi Net (<http://e-dukasi.net>) yang menyediakan materi pelajaran sekolah mulai dari Sekolah Dasar sampai SLTA (SMU dan SMK) secara interaktif, meski dengan fasilitas yang terbatas.

3) *ICT* sebagai Sumber Belajar

Perkembangan *ICT* yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi (*content*). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, di sisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai

media seperti CD, DVD, Internet (Web), baik secara individu maupun secara kolektif.

Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di Internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari (*search engine*). Salah satu mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah *Google* (www.google.com). Selain mendapatkan pengetahuan melalui sumber-sumber belajar yang siap pakai di Internet, seseorang juga dapat bertanya kepada orang lain, termasuk para pakar dalam bidang tertentu, melalui e-mail atau forum-forum diskusi.

4) *ICT* sebagai Sarana Peningkatan Profesionalisme

Perkembangan *ICT* yang ada dewasa ini juga memberikan kemudahan bagi guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan *ICT* dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang *up to date*, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain. Selain itu, dengan memanfaatkan *ICT* para guru dapat berkomunikasi dengan sejawat maupun pakar untuk berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapinya. Bahkan, melalui komunikasi semacam ini tidak tertutup kemungkinan terjalin kerja sama lebih lanjut dalam bentuk penelitian bersama, misalnya, atau mengundang pakar yang bersagkutan untuk menjadi

pembicara dalam seminar atau workshop. Bagi guru yang selalu ingin meningkatkan diri, *ICT* telah memberikan peluang dan kemudahan.

4. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran lainnya, dan dikategorikan sebagai mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua peserta didik. Pendidikan jasmani memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dalam bidang olahraga dan kesehatan, juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan dirinya, agar mencapai suatu prestasi dalam berbagai cabang olahraga. Selain itu, pendidikan jasmani juga berperan untuk membina kerjasama, disiplin, keberanian, rasa percaya diri dan lain-lain. Selain efektif untuk menyebarkan dan mengembangkan olahraga, kegiatan ini merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang menekankan pada aktivitas jasmani peserta didik.

Depdiknas (2006) menyatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Berdasarkan Sukintaka (2004) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai

tujuan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani.

Pendidikan Jasmani berdasarkan Rosdiani (2013) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perceptual, kognitif dan emosional dalam kerangka pendidikan nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk, isi, arah menuju kebulatan kepribadiannya sesuai dengan citacita kemanusiaan. Bukan hanya pendidikan jasmani saja yang dipentingkan. Tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak.

Dengan demikian, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bukan hanya pendidikan jasmani saja yang dipentingkan tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

5. Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Guru adalah pendidik yang berada di lingkungan sekolah. Dalam pengertian sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak

didik. Berdasarkan Ahmad Barizi dan Muhammad Idris (2010) guru atau pendidik berperan sebagai pembimbing dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Menyediakan keadaan-keadaan yang memungkinkan peserta didik merasa nyaman dan yakin bahwa kecakapan dan prestasi yang dicapai akan mendapat penghargaan dan perhatian sehingga dapat meningkatkan motivasi berprestasi peserta didiknya. Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang disebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Berdasarkan Soenarjo (2002), guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK. Berdasarkan Sukintaka (2004) guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) sebaiknya mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani agar mampu melaksanakan tugas dengan baik, adapun tugas itu adalah sebagai berikut:

- a. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani sebagai bidang studi.
- b. Memahami karakteristik anak didiknya.
- c. Mempu memberikan kesempatan pada anak didiknya untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuhkembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motorik.

- d. Mampu memberikan bimbingan dan memberikan potensi anak didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- e. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan dan menilai, serta mengoreksi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- f. Memiliki pemahaman dan penguasaan kemampuan keterampilan motorik.
- g. Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi fisik.
- h. Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.
- i. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi anak didik dalam berolahraga.
- j. Mempunyai kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam berolahraga.

Untuk menjadi guru yang profesional tentu bukan pekerjaan mudah, perlu upaya dan usaha dari pihak guru itu sendiri maupun dorongan dari pihak lain. Upaya yang dilakukan misalnya memperluas wawasan, menambah ilmu pengetahuan, apakah itu dengan cara mengikuti berbagai penataran atau menambah ilmu melalui pendidikan formal, maupun dengan cara lain, seperti membaca buku, media massa, dll.

Berdasarkan Hamzah B. Uno (2008), ada beberapa kemampuan yang dituntut dari guru agar dapat menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Mampu menjabarkan bahan pembelajaran ke dalam berbagai bentuk cara penyampaian.

- b. Mampu merumuskan tujuan pembelajaran kognitif tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. melalui tujuan tersebut maka kegiatan belajar peserta didik akan lebih aktif dan komprehensif.
- c. Menguasai berbagai cara belajar yang efektif sesuai dengan tipe dan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik secara individual.
- d. Memiliki sikap positif terhadap tugas profesinya, sehingga selalu berupaya untuk meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru.
- e. Terampil dalam membuat alat peraga pembelajaran sederhana sesuai kebutuhan dengan tuntutan mata pelajaran yang dibinanya serta penggunaannya dalam proses pembelajaran.
- f. Terampil dalam menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat sehingga hasil belajar optimal.
- g. Terampil dalam melakukan interaksi dengan peserta didik dengan mempertimbangkan tujuan dan materi pelajaran, kondisi peserta didik, suasana belajar, jumlah peserta didik, waktu yang tersedia, dan faktor yang berkenaan dengan diri guru itu sendiri.
- h. Memahami sifat dan karakter peserta didik, terutama kemampuan belajarnya dan kebiasaan belajar, minat terhadap pelajaran, motivasi untuk belajar, dan hasil belajar yang telah dicapai.
- i. Terampil dan menggunakan sumber-sumber belajar yang ada sebagai bahan ataupun media belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- j. Terampil dalam mengelola kelas atau memimpin peserta didik dalam belajar sehingga belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK serta mampu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik, mempunyai visi dan aksi yang inovatif serta memiliki kompetensi yang memadai untuk menyampaikan materi ajar dengan tepat sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Niersa (2013) berjudul “Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Dasar Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora”, Penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan menggunakan metode *survey*. Hasil penelitian menyatakan bahwa kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran serta dalam memanfaatkan media pembelajaran masuk kedalam kategori cukup baik.
2. Penelitian yang dilakukan Sujoko (2013), berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun”. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian menunjukkan hasil bahwa guru di SMP Negeri 1 Geger Madiun telah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK cukup maksimal, namun

masih ada beberapa guru yang belum memahami penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* karena belum terlatih.

3. Penelitian yang dilakukan Fajar Wahyuni (2013) berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan menggunakan metode *survey* dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 9,52% (2 sekolah), kategori “kurang” sebesar 9.52% (2 sekolah), kategori “sedang” sebesar 23.81% (5 sekolah), kategori “baik” sebesar 57.14% (12 sekolah), dan kategori “baik sekali” sebesar 0% (tidak ada).

C. Kerangka Berpikir

Di dalam sektor pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menempatkan *Information and Communication Technologies (ICT)* sebagai salah satu pendukung utama tersedianya layanan pendidikan. Penyediaan tenaga pendidik berkompeten yang merata di seluruh Indonesia telah dinyatakan sebagai salah satu tujuan strategis. Guru yang kompeten dalam pemanfaatan *Information and Communication Technologies (ICT)* diperlukan untuk mengembangkan kompetensi personal, pedagogis, sosial, dan professional sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Hal ini

menjadi landasan pencapaian generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi. Namun, masih banyak guru yang belum menggunakan teknologi pembelajaran secara optimal. Dimungkinkan telah terdapat beberapa sekolah yang memiliki sarana dan prasarana untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* namun belum semua guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* sebagai penunjang kelancaran belajar

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta guna mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media berbasis *ICT* serta dapat memberikan solusi bagi hambatan yang dialami oleh beberapa guru pendidikan jasmani mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Berdasarkan desain penelitiannya, penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Metode *survey* merupakan penelitian yang dilakukan dengan subyek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Sedangkan kueisoner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang Ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2016)

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan Suharsimi Arikunto (2016), “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* yang mempunyai beberapa faktor antara lain faktor teknologi komputer, faktor teknologi multimedia, faktor telekomunikasi, dan faktor jaringan komputer.

Secara operasional penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* adalah semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah,

menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta. Cara mengukur penggunaan media berbasis *ICT* diperoleh melalui pertanyaan dalam bentuk angket. Hasil ukur dalam penelitian ini adalah jawaban dari responden yang memberikan jawaban “ya” atau “tidak”.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Berdasarkan Suharsimi Arikunto (2016), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua guru pendidikan jasmani yang mengajar di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul yang berjumlah 300 orang guru.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Berdasarkan Sugiyono (2011), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan (kriteria) tertentu (Sugiyono, 2011).

Adapun kriteria dalam pengambilan sampel adalah:

- a. Sekolah Dasar Negeri Se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta
- b. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang telah sertifikasi.

- c. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang telah berstatus PNS.
- d. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang berusia diatas 40 tahun.

Tabel 1. Data guru PJOK yang memenuhi kriteria

No	Kecamatan	Jumlah Guru PJOK
1	Kecamatan Bantul	8
2	Kecamatan Banguntapan	8
3	Kecamatan Bambang Lipuro	3
4	Kecamatan Dlingo	3
5	Kecamatan Imogiri	5
6	Kecamatan Jetis	10
7	Kecamatan Kasihan	9
8	Kecamatan Kretek	12
9	Kecamatan Pajangan	4
10	Kecamatan Pandak	12
11	Kecamatan Piyungan	8
12	Kecamatan Pleret	4
13	Kecamatan Pundong	7
14	Kecamatan Sanden	5
15	Kecamatan Sedayu	12
16	Kecamatan Sewon	8
17	Kecamatan Srandakan	5
Jumlah		123

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Berdasarkan Suharsimi Arikunto (2016), Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan sesuatu metode. Berdasarkan Suharsimi Arikunto (2016), Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen atau alat yang digunakan dalam

penelitian ini berupa angket. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Berdasarkan Sugiyono (2011), Kueisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau peryataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket tertutup, yaitu angket yang menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban sehingga responden hanya dapat memberikan tanggapan terbatas pada pilihan yang diberikan. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian menggunakan angket dengan cara pengisian online melalui *google form* yang beralamat sebagai berikut ini:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdvD32gs3G2tgATjHUFzcyV-9_FbDMLhA9zVSjmszP9TG2Otw/viewform?usp=pp_url

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian berdasarkan Sutrisno Hadi (2004), sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh Guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta. Penggunaan yang dimaksud adalah pemakaian atau penggunaan media berbasis *ICT* untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk memindai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstrak yang diteliti. Yang penting untuk dilakukan adalah semacam pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya. Adapun faktor dalam penelitian ini adalah media berbasis komputer (*ICT*).

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pertanyaan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen penelitian yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pertanyaan. Dalam angket penelitian tersebut disajikan dengan dua alternatif jawaban, yaitu “ya” yang bernilai 2 dan “tidak” yang bernilai 1. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket/kuisisioner. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor yang telah diuraikan diatas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada dan disusun menjadi butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut. Butir-butir soal telah dikonsultasikan dengan dua orang ahli, yaitu: 1) Bapak Soni Nopembri, Ph.D. 2) Ibu Dra. A. Erlina Listyorini, M.Pd. Alasan peneliti memilih dua ahli tersebut karena Beliau ahli dalam bidang media pembelajaran berbasis *ICT* dan dipilih oleh jurusan untuk mengampu *research group* media pembelajaran.

Setelah tersusun selanjutnya dituangkan pada kisi-kisi rancangan instrumen penelitian uji coba yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
<i>Survey penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta</i>	Media pembelajaran berbasis <i>ICT</i>	Teknologi komputer	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Teknologi multimedia	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
		Teknologi telekomunikasi	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
		Teknologi jaringan komputer	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada guru yang menjadi subjek penelitian. Mekanisme pengumpulan data sebagai berikut:

- Peneliti mencari data Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta
- Peneliti menentukan jumlah guru PJOK yang akan menjadi subjek penelitian.
- Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- Peneliti mengumpulkan semua angket yang telah di isi oleh responden dan peneliti melakukan tabulasi data.
- Setelah proses tabulasi data peneliti melakukan proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan *software* program *Microsoft Excell 2016* dan *SPSS 20 for Windows*.
- Setelah memperoleh hasil pengolahan data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data, maka diperlukan uji instrument untuk menguji validitas dan reliabilitas instrument yang digunakan. Uji validitas dan reliabilitas hasil uji coba data diolah menggunakan bantuan *software SPSS versi 20 for Windows*.

1. Uji Validitas

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur (Suharsimi Arikunto, 2016). Uji validitas yang digunakan dalam instrument ini adalah validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sahih atau valid. Analisis butir soal dalam angket ini menggunakan rumus *Person Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total
x	= skor butir
y	= skor total
n	= banyaknya subjek

Selanjutnya harga koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau r hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel. Apabila r hitung yang diperoleh lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel maka butir soal dinyatakan tidak valid atau gugur. Uji coba angket dilakukan kepada 30 sampel. R-tabel 30 sampel dengan tingkat kesalahan (signifikansi) 0,05 sebesar 0,3494. Nilai hasil uji validitas diatas 0,3494

dinyatakan valid sedangkan nilai dibawah 0,3494 dinyatakan tidak valid. Total soal yang valid terdapat 35 soal dan yang tidak valid terdapat 5 soal.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2016). Dalam uji reliabilitas ini butir soal yang diujikan hanyalah butir soal yang valid saja, bukan semua butir soal yang diuji cobakan. Apabila diperoleh angka negatif, maka diperoleh korelasi yang negatif. Ini menunjukkan adanya kebalikan urutan. Indeks korelasi tidak pernah lebih dari 1,00 (Suharsimi Arikunto, 2016). Hasil skornya diukur korelasinya antar skor jawaban pada butir pertanyaan yang sama dengan bantuan komputer *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) version 20 for windows*, dengan fasilitas *Cronbach Alpha* (α). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$. Hasil uji coba instrument menunjukkan hasil 0,752. Hasil tersebut lebih besar dari 0,60. Maka instrumen penelitian dinyatakan Reliabel.

Rumus *Cronbach Alpha*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k - 1)} \frac{(1 - \sum \sigma b^2)}{\sigma^2 t}$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = varians total

Pengambilan sampel sebagai uji coba angket dan sebagai perhitungan pada uji validitas serta uji reliabilitas dilakukan pada guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta yang termasuk ke dalam populasi. Jumlah sampel uji coba sebesar 30 responden. Hal ini sesuai dengan pendapat Singarimbun dan Efendi (2006) yang mengatakan bahwa jumlah minimal uji coba kueisioner adalah 30 responden. Dengan jumlah minimal 30 orang maka distribusi nilai akan lebih mendekati kurva normal.

F. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase.

Dengan rumus sebagai berikut Sudijono, (2008):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = Jumlah responden

Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Berdasarkan Anas Sudijono (2008), untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN).

Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kelas Interval

No	Interval	Kategori
1	$X > M+1,5SD$	Sangat Baik
2	$M+0,5SD < X \leq M+1,5SD$	Baik
3	$M-0,5SD < X \leq M+0,5SD$	Sedang
4	$M-1,5SD < X \leq M-0,5SD$	Rendah
5	$X \leq M-1,5SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (*mean*)

X = Skor

SD = Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 15 Maret 2019 – 2 April 2019. Subjek dari penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul yang berjumlah 123 Guru.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan hasil-hasil pengumpulan data yaitu tentang jawaban responden atas angket yang diberikan kepada responden untuk mengukur seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul. Data untuk mengidentifikasi menggunakan angket yang terdiri dari 35 pertanyaan yang terbagi dalam empat faktor, yaitu; (1) Teknologi Komputer, (2) Teknologi Multimedia, (3) Teknologi Telekomunikasi, dan (4) Teknologi Jaringan Komputer.

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan komputer progam SPSS versi 20 for windows. Dari analisis data *Survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul diperoleh skor terendah

(minimum) 36, skor tertinggi (maximum) 70, rata-rata (mean) 56.35, simpangan baku (std. Deviation) 6.95. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Deskripsi statistik penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*

Statistic	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	56.35
<i>Std. Deviation</i>	6.95
<i>Minimum</i>	36
<i>Maximum</i>	70

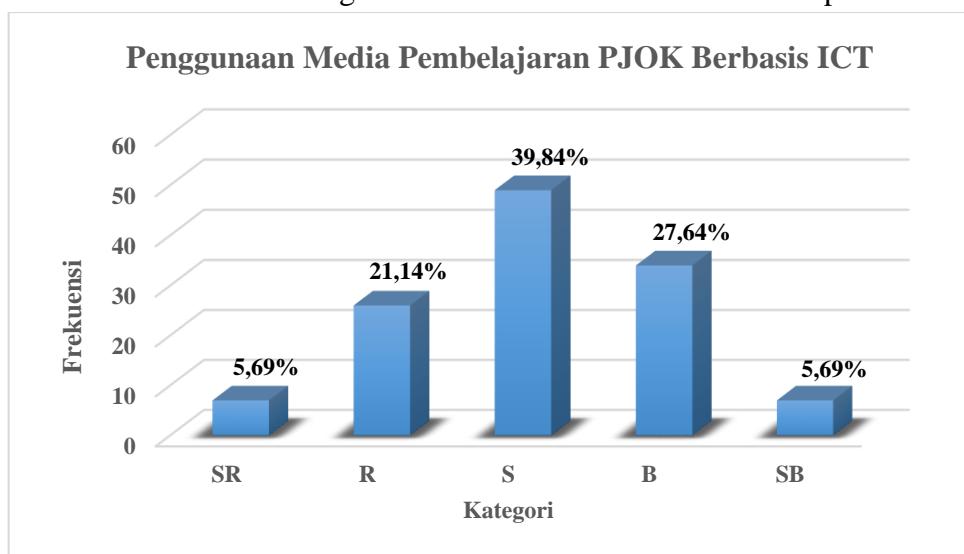
Apabila ditampilkan dalam bentuk dsitribusi frekuensi, maka data *Survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Deskripsi frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$X > 66,79$	Sangat Baik	7	5,69%
2	$59,84 < X \leq 66,79$	Baik	34	27,64%
3	$52,89 < X \leq 59,84$	Sedang	49	39,84%
4	$45,94 < X \leq 52,89$	Rendah	26	21,14%
5	$X \leq 45,94$	Sangat Rendah	7	5,69%
Jumlah			123	100%

Apabila ditabelkan dalam bentuk histogram, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul adalah sebagai berikut.

Gambar 1. Diagram batang tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK berbasis *ICT* oleh guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul



Keterangan:

- SR : Sangat Rendah
- R : Rendah
- S : Sedang
- B : Baik
- SB : Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul yang berada pada kategori sangat rendah sebesar 5.69%, kategori rendah sebesar 21.14%, kategori sedang sebesar 39.84%, kategori baik sebesar 27.64%, dan kategori sangat baik 5.69%. Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 56.35, *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul masuk kedalam kategori sedang.

Rincian mengenai *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar

se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor; (1) Teknologi Komputer, (2) Teknologi Multimedia, (3) Teknologi Telekomunikasi, dan (4) Teknologi Jaringan Komputer adalah sebagai berikut:

1. Faktor Media Berbasis Teknologi Komputer

Survey penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi komputer diperoleh skor terendah (*minimum*) 9, skor tertinggi (*maximum*) 18, rata-rata (*mean*) 14.6, simpangan baku (*std. Deviation*) 2.293. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table sebagai berikut.

Tabel 6. Deskripsi statistik penggunaan media berbasis teknologi komputer

Statistic	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	14.80
<i>Std. Deviation</i>	2.293
<i>Minimum</i>	9
<i>Maximum</i>	18

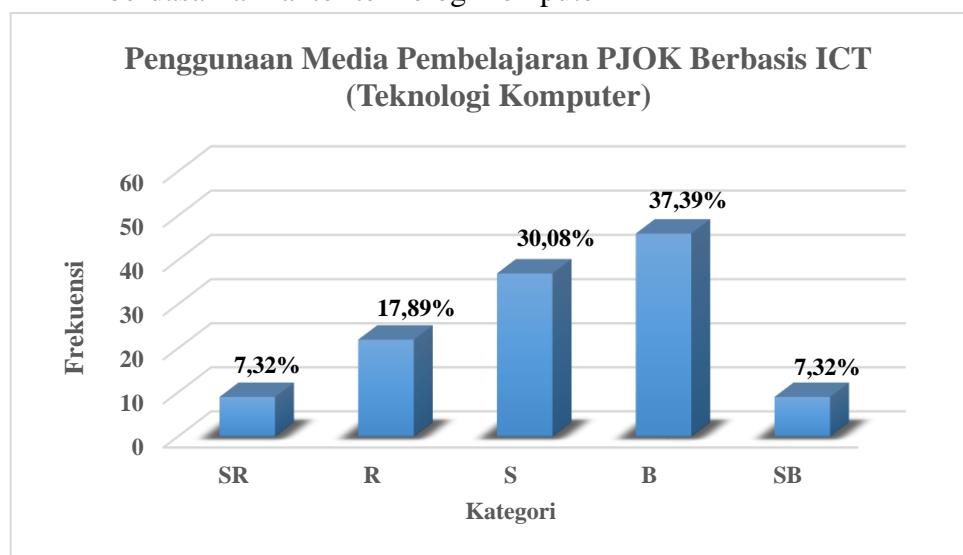
Apabila ditampilkan dalam bentuk dsitribusi frekuensi, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi komputer adalah sebagai berikut.

Table 7. Deskripsi frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* berdasarkan faktor teknologi komputer

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$X > 17,94$	Sangat Baik	9	7,32%
2	$15,85 < X \leq 17,94$	Baik	46	37,39%
3	$13,75 < X \leq 15,85$	Sedang	37	30,08%
4	$11,66 < X \leq 13,75$	Rendah	22	17,89%
5	$X \leq 11,66$	Sangat Rendah	9	7,32%
Jumlah			123	100%

Apabila ditabelkan dalam bentuk histogram, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi komputer adalah sebagai berikut.

Gambar 2. Diagram batang tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK berbasis *ICT* oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor teknologi komputer



Keterangan:

- SR : Sangat Rendah
- R : Rendah
- S : Sedang
- B : Baik
- SB : Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi komputer yang berada pada kategori sangat rendah sebesar 7.32%, kategori rendah sebesar 17.89%, kategori sedang sebesar 30.08%, kategori baik sebesar 37.39%, dan kategori sangat baik 7.32%.

Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 14.80, *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi komputer masuk kedalam kategori sedang.

2. Faktor Media Berbasis Teknologi Multimedia

Survey penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi multimedia diperoleh skor terendah (*minimum*) 9, skor tertinggi (*maximum*) 18, rata-rata (*mean*) 14.41, simpangan baku (*std. Deviation*) 2.311. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table sebagai berikut.

Tabel 8. Deskripsi statistik penggunaan media berbasis teknologi multimedia

Statistic	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	14.41
<i>Std. Deviation</i>	2.311
<i>Minimum</i>	9
<i>Maximum</i>	18

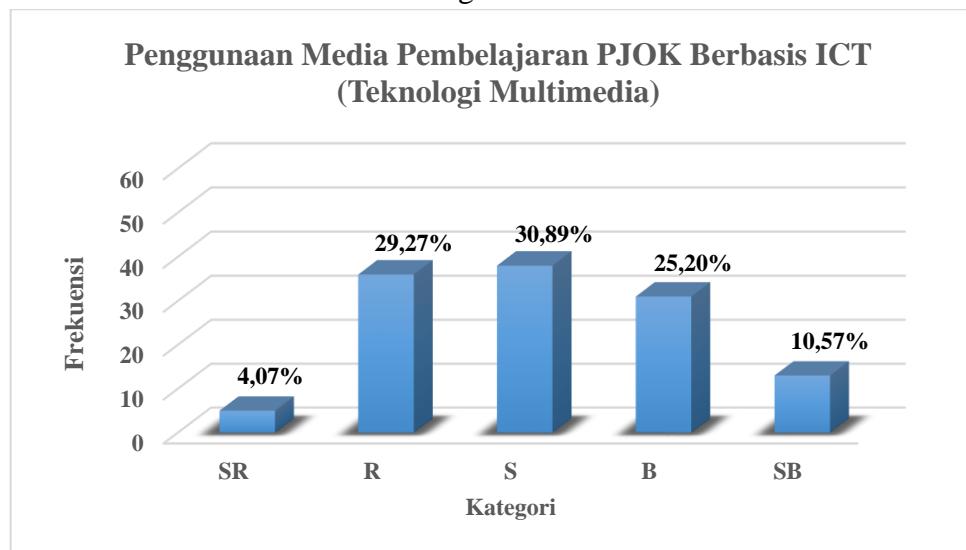
Apabila ditampilkan dalam bentuk dsitribusi frekuensi, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi multimedia adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Deskripsi frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* berdasarkan faktor teknologi multimedia

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$X > 17,88$	Sangat Baik	13	10,57%
2	$15,57 < X \leq 17,88$	Baik	31	25,20%
3	$13,25 < X \leq 15,57$	Sedang	38	30,89%
4	$10,94 < X \leq 13,25$	Rendah	36	29,27%
5	$X \leq 10,94$	Sangat Rendah	5	4,07%
Jumlah			123	100%

Apabila ditabelkan dalam bentuk histogram, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi multimedia adalah sebagai berikut.

Gambar 3. Diagram batang tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK berbasis *ICT* oleh guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor teknologi multimedia



Keterangan:

- SR : Sangat Rendah
- R : Rendah
- S : Sedang
- B : Baik
- SB : Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi multimedia yang berada pada kategori sangat rendah sebesar 4.07%, kategori rendah sebesar 29.27%, kategori sedang sebesar 30.89%, kategori baik sebesar 25.20%, dan kategori sangat baik 10.57%. Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 14.41, *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi multimedia masuk kedalam kategori sedang.

3. Faktor Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi

Survey penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi diperoleh skor terendah (*minimum*) 8, skor tertinggi (*maximum*) 16, rata-rata (*mean*) 12.54, simpangan baku (*std. Deviation*) 1.695. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table sebagai berikut.

Tabel 10. Deskripsi statistik penggunaan media berbasis teknologi telekomunikasi

<i>Statistic</i>	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	12.54
<i>Std. Deviation</i>	1.695
<i>Minimum</i>	8
<i>Maximum</i>	16

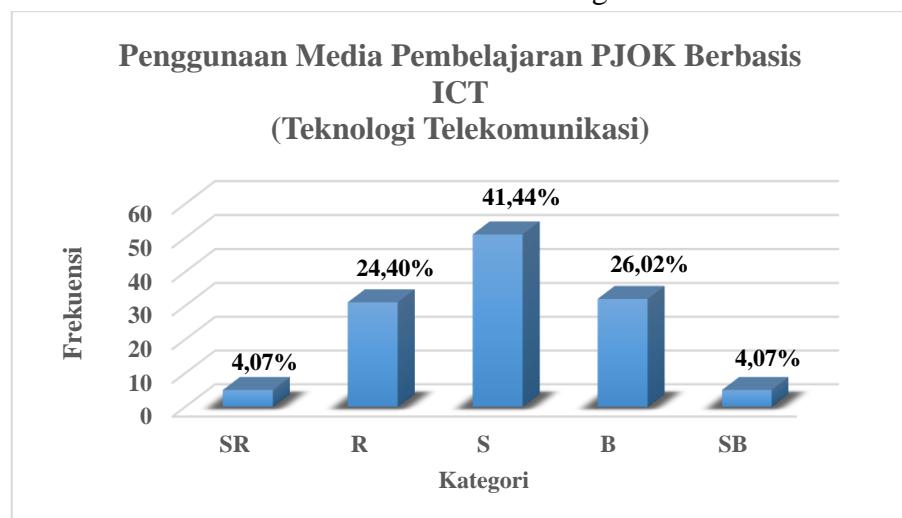
Apabila ditampilkan dalam bentuk dsitribusi frekuensi, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Deskripsi frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* berdasarkan faktor teknologi telekomunikasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$X > 15,08$	Sangat Baik	5	4,07%
2	$13,39 < X \leq 15,08$	Baik	32	26,02%
3	$11,69 < X \leq 13,39$	Sedang	51	41,44%
4	$9,99 < X \leq 11,69$	Rendah	30	24,40%
5	$X \leq 9,99$	Sangat Rendah	5	4,07%
Jumlah			123	100%

Apabila ditabelkan dalam bentuk histogram, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi adalah sebagai berikut.

Gambar 4. Diagram batang tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK berbasis *ICT* berdasarkan faktor teknologi telekomunikasi



Keterangan:

- SR : Sangat Rendah
- R : Rendah
- S : Sedang
- B : Baik
- SB : Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi telekomunikasi yang berada pada kategori sangat rendah sebesar 4.07%, kategori rendah sebesar 17.89%, kategori sedang sebesar 41.44%, kategori baik sebesar 26.02%, dan kategori sangat baik 4.07%. Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 12.54, *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi masuk kedalam kategori sedang.

4. Faktor Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer

Survey penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer diperoleh skor terendah (*minimum*) 9, skor tertinggi (*maximum*) 18, rata-rata (*mean*) 14.60, simpangan baku (*std. Deviation*) 2.293. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada table sebagai berikut.

Tabel 12. Deskripsi statistik penggunaan media berbasis teknologi jaringan komputer

<i>Statistic</i>	
<i>N</i>	123
<i>Mean</i>	14.60
<i>Std. Deviation</i>	2.293
<i>Minimum</i>	9
<i>Maximum</i>	18

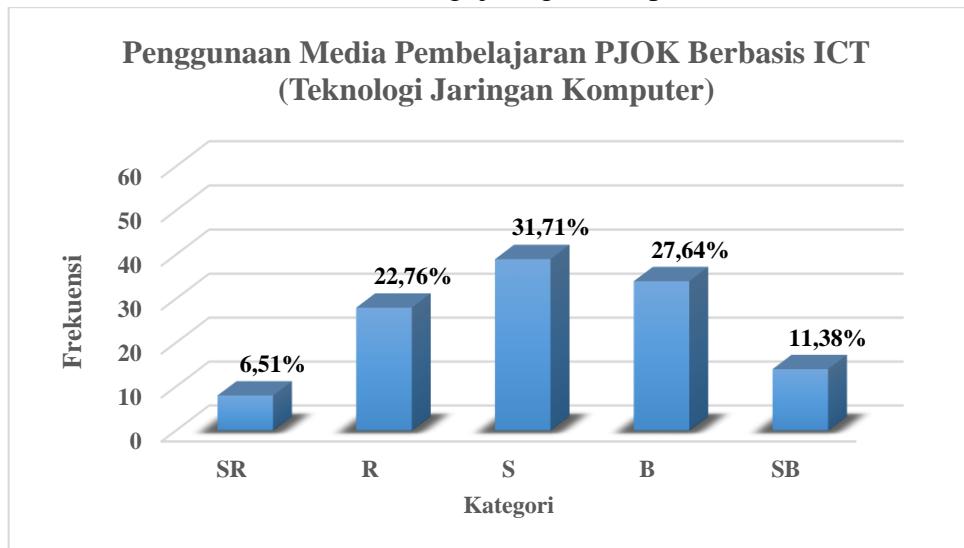
Apabila ditampilkan dalam bentuk dsitribusi frekuensi, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer adalah sebagai berikut.

Table 13. Deskripsi frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* berdasarkan faktor jaringan komputer

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$X > 17,84$	Sangat Baik	14	11,38%
2	$15,75 < X \leq 17,84$	Baik	34	27,64%
3	$13,45 < X \leq 15,75$	Sedang	39	31,71%
4	$11,16 < X \leq 13,45$	Rendah	28	22,76%
5	$X \leq 11,16$	Sangat Rendah	8	6,51%
Jumlah			123	100%

Apabila ditabelkan dalam bentuk histogram, maka data *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer adalah sebagai berikut

Gambar 5. Diagram batang tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK berbasis *ICT* oleh guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor teknologi jaringan computer



Keterangan:

- SR : Sangat Rendah
- R : Rendah
- S : Sedang
- B : Baik
- SB : Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media berbasis teknologi jaringan komputer yang berada pada kategori sangat rendah sebesar 6.51%, kategori rendah sebesar 22.76%, kategori sedang sebesar 31.71%, kategori baik sebesar 27.64%, dan kategori sangat baik 11.38%. Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 14.60, *Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT* oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan

Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer masuk kedalam kategori sedang.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat *survey* penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor; (1) Teknologi Komputer, (2) Teknologi Multimedia, (3) Teknologi Telekomunikasi, dan (4) Teknologi Jaringan Komputer.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 5.69%, kategori baik sebesar 27.64%, kategori sedang sebesar 39.84%, kategori rendah sebesar 21.14%, dan kategori sangat rendah sebesar 5.69%.

Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 56.35, penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul masuk kedalam kategori sedang. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa ada beberapa guru yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi komputer termasuk

dalam kategori sedang. Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer tetapi ada beberapa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi multimedia termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia tetapi ada beberapa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi multimedia.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang ada di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi tetapi ada beberapa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul

berdasarkan faktor media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer tetapi ada beberapa Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer.

Upaya guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan akan sangat membantu dan memudahkan kelancaran pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Namun ada beberapa alasan yang diutarakan oleh guru mengapa mereka belum menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* yaitu seperti kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang penggunaan *ICT*, faktor usia dari guru-guru Sekolah Dasar yang kebanyakan sudah mendekati masa pensiun sehingga lebih sulit dalam mempelajari hal baru seperti internet dan alat-alat komputer lainnya, serta membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan pembelajaran menggunakan media berbasis *ICT* terutama apabila menggunakan komputer dan sejenisnya yang membutuhkan persiapan yang relatif lama dan menyita banyak waktu dalam proses pembelajaran.

Guna mewujudkan tujuan Kemendikbud dalam pencapaian generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi, di dalam sektor pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menempatkan *Information and*

Communication Technologies (ICT) sebagai salah satu pendukung utama tersedianya layanan pendidikan. Penyediaan tenaga pendidik berkompeten yang merata di seluruh Indonesia telah dinyatakan sebagai salah satu tujuan strategis. Guru yang kompeten dalam pemanfaatan *Information and Communication Technologies (ICT)* diperlukan untuk mengembangkan kompetensi personal, pedagogis, sosial, dan profesional sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan yang ditetapkan oleh pemerintah tersebut belum dapat berjalan dengan optimal dan belum merata di Kabupaten Bantul, masih terdapat beberapa guru yang belum menggunakan media berbasis *ICT* di Kabupaten Bantul. Guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, pemerintah dapat meningkatkan sosialisasi atau seminar untuk pelatihan penggunaan media berbasis *ICT* bagi guru-guru Sekolah Dasar serta dapat memberikan fasilitas ke Sekolah Dasar yang dapat menunjang penggunaan media berbasis *ICT* sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal serta dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu menjadikan generasi emas 2045 dan peserta didik yang cerdas, kreatif dan inovatif menjadi *human capital* dalam pembangunan sosial dan ekonomi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa nilai rata-rata penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* oleh guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan dari hal itu, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* tetapi masih terdapat beberapa guru yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian ini sebagai evaluasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) berbasis *ICT*.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* perlu diperhatikan dan dicari pemecahan masalahnya supaya faktor tersebut dapat lebih membantu dalam meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT*.

C. Saran

Hasil dari penelitian dan kesimpulan diatas, maka penulis dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah diharapkan mampu memberikan fasilitas yang memadai untuk terlaksananya pembelajaran di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
3. Bagi pihak pemerintah diharapkan dapat memberikan edukasi serta sarana dan prasana bagi guru untuk mengembangkan kompetensi khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)*.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, namun masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, antara lain:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti.
2. Penelitian ini hanya membahas penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, akan lebih mendalam apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barizi, Ahmad dan Muhammad Idris. 2010. *Menjadi Guru Unggul*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Niersa, Aditiya. 2013. Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Negeri Semarang.
- Pemerintah Indonesia. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007 tentang Media Pembelajaran*. Jakarta: Sekretariat Negara
- Pemerintah Indonesia. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 Tahun 2007 tentang Kompetensi Guru*. Jakarta: Sekretariat Negara
- Pemerintah Indonesia. *Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Lembaran Negara RI Tahun 2005, No. 4586. Jakarta: Sekretariat Negara
- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahid. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

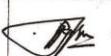
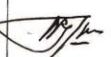
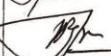
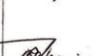
- Soenarjo. 2002. *Usaha Kesehatan Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjiono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujoko. 2013. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Jurnal Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendikia
- Wahyuni, Fajar 2013. Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

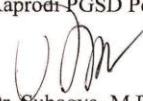
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Nurudin Adityo Kusumawardhani
 NIM : 15604221017
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Pembimbing : Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	27 Des 2018	Pengajuan judul dan proposal BAB 1 & 3	
2.	15 Jan 2019	Revisi proposal latar belakang, lokasi penelitian, dan bab 3	
3.	30 Jan 2019	Buat Kerjalkat & expert instrument	
4.	4 Feb 2019	Konsultasi mengenai uji coba instrumen penelitian	
5.	6 Maret 2019	Konsultasi mengenai hasil uji coba instrumen	
6.	8 Maret 2019	Uji validasi perbaikan 1	
7.	12 Maret 2019	Meminta tanda tangan peleksanaan penelitian	
8.	28 Maret 2019	Konsultasi mengenai penelitian	
9.	12 April 2019	Revisi Bab IV dan Bab V	
10.	15 - 4 - 2019	Argumen dan Ujian	

Mengetahui
Kaprodi-PGSD Penjas.


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 15/PGSD Penjas/I/2019
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **A. Erlina Listyorini, M.Pd**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Nurudin Aditya Kusuma
NIM : 15604221017
Judul Skripsi : Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul Yogyakarta

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 15 Januari 2019
Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bandel Angket

Yth. Bapak Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Prodi : PGSD Pendidikan Jasmani

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* angket untuk penelitian tugas akhir skripsi saya dengan judul “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul Wilayah Timur D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 1 Februari 2019

Mengetahui,
Dosen pembimbing


Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP. 196012191988032001

Hormat saya


Nurudin Adhitya Kusuma
NIM. 15604221017

Lampiran 4. Surat Validasi Ahli

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP : 197911122003121002

Dengan ini menerangkan bahwa lembar angket yang disusun untuk penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul “SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL D.I. YOGYAKARTA”.

Lembar angket tersebut disusun oleh:

Nama : Nurudin Adhiya Kusuma
NIM : 15604221017
Prodi : PGSD Penjas

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

Demikian surat keterangan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, 4 Februari 2019



Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIP. 197911122003121002

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP : 196012191988032001

Dengan ini menerangkan bahwa lembar angket yang disusun untuk penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir skripsi yang berjudul “SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL D.I. YOGYAKARTA”.

Lembar angket tersebut disusun oleh:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Prodi : PGSD Penjas

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

Demikian surat keterangan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, 4 Februari 2019



Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP. 196012191988032001

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian Fakultas



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
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 7.48 /UN.34.16/PP/2018.

17 Januari 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Observasi.

Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin observasi, wawancara, dan mencari data untuk melengkapi tugas mata kuliah "Skripsi", dengan ini kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin observasi bagi mahasiswa:

No.	NIM	Nama	Prodi
1	15604221017	Nurudin Adhitya Kusuma	PGSD PENJAS

Dosen Pengampu : Dra. A. Erlina Listyorini, M.Pd.

NIP : 19601219 198803 2 001

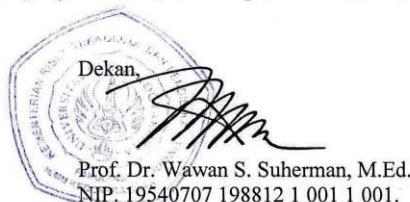
Pelaksanaan observasi pada :

Waktu : 21 Januari s/d 21 Februari 2019

Tempat/Objek : Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bantul,

Judul : Survay Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh guru Penjasokes se-Kab. Bantul.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19540707 198812 1 001 1 001

Tembusan :

1. Dosen Pembimbing/Pengampu.
2. Mhs ybs

Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 03.30/UN.34.16/PP/2019.

14 Maret 2019.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

**Kepala Bappeda Kabupaten Bantul
di Tempat.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Nurudin Adhiya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Penjas .
Dosen Pembimbing : A. Erlina Listyarini, M.Pd.
NIP : 196012191988032001

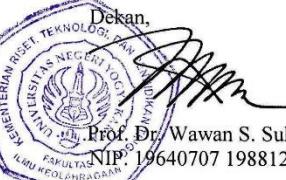
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 15 Maret s/d 30 April 2019

Tempat : SD se-Kabupaten Bantul

Judul Skripsi : Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

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

Tembusan :

1. Kepala SD
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 7. Surat Permohonan Izin Penelitian dari DIKPORA



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Alamat : Komplek II Kantor SKPD Pemerintah Kabupaten Bantul
Jl. Lingkar Timur Manding, Trirenggo, Bantul 55714 (0274) 367171 Fax : (0274) 367327
Web : dikpora.bantulkab.go.id , email : dikpora@yahoo.co.id

REKOMENDASI

Nomor : 800 / 182

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. DIDIK WARSITO, M.Si
NIP	: 196309151990031008
Pangkat/Golongan	: Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan	: Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kab. Bantul

pada prinsipnya kami tidak keberatan / mengijinkan kepada saudara :

Nama	: Nurudin Adhitya Kusuma
NIM	: 1560 4221 017
Pendidikan	: Mahasiswa S1 PGSD Penjas
Unit Kerja	: Universitas Negeri Yogyakarta

untuk melakukan observasi, wawancara, dan pengumpulan data guna melengkapi tugas akhir "Skripsi" di SD se Kabupaten Bantul, D.I. Yogyakarta.

Terkait hal tersebut, kami mohon dengan hormat kepada bpk/ibu Kepala SD, untuk memberikan bantuan seperlunya kepada mahasiswa tersebut.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 8. Surat Permohonan Izin Penelitian dari BAPPEDA

PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Faks. (0274) 367796
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN
Nomor : 070 / Reg / 0858 / S1 / 2019

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 jo Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bantul
3. Peraturan Bupati Bantul Nomor 108 Tahun 2017 tentang Pemberian Izin Penelitian, Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Kerja Lapangan (PKL)
4. Surat Keputusan Kepala Bappeda Nomor 120/KPTS/BAPPEDA/2017 Tentang Prosedur Pelayanan Izin Penelitian, KKN, PKL, Survey, dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Kabupaten Bantul.

Memperhatikan : Surat dari : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 03.30/JN.34.16/PP/2019
Tanggal : 14 Maret 2019
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul, memberikan izin kepada :

1. Nama : NURUDIN ADHITYA KUSUMA
2. NIP/NIM/No.KTP : 3404090509930002
3. No. Telp/ HP : 089620020585

Untuk melaksanakan Izin Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

a. Judul : SURVEY PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL
b. Lokasi : SD Se-Kabupaten Bantul
c. Waktu : -15 Maret 2019 s/d 15 September 2019
d. Status izin : Baru
e. Jumlah anggota : -
f. Nama Lembaga : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi dengan instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Menjaga ketertiban, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan;
5. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah;
6. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *hardcopy* (*hardcover*) dan *softcopy* (CD) kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan
7. Surat ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat izin sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat izin; dan
8. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 15 Maret 2019

[Signature]
A.n. Kepala,
Kepala Bidang Pengendalian Penelitian
dan Pengembangan u.b. Kasubbid
Penelitian dan Pengembangan

TRISUMIATI, SH
NIP: 19680326 199903 2 002

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul
4. Ka. SD Negeri Kaligondang, Bambanglipuro
5. Ka. SD Negeri Plebengan, Bambanglipuro
6. Ka. SD N Grogol 1 Bambanglipuro
7. Ka. SD Sokowaten Baru, Banguntapan
8. Ka. SD Ngantek Banguntapan
9. Ka. SD Sampangan Banguntapan
10. Ka. SD Baturetno, Banguntapan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BANDAR PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Faks. (0274) 367796
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

Lampiran Nomor Izin : 070 / Reg / 0858 / S1 / 2019

11. Ka. SD Jomblangan, Banguntapan
12. Ka. SD Tamanan, Banguntapan
13. Ka. SD 1 Bantul
14. Ka. SD Bantul Timur
15. Ka. SD 1 Palbapang
16. Ka. SD Bantul 3
17. Ka. SD 1 Barongan
18. Ka. SD Bantul Warung
19. Ka. SD Negeri Krekah
20. Ka. SD Ringinharjo
21. Ka. SD Negeri Kembang Putih
22. Ka. SD 2 Barongan
23. Ka. SD 1 Trirenggo,
24. Ka. SD Negeri Guwosari
25. Ka. SD Negeri Kembangan
26. Ka. SD Manding Tengah
27. Ka. SD Priyan Trirenggo
28. Ka. SD Negeri 2 Temuwuh, Dlingo
29. Ka. SD Negeri 1 Temuwuh, Dlingo
30. Ka. SD N Sriharjo
31. Ka. SD Negeri Lanteng Baru
32. Ka. SD Sunggo Imogiri
33. Ka. SD Canden
34. Ka. SD 1 Sumberagung
35. Ka. SD Negeri Jetis
36. Ka. SD Negeri Bakulan Jetis
37. Ka. SD N Kepuh Jetis
38. Ka. SD 2 Sumberagung
39. Ka. SD Kalipucang
40. Ka. SD 1 Godegan
41. Ka. SD 2 Padokan, Kasihan
42. Ka. SD Bibis Kasihan
43. Ka. SD Rejodadi, Kasihan
44. Ka. SD Tlogo, Kasihan
45. Ka. SD 1 Kadipiro Kasihan
46. Ka. SD Kasongan
47. Ka. SD Karangjati, Kasihan
48. Ka. SD Negeri 2 Kretek
49. Ka. SD NEGERI SONO
50. Ka. SD NEGERI TIRTOMULYO
51. Ka. SD Negeri 1 Kretek
52. Ka. SD NEGERI TIRTOSARI
53. Ka. SD NEGERI KAREN
54. Ka. SD Kadiresa Pajangan
55. Ka. SD Negen Krebet, Pajangan
56. Ka. SD Negeri Beji. Pajangan
57. Ka. SD Negeri 2 Wijrejo, Pandak
58. Ka. SD Negeri 1 Wijrejo, Pandak
59. Ka. SD Negeri Payungan, Pandak
60. Ka. SD Negeri 1 Pandak
61. Ka. SD Negeri Bantulan, Pandak
62. Ka. SD Gunting Pandak
63. Ka. SD Negeri Bogo, Pandak
64. Ka. SD Negeri Daleman, Pandak
65. Ka. SD Negeri Salam, Pandak
66. Ka. SD Negeri Glagahan, Pandak
67. Ka. SD N Kabregan, Kabregan, Srimulyo, Piyungan, Bantul
68. Ka. SD Bintaran, Cikal, Srimulyo Piyungan Bantul
69. Ka. SD Jolosutro, Srimulyo, Piyungan
70. Ka. SD Banyak Srimulyo Piyungan Bantul
71. Ka. SD Jombor Piyungan
72. Ka. SD Karanggayam Piyungan
73. Ka. SD Cepokojajar 1, Piyungan
74. Ka. SD Kembangsari
75. Ka. SD Kauman Pleret Bantul
76. Ka. SD Jejeran



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Faks. (0274) 367796
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

Lampiran Nomor Izin : 070 / Reg / 0858 / S1 / 2019

- 77. Ka. SD Negeri Segoroyoso
- 78. Ka. SD N Kedungpiring
- 79. Ka. SD Negeri Becari Pundong
- 80. Ka. SD 1 Panjangrejo, Kec. Pundong
- 81. Ka. SD Negeri Seyegan, Pundong, Bantul
- 82. Ka. SD Sorobayan, Sanden
- 83. Ka. SD Wuluhadeg, Sanden
- 84. Ka. SD Rojoniten, Sanden
- 85. Ka. SD 2 Sanden, Sanden
- 86. Ka. SD Piring, Sanden
- 87. Ka. SD Negeri Panggang, Sedayu
- 88. Ka. SD Klangon, Sedayu
- 89. Ka. SD 2 Pedes, Sedayu
- 90. Ka. SD 2 Sedayu, Sedayu
- 91. Ka. SD Negeri Jarakan, Sewon
- 92. Ka. SD Wojo
- 93. Ka. SD Negeri Ngoto, Bangunharjo, Sewon
- 94. Ka. SD 2 Wojo
- 95. Ka. SD Pacar Sewon
- 96. Ka. SD N Balong
- 97. Ka. SD Krupyak
- 98. Ka. SD 1 Blunyahan, Pendowoharjo, Sewon
- 99. Ka. SD Sabdodadi Keyongan
- 100. Ka. SD Negeri Kepuhan
- 101. Ka. SD Bangunharjo
- 102. Ka. SD Negeri Gunungsaren Srandakan
- 103. Ka. SD Negeri 2 Srstandakan
- 104. Ka. SD Negeri Proketen, Srstandakan
- 105. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY
- 106. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 9. Surat Keterangan Peneltian dari KKG se-Kabupaten Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN SEWON
Alamat: Sewon, Bantul, D.I Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Sewon, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Sewon, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Sewon,

Bedhy Dwi Rahayu, S.Pd



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN SRANDAKAN
Alamat: Srandonakan, Bantul, D.I Yogyakarta 55762

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini KKG Kecamatan Srandonakan, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Srandonakan, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
KKG Srandonakan,


Muhamad Zainuri S.Pd
198203012008011003



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN BAMBANGLIPURO

Alamat: Bambanglipuro, Bantul, D.I Yogyakarta 55764

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Bambanglipuro, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bambanglipuro, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Bambanglipuro,



Sukarmen, S.Pd.

196307231985061001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN BANGUNTAPAN
Alamat: Banguntapan, Bantul, D.I Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Banguntapan, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Banguntapan, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

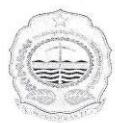
Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Banguntapan,

Asta Hidayadi S.Pd

196712282000031003



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN BANTUL
Alamat: Bantul, Bantul, D.I.Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini KKG Kecamatan Bantul, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604211017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas akhir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Bantul, dengan judul skripsi "Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta".

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

KKG Bantul,

Triyantono, S.Pd. Jas.



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN DLINGO
Alamat: Dlingo, Bantul, D.I Yogyakarta 55783

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Dlingo, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Dlingo, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
Ketua KKG Dlingo,


Gunarso S.Pd

195910241983031012



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN IMOGENGI
Alamat: Imogiri, Bantul, D.I Yogyakarta 55782

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Imogiri, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
Ketua KKG Imogiri,

Suparna, A.Ma. Pd.
196406241986041001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN JETIS
Alamat: Jetis, Bantul, D.I Yogyakarta 55781

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Jetis, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Jetis, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Jetis,

Priyono S.Pd

196806051988041001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN KASIHAN
Alamat: Kasihan, Bantul, D.I Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Kasihan, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Kasihan, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Kasihan,



Arif Haryanto, S.Pd. Jas.

198103042009031005



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN KRETEK
Alamat: Kretek, Bantul, D.I Yogyakarta 55772

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Kretek, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Kretek, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Kretek

Suyatna, S.Pd. Jas.

196706011988041001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN PAJANGAN
Alamat: Pajangan, Bantul, D.I Yogyakarta 55751

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Pajangan, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pajangan, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Pajangan,

Heri Prawaka, S.Pd.

196603142007011013



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN PANDAK
Alamat: Pandak, Bantul, D.I Yogyakarta 55761

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Pandak, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pandak, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
Ketua KKG Pandak,

Subandi, S.Pd. Jas.
196712012008011007



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN PIYUNGAN
Alamat: Piyungan, Bantul, D.I Yogyakarta 55792

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Piyungan, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Piyungan, dengan judul skripsi "Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta".

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

Ketua KKG Piyungan,



19807012008012011



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN PLERET
Alamat: Pleret, Bantul, D.I Yogyakarta 55791

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Pleret, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pleret, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
Ketua KKG Pleret,

Pendidik S.Pd.Jas.
196806081988041001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN PUNDONG
Alamat: Pundong, Bantul, D.I Yogyakarta 55771

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini KKG Kecamatan Pundong, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Pundong, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
KKG Pundong,
Priyo Saptono Ama. Pd



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN SANDEN
Alamat: Sanden, Bantul, D.I Yogyakarta 55763

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini KKG Kecamatan Sanden, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Sanden, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019

KKG Sanden,

Dariyah S.Pd

196111111984032008



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KKG KECAMATAN SEDAYU
Alamat: Sedayu, Bantul, D.I Yogyakarta 55752

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini Ketua KKG Kecamatan Sedayu, menerangkan bahwa:

Nama : Nurudin Adhitya Kusuma
NIM : 15604221017
Progam Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian dan pengambilan data guna melengkapi tugas kahir skripsi di Sekolah Dasar se-Kecamatan Sedayu, dengan judul skripsi “Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta”.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, Maret 2019
Ketua KKG Sedayu,

Sudarmono, S.Pd.

Lampiran 10. Angket Uji Coba

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Schubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada Bapak/ Ibu guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu guru.

A. Identitas Guru

Nama : Retno Wulanteri
Usia : 27 thn
Asal Sekolah : SD Sungayam
Kecamatan : Sedayu
PNS : Ya/Tidak
Sertifikasi : Ya/Tidak

Pendidikan Terakhir :
 S1 PGSD
 Lainnya

B. Kisi-kisi

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> Oleh Guru Pendidikan	Media pembelajaran berbasis <i>ICT</i>	Teknologi Komputer	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Teknologi Multimedia	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar Se- Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta		Teknologi Telekomunikasi	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
		Teknologi Jaringan Komputer	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan atau pertanyaan dan alternatif jawaban kemudian isilah semua butir pernyataan atau pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
2. Pilih alternatif yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
3. Beri tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih

D. Contoh Pengisian

No	Pernyataan/Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Indonesia Merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945	✓	

E. Pernyataan/Pertanyaan

No	Pernyataan/Pertanyaan	Ya	Tidak
Teknologi Komputer			
1	Saya menggunakan komputer/laptop dalam pembelajaran PJOK di lapangan	✓	
2	Saya menggunakan komputer dalam pembelajaran PJOK di kelas	✓	
3	Saya menggunakan komputer untuk membuat materi pembelajaran PJOK	✓	
4	Saya menggunakan <i>hardware</i> komputer berupa flashdisk untuk menyimpan data media pembelajaran PJOK	✓	

5	Saya menggunakan DVD serta CD sebagai media pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Saya menggunakan <i>Microsoft Office</i> sebagai <i>software</i> dalam membuat media pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Saya menggunakan <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran PJOK supaya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan	<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi komputer	<input checked="" type="checkbox"/>	
9	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komputer, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Fasilitas komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	

Teknologi Multimedia

11	Saya menggunakan media musik sebagai pengiring senam	<input checked="" type="checkbox"/>	
12	Saya menggunakan media video untuk memberikan contoh gerakan dalam proses pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
13	Agar peserta didik mampu memahami materi yang diberikan, saya menggunakan video saat pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
14	Saya memutar berulang-ulang materi PJOK dalam sebuah video supaya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
15	Saya menggunakan video/musik untuk mempermudah pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
16	Saya menggunakan kamera digital sebagai media dokumentasi pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
17	Saya menggunakan aplikasi <i>editor</i> video untuk membuat/ <i>editing</i> video yang digunakan sebagai media pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
18	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi multimedia	<input checked="" type="checkbox"/>	
19	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik		<input checked="" type="checkbox"/>
20	Fasilitas multimedia yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	

Teknologi Telekomunikasi

21	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk berdiskusi dengan guru yang lain mengenai materi pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
22	Saya menggunakan <i>email</i> untuk menyampaikan materi yang akan di pelajari		<input checked="" type="checkbox"/>

23	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk membuat naskah media (<i>storyboard</i>) sebelum pembuatan media pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
24	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis <i>ICT</i> untuk melaksanakan pembelajaran PJOK secara jarak jauh.		<input checked="" type="checkbox"/>
25	Saya menggunakan <i>software</i> komunikasi. (whatsapp, video call, dan lain-lain)	<input checked="" type="checkbox"/>	
26	Saya berkomunikasi dengan peserta didik melalui <i>software</i> komunikasi mengenai materi pembelajaran PJOK diluar jam pelajaran.		<input checked="" type="checkbox"/>
27	Saya memahami kebijakan, aturan keamanan dan etika dalam penggunaan teknologi telekomunikasi	<input checked="" type="checkbox"/>	
28	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi	<input checked="" type="checkbox"/>	
29	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis telekomunikasi, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik		<input checked="" type="checkbox"/>
30	Fasilitas telekomunikasi yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	

Teknologi Jaringan Komputer

31	Saya menggunakan internet untuk membuat media pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
32	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	
33	Saya menggunakan media internet untuk mempermudah pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	
34	Materi pembelajaran PJOK yang saya sampaikan berasal dari internet	<input checked="" type="checkbox"/>	
35	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pembelajaran PJOK sesuai dengan perkembangan zaman	<input checked="" type="checkbox"/>	
36	Untuk memperlancar pembelajaran PJOK, saya menyarankan peserta didik untuk mencari materi di internet sebelum pembelajaran dimulai	<input checked="" type="checkbox"/>	
37	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer		<input checked="" type="checkbox"/>
38	Apakah anda menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran PJOK?		<input checked="" type="checkbox"/>
39	Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis jaringan komputer, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	
40	Fasilitas jaringan komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	<input checked="" type="checkbox"/>	

Lampiran 11. Validitas dan Reliabilitas

A. Reliabilitas

Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Hasil uji coba instrument menunjukkan 0,752. Hasil tersebut lebih besar dari 0,60. Maka intrumen penelitian dinyatakan Reliabel.

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.752	.959	41

B. Uji Validitas

Uji coba angket kepada 30 sampel. R-tabel 30 sampel dengan tingkat kesalahan (signifikansi) 0,05 sebesar 0,3494. Nilai hasil uji validitas diatas 0,3494 dinyatakan valid sedangkan nilai dibawah 0,3494 dinyatakan tidak valid. Total soal yang valid terdapat 35 soal dan yang invalid terdapat 5 soal.

Item-Total Statistics					
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ITEM1	127.30	532.769	.691	.	.744
ITEM2	127.17	528.282	.888	.	.742
ITEM3	127.23	540.185	.366	.	.748
ITEM4	127.00	533.034	.764	.	.744
ITEM5	127.20	532.648	.691	.	.744
ITEM6	127.03	538.102	.498	.	.747
ITEM7	127.13	531.223	.767	.	.743
ITEM8	127.13	537.430	.494	.	.747
ITEM9	126.90	543.197	.326	.	.749
ITEM10	127.00	541.172	.369	.	.749
ITEM11	127.00	534.690	.683	.	.745
ITEM12	127.07	530.892	.814	.	.743
ITEM13	127.07	529.513	.877	.	.743

ITEM14	127.10	534.300	.643	.	.745
ITEM15	127.03	532.723	.751	.	.744
ITEM16	127.20	537.476	.483	.	.747
ITEM17	127.27	530.892	.768	.	.743
ITEM18	127.37	535.413	.593	.	.746
ITEM19	126.80	548.648	.032	.	.752
ITEM20	127.10	538.576	.452	.	.747
ITEM21	127.03	532.723	.751	.	.744
ITEM22	127.30	542.010	.291	.	.749
ITEM23	127.37	536.378	.550	.	.746
ITEM24	127.27	533.513	.654	.	.745
ITEM25	127.10	531.128	.785	.	.743
ITEM26	127.30	539.114	.416	.	.748
ITEM27	127.17	527.454	.924	.	.741
ITEM28	127.23	530.116	.800	.	.743
ITEM29	126.93	546.064	.151	.	.751
ITEM30	127.10	536.093	.562	.	.746
ITEM31	127.10	534.162	.649	.	.745
ITEM32	127.03	534.654	.660	.	.745
ITEM33	127.10	538.852	.440	.	.747
ITEM34	127.10	539.541	.409	.	.748
ITEM35	127.07	529.926	.858	.	.743
ITEM36	127.20	533.476	.656	.	.745
ITEM37	127.27	532.133	.714	.	.744
ITEM38	127.30	534.010	.637	.	.745
ITEM39	126.87	544.326	.288	.	.750
ITEM40	127.03	537.137	.544	.	.747
SKORTOT	64.37	137.275	1.000	.	.957

Lampiran 12. Angket Penelitian

a. Angket

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Schubungan dengan penelitian yang akan dilakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada bapak/ ibu guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan Bapak/Ibu guru.

A. Identitas Guru

Nama : SUKARMAN S.Pd
Usia : 55 TH
Asal Sekolah : SD KALIGONDANG
Kecamatan : BAMBANG LIPURO
PNS : Ya/Tidak
Sertifikasi : Ya/Tidak

Pendidikan Terakhir :

- S1 PGSD
- Lainnya

B. Kisi-kisi

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> Oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di	Media pembelajaran berbasis <i>ICT</i>	Teknologi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
		Komputer	
		Teknologi	11, 12, 13, 14, 15,
		Multimedia	16, 17, 18, 19, 20
		Teknologi	21, 22, 23, 24, 25,
		Telekomunikasi	26, 27, 28, 29, 30

Sekolah Dasar Se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta	Teknologi Jaringan Komputer	31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
---	-----------------------------	--

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan atau pertanyaan dan alternatif jawaban kemudian isilah semua butir pernyataan atau pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
2. Pilih alternatif yang sesuai dengan pendapat dan keadaan yang ada
3. Beri tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih

D. Contoh Pengisian

No	Pernyataan/Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Indonesia Merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945	✓	

E. Pernyataan/Pertanyaan

No	Pernyataan/Pertanyaan	Ya	Tidak
Teknologi Komputer			
1	Saya menggunakan komputer/laptop dalam pembelajaran PJOK di lapangan		✓
2	Saya menggunakan komputer dalam pembelajaran PJOK di kelas		✓
3	Saya menggunakan komputer untuk membuat materi pembelajaran PJOK	✓	
4	Saya menggunakan <i>hardware</i> komputer berupa flashdisk untuk menyimpan data media pembelajaran PJOK	✓	
5	Saya menggunakan DVD serta CD sebagai media pembelajaran PJOK		✓
6	Saya menggunakan <i>Microsoft Office</i> sebagai <i>software</i> dalam membuat media pembelajaran PJOK		✓
7	Saya menggunakan <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran PJOK supaya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan		✓

8	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi komputer		✓
9	Fasilitas komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	✓	
Teknologi Multimedia			
10	Saya menggunakan media musik sebagai pengiring senam	✓	
11	Saya menggunakan media video untuk memberikan contoh gerakan dalam proses pembelajaran PJOK		✓
12	Agar peserta didik mampu memahami materi yang diberikan, saya menggunakan video saat pembelajaran PJOK		✓
13	Saya memutar berulang-ulang materi PJOK dalam sebuah video supaya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran PJOK		✓
14	Saya menggunakan video/musik untuk mempermudah pembelajaran PJOK	✓	
15	Saya menggunakan kamera digital sebagai media dokumentasi pembelajaran PJOK	✓	
16	Saya menggunakan aplikasi <i>editor</i> video untuk membuat/ <i>editing</i> video yang digunakan sebagai media pembelajaran PJOK		✓
17	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi multimedia		✓
18	Fasilitas multimedia yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	✓	
Teknologi Telekomunikasi			
19	Saya menggunakan <i>smartphone</i> untuk berdiskusi dengan guru yang lain mengenai materi pembelajaran PJOK	✓	
20	Saya menggunakan <i>handphone</i> untuk membuat naskah media (<i>Storyboard</i>) sebelum pembuatan media pembelajaran PJOK		✓
21	Saya menggunakan media pembelajaran berbasis <i>ICT</i> untuk melaksanakan pembelajaran PJOK secara jarak jauh.		✓
22	Saya menggunakan <i>software</i> komunikasi. (whatsapp, video call, dan lain-lain)	✓	
23	Saya berkomunikasi dengan peserta didik melalui <i>software</i> komunikasi mengenai materi pembelajaran PJOK diluar jam pelajaran.		✓

24	Saya memahami kebijakan, aturan keamanan dan etika dalam penggunaan teknologi telekomunikasi	✓	
25	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi		✓
26	Fasilitas telekomunikasi yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	✓	
Teknologi Jaringan Komputer			
27	Saya menggunakan internet untuk membuat media pembelajaran PJOK	✓	
28	Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar peserta didik		✓
29	Saya menggunakan media internet untuk mempermudah pembelajaran PJOK	✓	
30	Materi pembelajaran PJOK yang saya sampaikan berasal dari internet		✓
31	Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pembelajaran PJOK sesuai dengan perkembangan zaman	✓	
32	Untuk memperlancar pembelajaran PJOK, saya menyarankan peserta didik untuk mencari materi di internet sebelum pembelajaran dimulai		✓
33	Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer		✓
34	Apakah anda menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran PJOK?		✓
35	Fasilitas jaringan komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK	✓	

b. Google form

Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta

Yth. Bapak/Ibu Guru

Perkenalkan nama saya Nurudin Adhitya Kusuma, mahasiswa program studi PGSD Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan saat ini saya sedang mengerjakan penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul "Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT oleh Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Dasar se-Kabupaten Bantul D.I. Yogyakarta". Kueisioner ini berisi tentang tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technologies) pada mata pelajaran PJOK, dan terdiri dari 35 soal pertanyaan tertutup

Mohon untuk mengisi kueisioner ini dengan seksama sesuai dengan pengalaman Bapak/Ibu Guru selama mengajar. Data yang saya peroleh sangat berpengaruh terhadap penelitian saya. Terimakasih atas partisipasi Anda dalam pengisian kueisioner ini.

* Wajib

Data Diri

Skor bagian **0/0**

Nama * _____ / 0

Parbagiyana Spd Jas.....

Tambahkan masukan individu

Asal Sekolah * _____ / 0

SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul.....

Tambahkan masukan individu

Usia * _____ / 0

Kurang dari 40 tahun

Lebih dari 40 tahun

Tambahkan masukan individu

PNS * _____ / 0

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Sertifikasi * _____ / 0

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Teknologi Komputer

Skor bagian 0/0

Saya menggunakan komputer/laptop dalam pembelajaran PJOK di lapangan *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya menggunakan komputer/laptop dalam pembelajaran PJOK di kelas *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya menggunakan komputer untuk membuat materi pembelajaran PJOK *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya menggunakan hardware komputer berupa flashdisk untuk menyimpan data media pembelajaran PJOK *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya menggunakan DVD serta CD sebagai media pembelajaran PJOK *

- Ya
 Tidak

Saya menggunakan Microsoft Office sebagai software dalam membuat media pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran PJOK supaya peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi komputer *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Fasilitas komputer yang ada di sekolah cukup mendukung untuk pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Teknologi Multimedia

Skor bagian 0/0

Saya menggunakan media musik sebagai pengiring senam * _____ / 0

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan media video untuk memberikan contoh gerakan dalam proses pembelajaran PJOK * _____ / 0

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Agar peserta didik mampu memahami materi yang diberikan, saya menggunakan video saat pembelajaran PJOK * _____ / 0

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya memutar berulang-ulang materi PJOK dalam sebuah video _____ / 0 supaya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran PJOK *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan video/musik untuk mempermudah pembelajaran PJOK * _____ / 0

- Ya
 Tidak

Saya menggunakan kamera digital sebagai media dokumentasi _____ / 0
pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya menggunakan aplikasi editor video untuk
membuat/editing video yang digunakan sebagai media
pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media
pembelajaran berbasis teknologi multimedia *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Fasilitas multimedia yang ada di sekolah cukup mendukung
pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Teknologi Telekomunikasi

Skor bagian 0/0

Saya menggunakan smartphone untuk berdiskusi dengan guru yang lain mengenai materi pembelajaran PJOK *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan email untuk menyampaikan materi yang akan di pelajari *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan handphone untuk membuat naskah media (storyboard) sebelum pembuatan media pembelajaran PJOK *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan media pembelajaran berbasis ICT untuk melaksanakan pembelajaran PJOK secara jarak jauh. *

- Ya
 Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan software komunikasi. (whatsapp, video call, dan lain-lain) *

- Ya
 Tidak

Saya berkomunikasi dengan peserta didik melalui software komunikasi mengenai materi pembelajaran PJOK diluar jam pelajaran. *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya memahami kebijakan, aturan keamanan dan etika dalam penggunaan teknologi telekomunikasi *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telekomunikasi *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Fasilitas telekomunikasi yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Teknologi Jaringan Komputer

Skor bagian 0/0

Saya menggunakan internet untuk membuat media pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan media internet untuk menciptakan kemandirian belajar peserta didik *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan media internet untuk mempermudah pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Materi pembelajaran PJOK yang saya sampaikan berasal dari internet *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan individu

Saya menggunakan media internet untuk menambah wawasan pembelajaran PJOK sesuai dengan perkembangan zaman *

Ya

Tidak

Untuk memperlancar pembelajaran PJOK, saya menyarankan peserta didik untuk mencari materi di internet sebelum pembelajaran dimulai *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Saya mengikuti pelatihan/seminar mengenai media pembelajaran berbasis teknologi jaringan komputer *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Apakah anda menggunakan aplikasi berbasis internet sebagai media pembelajaran PJOK? *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

Fasilitas jaringan komputer yang ada di sekolah cukup mendukung pembelajaran PJOK *

Ya

Tidak

Tambahkan masukan Individu

22/02/19 07:32 dikenakan

Lampiran 13. Data Nama Guru Penelitian**DATA GURU PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN SEKOLAH DASAR SE-KABUPATEN BANTUL**

No	Nama	Kecamatan	Jenis Kelamin
1	KSTYH	Bambanglipuro	P
2	BDR	Bambanglipuro	L
3	SKRMN	Bambanglipuro	L
4	AST	Banguntapan	L
5	MJNH	Banguntapan	P
6	MKM	Banguntapan	L
7	GNRT	Banguntapan	L
8	RBYNT	Banguntapan	L
9	NNG	Banguntapan	P
10	SBND	Banguntapan	L
11	ERN	Banguntapan	P
12	ST KSNH	Bantul	P
13	NGTJ	Bantul	L
14	SJD	Bantul	L
15	SLDTWT	Bantul	P
16	SKSN	Bantul	L
17	TRYNTN	Bantul	L
18	RLWT	Bantul	P
19	WHN	Bantul	L
20	SRJYNT	Dlingo	P
21	HRYT	Dlingo	P
22	SPRMYT	Dlingo	P
23	STRJ	Imogiri	L
24	SRJYT	Imogiri	P
25	SMDYWT	Imogiri	P
26	BD HRYD	Imogiri	L
27	KRT	Imogiri	P
28	SRT	Jetis	P

No	Nama	Kecamatan	Jenis Kelamin
29	SLYST	Jetis	L
30	MRTN	Jetis	P
31	WLYNT	Jetis	P
32	WNTL	Jetis	L
33	WHYN	Jetis	P
34	WJD	Jetis	L
35	YMTN	Jetis	P
36	PRYN	Jetis	L
37	SPRM	Jetis	P
38	HRYNT	Kasihan	L
39	PRBGYN	Kasihan	L
40	SNTS	Kasihan	L
41	NNS ASH	Kasihan	P
42	RMN	Kasihan	P
43	BD MJYNT.	Kasihan	P
44	HRYN	Kasihan	L
45	SRWN	Kasihan	P
46	NNG HRYT	Kasihan	P
47	SLMT RHY	Kretek	P
48	SKRN	Kretek	P
49	SJYM	Kretek	P
50	DLN	Kretek	L
51	GYNT	Kretek	L
52	SGYN	Kretek	L
53	STT	Kretek	P
54	CHTRN	Kretek	P
55	UMYT	Kretek	P
56	SYTN	Kretek	L
57	SRS DRY	Kretek	L
58	ISNWN	Kretek	L
59	KHSNH	Pajangan	P
60	HR PRWK	Pajangan	L

No	Nama	Kecamatan	Jenis Kelamin
61	FTRNTR	Pajangan	L
62	SWTRJ	Pajangan	L
63	SWTRJ	Pandak	L
64	AGSTNH	Pandak	L
65	SHRT	Pandak	P
66	STR	Pandak	P
67	DDK SWNT	Pandak	L
68	RJT	Pandak	L
69	SKRMDH	Pandak	P
70	SPRD	Pandak	L
71	STRYNT	Pandak	L
72	IRYNT	Pandak	P
73	SKRJ	Pandak	L
74	SBND	Pandak	L
75	JWRTN	Piyungan	P
76	ANDR	Piyungan	L
77	ANS	Piyungan	P
78	SPRT	Piyungan	L
79	SNRYT	Piyungan	P
80	SPRPT	Piyungan	P
81	AGSTNH	Piyungan	P
82	RTN	Piyungan	P
83	RDN	Pleret	L
84	PND	Pleret	L
85	ANDRWYNT	Pleret	L
86	MRLN	Pleret	P
87	SKRMN	Pundong	L
88	SKD	Pundong	L
89	SMRTNAH	Pundong	P
90	WLY	Pundong	L
91	SRTJN	Pundong	L
92	SDR	Pundong	L

No	Nama	Kecamatan	Jenis Kelamin
93	NRYT	Pundong	P
94	DRYH	Sanden	P
95	TWRJ	Sanden	L
96	TTK	Sanden	P
97	ISWNT	Sanden	L
98	KNT	Sanden	L
99	SHRTN	Sedayu	L
100	SRNT	Sedayu	L
101	ST RSLH	Sedayu	P
102	KWD	Sedayu	L
103	SJRMN	Sedayu	L
104	MJMN	Sedayu	L
105	SND	Sedayu	L
106	SDRMN	Sedayu	L
107	RYNT	Sedayu	L
108	DRWYT	Sedayu	P
109	EDG	Sedayu	P
110	SMNTN	Sedayu	P
111	AGS SSL	Sewon	L
112	MRZNH	Sewon	P
113	HR SBKT	Sewon	L
114	KRJMN	Sewon	L
115	ST MRBN	Sewon	P
116	SJRWN	Sewon	L
117	HNDYN	Sewon	P
118	RHY	Sewon	P
119	PRSYM	Srandakan	P
120	TM HRTN	Srandakan	L
121	WSD	Srandakan	L
122	SNT	Srandakan	L
123	MJ HRTN	Srandakan	L

Lampiran 14. Data Hasil Penelitian

KATEGORI										JUM LAH	JUM ORI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	Baik
2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	Baik
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	Rendah
2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Sangat Rendah
1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	Sedang
1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	Sedang
1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	Sedang
1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	Sedang
1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	Sedang
1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	Baik
2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	Baik
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	Rendah
1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	Sedang
1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	Sedang
1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	Rendah
1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	Rendah

Lampiran 15. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Komputer

1	2	3	4	5	6	7	8	9	JUMLAH	KATEGORI
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	1	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik
1	2	2	2	1	2	2	2	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik
1	2	2	2	2	2	1	2	2	16	Baik
1	2	2	2	1	2	2	2	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
1	2	2	2	2	2	1	2	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	1	1	2	1	2	15	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik
1	1	2	2	2	2	2	2	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	1	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	1	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	1	2	2	2	2	1	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik

1	2	3	4	5	6	7	8	9	JUMLAH	KATEGORI
2	2	2	2	2	2	2	2	1	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	1	16	Baik
1	2	2	2	2	2	1	2	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	2	1	16	Baik
1	2	1	2	2	2	2	2	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
1	1	2	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
1	1	2	2	1	2	1	1	2	13	Rendah
1	1	2	2	1	1	2	1	1	12	Rendah
1	1	2	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
1	1	2	2	2	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	2	2	1	2	1	1	2	13	Rendah
1	1	2	2	2	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	2	2	2	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	1	2	2	1	1	1	2	12	Rendah
1	1	2	2	1	2	1	1	2	13	Rendah
1	1	2	2	1	1	2	1	2	13	Rendah
1	2	2	2	1	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	1	2	1	1	1	2	2	12	Rendah
1	2	2	2	1	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	2	2	1	1	1	2	2	13	Rendah
1	2	2	2	1	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	2	2	1	1	1	1	2	13	Rendah
1	1	2	2	1	1	1	2	2	13	Rendah
1	1	2	1	1	1	2	1	1	12	Rendah
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sangat Rendah

1	2	3	4	5	6	7	8	9	JUMLAH	KATEGORI
1	1	1	2	1	1	1	1	1	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	2	11	Sangat Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	2	11	Sangat Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	2	11	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	2	1	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sangat Rendah
1	2	2	2	1	2	1	1	2	14	Sedang
1	2	2	2	2	2	1	1	2	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	2	1	2	1	1	1	14	Sedang
1	2	2	2	1	2	1	1	2	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	2	15	Sedang
1	2	2	2	2	2	2	1	1	15	Sedang
1	1	1	1	2	2	2	2	2	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	1	1	2	14	Sedang
1	2	2	2	2	2	2	1	1	15	Sedang
2	2	2	2	1	2	1	1	2	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	1	2	2	15	Sedang
1	2	2	2	2	2	1	2	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	2	1	15	Sedang
1	2	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	2	2	2	2	2	1	1	1	14	Sedang
2	2	2	2	1	2	1	1	2	15	Sedang
1	2	2	2	2	2	2	1	1	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	2	15	Sedang
1	2	2	2	2	2	2	1	2	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	1	14	Sedang
1	2	2	2	2	2	1	1	1	14	Sedang
1	2	2	2	2	2	1	1	2	15	Sedang
2	2	2	2	1	2	1	1	2	15	Sedang
2	2	1	2	2	2	1	1	2	15	Sedang

1	2	3	4	5	6	7	8	9	JUMLAH	KATEGORI
1	1	2	1	2	2	2	2	2	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	1	2	15	Sedang
2	1	2	2	1	1	2	1	2	14	Sedang
2	1	2	2	1	1	2	2	2	15	Sedang
1	2	2	2	2	2	1	2	1	15	Sedang

Lampiran 16. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Multimedia

10	11	12	13	14	15	16	17	18	JUMLAH	Kategori
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
1	2	2	2	1	2	2	2	2	16	Baik
1	2	2	2	2	2	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	1	1	1	2	2	1	1	2	13	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	1	1	11	Rendah
2	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	2	2	1	2	1	1	1	1	13	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah

10	11	12	13	14	15	16	17	18	JUMLAH	Kategori
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	2	1	2	1	1	1	1	12	Rendah
2	2	1	1	2	1	1	2	1	13	Rendah
2	2	1	1	2	1	1	1	2	13	Rendah
2	1	1	1	2	2	1	1	1	12	Rendah
2	1	1	1	2	2	1	1	2	13	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	1	11	Rendah
2	2	1	1	2	1	1	1	1	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	2	2	13	Rendah
2	2	1	1	1	1	1	2	2	13	Rendah
2	1	1	1	2	2	1	1	2	13	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Rendah
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	2	11	Rendah
2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	Rendah
1	1	2	2	2	2	1	1	1	13	Rendah
2	1	1	1	1	2	1	1	1	11	Rendah
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik

10	11	12	13	14	15	16	17	18	JUMLAH	Kategori
2	2	2	2	2	1	1	1	2	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	2	2	1	15	Sedang
1	2	2	2	1	2	1	1	2	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	1	1	2	14	Sedang
1	1	2	2	2	2	1	1	2	14	Sedang

Lampiran 17. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Telekomunikasi

20	21	22	23	24	25	26	JUMLAH	KATEGORI
2	1	2	2	2	1	2	14	Baik
2	2	1	2	2	2	2	15	Baik
1	2	2	2	2	1	2	14	Baik
1	1	2	2	2	2	2	14	Baik
2	1	2	2	2	1	2	14	Baik
1	1	2	2	2	2	2	14	Baik
1	2	2	1	2	2	2	14	Baik
2	1	2	2	2	1	2	14	Baik
2	1	2	2	2	1	2	14	Baik
2	2	2	2	2	1	2	14	Baik
1	1	2	2	2	2	2	14	Baik
2	1	2	2	2	2	2	14	Baik
2	2	2	2	2	1	2	15	Baik
2	1	2	2	2	1	2	14	Baik
2	1	2	2	2	1	2	14	Baik
1	2	2	1	2	2	2	14	Baik
1	2	2	2	2	2	2	15	Baik
2	1	2	1	2	2	2	14	Baik
1	2	2	1	2	2	2	14	Baik
2	2	2	1	2	2	2	14	Baik
2	2	2	1	2	1	2	15	Baik
2	2	2	2	2	1	2	15	Baik
2	1	2	2	2	2	2	15	Baik
2	2	1	2	2	2	2	15	Baik
1	2	2	2	2	1	2	14	Baik
1	2	2	2	2	2	2	15	Baik
1	1	2	1	1	1	2	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	2	1	1	1	1	10	Rendah
1	1	2	1	2	2	2	13	Rendah
1	1	2	1	2	1	2	11	Rendah

20	21	22	23	24	25	26	JUMLAH	KATEGORI
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	1	1	2	2	2	11	Rendah
1	1	1	2	1	2	1	11	Rendah
1	1	1	2	1	2	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	1	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	1	1	2	1	2	10	Rendah
1	1	2	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	1	1	1	1	2	10	Rendah
1	1	1	1	1	1	2	10	Rendah
1	1	1	1	1	2	2	10	Rendah
1	1	1	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
2	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	1	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	1	1	2	1	2	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	2	1	2	11	Rendah
2	2	2	2	2	2	2	16	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	16	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	16	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	16	Sangat Baik
1	1	2	1	1	1	1	9	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	2	1	9	Sangat Rendah
1	1	1	1	2	1	1	9	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	8	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	8	Sangat Rendah
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang

20	21	22	23	24	25	26	JUMLAH	KATEGORI
1	1	2	1	2	2	1	12	Sedang
1	2	2	1	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	1	12	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	2	2	1	2	13	Sedang
2	1	2	1	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
2	1	2	1	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
2	1	1	2	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
2	1	2	1	2	1	1	12	Sedang
2	2	2	2	2	2	1	15	Sedang
1	1	2	2	2	1	1	12	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	1	2	2	2	2	12	Sedang
2	1	1	2	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	2	13	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	12	Sedang
1	2	2	1	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	1	12	Sedang

20	21	22	23	24	25	26	JUMLAH	KATEGORI
1	1	2	1	2	2	2	13	Sedang
1	1	2	1	2	1	2	12	Sedang
1	2	2	1	2	1	2	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	1	12	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	13	Sedang
1	1	2	2	2	1	1	12	Sedang

Lampiran 18. Skor Penelitian Faktor Media Berbasis Teknologi Jaringan Komputer

27	28	29	30	31	32	33	34	35	JUMLAH	KATEGORI
2	2	2	2	2	2	2	1	2	17	Baik
2	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	1	2	2	16	Baik
2	2	2	1	2	2	1	2	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	1	2	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	1	2	1	2	2	2	16	Baik
2	2	2	1	2	2	2	1	2	16	Baik
2	2	2	1	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	1	2	2	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	1	2	16	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	2	2	2	2	1	2	2	2	17	Baik
2	1	2	2	2	2	1	2	2	16	Baik
2	2	2	2	2	2	1	1	2	16	Baik
2	1	2	2	2	2	1	1	2	13	Rendah
1	1	1	1	1	2	1	1	2	11	Rendah
1	1	1	2	2	2	1	1	2	13	Rendah

27	28	29	30	31	32	33	34	35	JUMLAH	KATEGORI
2	1	1	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	2	1	2	1	1	1	2	13	Rendah
1	1	2	1	2	1	1	1	2	12	Rendah
1	2	2	1	2	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	2	11	Rendah
1	1	1	2	2	1	2	1	2	13	Rendah
1	1	2	2	1	2	1	1	2	13	Rendah
2	1	2	2	2	1	1	1	1	13	Rendah
1	2	2	2	1	1	1	1	2	13	Rendah
1	2	2	2	1	1	2	1	2	13	Rendah
2	1	1	1	2	1	2	1	2	13	Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	2	11	Rendah
2	2	2	1	1	2	1	1	1	13	Rendah
1	1	2	1	1	2	1	1	1	11	Rendah
1	1	2	1	1	2	1	1	1	11	Rendah
2	1	1	2	2	2	1	1	1	13	Rendah
2	1	1	2	2	2	1	1	1	13	Rendah
2	1	2	1	2	2	1	1	1	13	Rendah
2	1	1	1	2	2	1	1	1	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	1	11	Rendah
2	2	1	1	2	1	1	1	1	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	1	2	1	1	1	1	2	12	Rendah
2	1	2	1	2	1	1	1	2	13	Rendah
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	Sangat Baik
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sangat Rendah

1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	2	1	1	1	1	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	Sangat Rendah
1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	Sangat Rendah
2	1	2	1	2	1	2	2	2	15	Sedang
2	1	2	1	2	1	2	2	2	15	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	2	2	2	1	1	1	15	Sedang
2	1	2	2	2	1	2	1	2	15	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	1	2	2	2	2	1	1	2	15	Sedang
2	1	2	1	2	2	1	1	2	14	Sedang
1	2	2	1	2	1	1	2	2	14	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	2	1	1	1	2	2	15	Sedang
2	2	2	1	2	2	1	1	2	15	Sedang
2	1	2	2	2	1	2	1	2	15	Sedang
2	2	2	1	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	1	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	1	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	1	2	2	1	1	2	15	Sedang
2	1	2	1	2	2	1	1	2	14	Sedang
2	1	2	1	2	2	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	1	2	1	2	1	2	15	Sedang
2	1	2	1	2	2	1	1	2	14	Sedang
1	2	2	2	2	1	1	2	2	15	Sedang
1	2	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	2	2	1	1	1	2	15	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	1	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	1	2	2	2	2	1	1	1	14	Sedang
2	1	2	2	2	1	2	1	2	15	Sedang
2	1	2	1	2	2	1	1	2	14	Sedang
2	2	2	1	2	2	1	1	1	14	Sedang
2	2	2	1	2	1	1	1	1	15	Sedang
1	1	2	2	2	2	1	1	2	14	Sedang

27	28	29	30	31	32	33	34	35	JUMLAH	KATEGORI
2	1	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	1	2	2	2	1	1	1	2	14	Sedang
2	1	2	2	2	2	1	1	2	15	Sedang
2	2	2	2	2	1	1	1	2	15	Sedang
2	2	2	2	2	1	1	1	2	15	Sedang

Lampiran 19. Deskriptif Statistik

Statistics		
Total		
N	Valid	123
	Missing	0
Mean		56.3577
Std. Error of Mean		.626663
Median		57.0000
Mode		57.00
Std. Deviation		6.94962
Variance		48.297
Skewness		-.388
Std. Error of Skewness		.218
Kurtosis		.060
Std. Error of Kurtosis		.433
Range		34.00
Minimum		36.00
Maximum		70.00
Sum		6932.00
	25	52.0000
Percentiles	50	57.0000
	75	61.0000

Total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36.00	2	1.6	1.6
	42.00	2	1.6	3.3
	43.00	1	.8	4.1
	44.00	1	.8	4.9
	45.00	1	.8	5.7
	46.00	4	3.3	8.9
	47.00	2	1.6	10.6
	48.00	2	1.6	12.2
	49.00	6	4.9	17.1
	50.00	2	1.6	18.7
	51.00	6	4.9	23.6
	52.00	4	3.3	26.8
	53.00	7	5.7	32.5
	54.00	7	5.7	38.2
	55.00	6	4.9	43.1
	56.00	4	3.3	46.3
	57.00	12	9.8	56.1
	58.00	9	7.3	63.4
	59.00	4	3.3	66.7
	60.00	3	2.4	69.1
	61.00	9	7.3	76.4
	62.00	6	4.9	81.3
	63.00	2	1.6	82.9
	64.00	5	4.1	87.0
	65.00	3	2.4	89.4
	66.00	5	4.1	93.5
	67.00	1	.8	94.3
	68.00	6	4.9	99.2
	70.00	1	.8	100.0
	Total	123	100.0	100.0

Teknologi Komputer

Statistics

Total

N	Valid	123
	Missing	0
Mean		14.80
Median		15.00
Mode		16
Std. Deviation		2.091
Variance		4.371
Skewness		-.688
Std. Error of Skewness		.218
Kurtosis		.102
Std. Error of Kurtosis		.433
Range		9
Minimum		9
Maximum		18
Sum		1821
	25	13.00
Percentiles	50	15.00
	75	16.00

Total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
9	2	1.6	1.6	1.6
10	4	3.3	3.3	4.9
11	3	2.4	2.4	7.3
12	8	6.5	6.5	13.8
13	14	11.4	11.4	25.2
Valid	14	13.0	13.0	38.2
15	22	17.9	17.9	56.1
16	29	23.6	23.6	79.7
17	16	13.0	13.0	92.7
18	9	7.3	7.3	100.0
Total	123	100.0	100.0	

Multimedia

Statistics

Total

N	Valid	123
	Missing	0
Mean		14.41
Median		15.00
Mode		15
Std. Deviation		2.311
Variance		5.342
Skewness		-.257
Std. Error of Skewness		.218
Kurtosis		-.861
Std. Error of Kurtosis		.433
Range		9
Minimum		9
Maximum		18
Sum		1772
	25	12.00
Percentiles	50	15.00
	75	16.00

Total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
9	1	.8	.8	.8
10	4	3.3	3.3	4.1
11	13	10.6	10.6	14.6
12	14	11.4	11.4	26.0
13	9	7.3	7.3	33.3
Valid	14	11.4	11.4	44.7
15	24	19.5	19.5	64.2
16	22	17.9	17.9	82.1
17	9	7.3	7.3	89.4
18	13	10.6	10.6	100.0
Total	123	100.0	100.0	

Telekomunikasi

Statistics

Total

N	Valid	123
	Missing	0
Mean		12.54
Median		12.00
Mode		12
Std. Deviation		1.695
Variance		2.873
Skewness		-.119
Std. Error of Skewness		.218
Kurtosis		-.096
Std. Error of Kurtosis		.433
Range		8
Minimum		8
Maximum		16
Sum		1543
	25	11.00
Percentiles	50	12.00
	75	14.00

Total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	2	1.6	1.6
	9	3	2.4	4.1
	10	5	4.1	8.1
	11	24	19.5	27.6
	12	29	23.6	51.2
	13	22	17.9	69.1
	14	23	18.7	87.8
	15	10	8.1	95.9
	16	5	4.1	100.0
	Total	123	100.0	100.0

Jaringan Komputer

Statistics

Total

N	Valid	123
	Missing	0
Mean		14.60
Median		15.00
Mode		14 ^a
Std. Deviation		2.293
Variance		5.258
Skewness		-.427
Std. Error of Skewness		.218
Kurtosis		-.438
Std. Error of Kurtosis		.433
Range		9
Minimum		9
Maximum		18
Sum		1796
	25	13.00
Percentiles	50	15.00
	75	16.00

- a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Total

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
9	2	1.6	1.6	1.6
10	6	4.9	4.9	6.5
11	6	4.9	4.9	11.4
12	7	5.7	5.7	17.1
13	15	12.2	12.2	29.3
Valid	14	17.1	17.1	46.3
15	18	14.6	14.6	61.0
16	21	17.1	17.1	78.0
17	13	10.6	10.6	88.6
18	14	11.4	11.4	100.0
Total	123	100.0	100.0	

Lampiran 20. Dokumentasi

1. Pengambilan data guru PJOK sekolah dasar se-Kabupaten Bantul di Dinas Pemuda dan Olahraga



2. Pengambilan data di Kecamatan Bambang Lipuro



3. Pengambilan data di Kecamatan Banguntapan



4. Pengambilan data di Kecamatan Bantul



5. Pengambilan data di Kecamatan Dlingo



6. Pengambilan data di Kecamatan Imogiri



7. Pengambilan data di Kecamatan Jetis



8. Pengambilan data di Kecamatan Kasihan



9. Pengambilan data di Kecamatan Kretek



10. Pengambilan data di Kecamatan Pajangan



11. Pengambilan data di Kecamatan Pandak



12. Pengambilan data di Kecamatan Piyungan



13. Pengambilan data di Kecamatan Pleret



14. Pengambilan data di Kecamatan Pundong



15. Pengambilan data di Kecamatan Sanden



16. Pengambilan data di Kecamatan Sedayu



17. Pengambilan data di Kecamatan Sewon



18. Pengambilan data di Kecamatan Srandakan

