

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION
AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES* DI KALANGAN
GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN
GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

Hendri Prabowo
15601241139

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES* DI KALANGAN GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Oleh :

Hendri Prabowo
15601241139

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, menggunakan metode *survey*. Instrumen yang digunakan berupa angket. Subyek penelitian ini adalah guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul, dengan jumlah keseluruhan 106 guru dari 92 sekolah. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif dengan menuangkan frekuensi dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul diperoleh hasil kategori “tinggi” sebesar 80.2%, kategori “sedang” sebesar 16% dan kategori “rendah” sebesar 3.8%. Dari hasil di atas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori tinggi, karena guru pendidikan jasmani sudah mencapai tahap sarjana sehingga mampu memanfaatkan media berbasis *ICT* di dalam kelas dan di luar kelas sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis *ICT*, Guru PJOK

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION
AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES DI KALANGAN
GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN
GUNUNGKIDUL**

Oleh :

Hendri Prabowo
15601241139

Abstract

This research aims to know how much rate of Information and Communication Technologies based teaching media used by middle school teachers of physical education in Gunungkidul.

This research is a descriptive quantitative research using survey as the method. The instrument used in this research is questionnaire. The subjects of this research are 106 middle school teachers of physical education from 92 middle schools in Gunungkidul. The data analysis technique used in this research is descriptive with frequency data written in the form of percentages.

According to this research, the percentages for each category is different. The rate percentages of each category of Information and Communication Technologies based teaching media used by middle school teachers of physical education in Gunungkidul are "high" with 80.2% percentage, "average" category with 16% percentage, and "low" category with 3.8 % percentage. Based on the result written above, rate of Information and Communication Technologies based teaching media used by middle school teachers of physical education in Gunungkidul is in "high" category since middle school teachers of physical education in Gunungkidul hold bachelor's degree titles. This fact makes them able to use Information and Communication Technologies based teaching media either in the classroom or outside the classroom according to what teaching materials, what teaching purposes, and what teaching strategies they are going to use.

Keywords: *ICT based teaching media, teachers of physical education*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hendri Prabowo

NIM : 15601241139

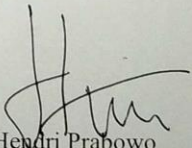
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* di Kalangan Guru PJOK SMP Se-Kabupaten Gunungkidul

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

Yogyakarta, Mei 2019

Yang menyatakan,



Hendri Prabowo
NIM. 15601241139

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul


**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION*
AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES DI KALANGAN
GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN
GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh :

Hendri Prabowo
15601241139

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Guntur, M.Pd.
NIP : 198109262006041001

Yogyakarta,
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Soni Nopembri, Ph.D.
NIP : 197911122003121002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES* DI KALANGAN GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Disusun Oleh :

Hendri Prabowo
NIM 15601241139

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal, 27 Mei 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Soni Nopembri, Ph.D. Ketua Penguji/Pembimbing		27/5/2019
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Sekretaris		27/5/2019
Dra. A. Erlina Listyorini, M.Pd. Penguji I		27/5/2019

Yogyakarta, Juli 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
196407071988120019

MOTTO

“ Hal yang paling penting adalah menikmati hidupmu, menjadi bahagia, apapun yang terjadi”

(Audrey Hepburn)

“Kau bisa saja menyusun mimpi akan tetapi mimpi tanpa usaha sama saja bohong”

(Hendri Prabowo)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Ibu Sariyem dan Bapak Suyitno yang tanpa pamrih telah membesarkan dan merawatku dengan segenap cinta dan kasih sayang, yang selalu berdoa dan mendoakanku hingga aku menjadi seperti sekarang ini.
2. Adik saya Roni Prasetya yang telah mendoakanku demi kelancaran skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* di Kalangan Guru PJOK SMP Se-Kabupaten Gunungkidul” dengan lancar.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini penulis mengalami kesulitan dan kendala, namun dengan segala upaya dan semangat, Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Soni Nopembri, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Saryono, S.Pd. Jas, M.Or., selaku Validator instrumen Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan dalam membuat angket penelitian untuk pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
3. Ibu Dra. Erlina Listyorini, M.Pd., selaku penguji utama sidang skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik.

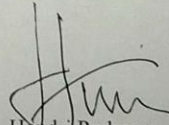
4. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., selaku sekretaris penguji sidang skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Prof Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Bapak Muhammad Ahkam Amin, S.Pd M.Or., selaku Ketua MGMP Guru PJOK SMP Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru PJOK SMP Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Sahabat dan orang terkasih yang selalu bersabar, mendukung, berdoa dan mau meluangkan waktunya untuk menemani dan ikut serta dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi. Terimakasih banyak karena sudah menemaniku berjuang hingga saat ini.

11. Teman-teman seperjuangan PJKR kelas D angkatan 2015. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.
12. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kelengkapan penulis karya tulis ini.

Penulis berharap semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan semua pihak pada umumnya. Serta penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi bahan bacaan untuk acuan penulisan Tugas Akhir Skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, Mei 2019
Penulis



Hendri Prabowo
NIM 15601241139

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 7
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Pemanfaatan	7
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
3. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	24
4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	25
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Berfikir.....	28
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 30
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	30
B. Tempat dan Subjek Penelitian.....	30
C. Populasi Penelitian	30
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	31
1. Instrumen Penelitian	31
2. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	39
1. Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas	42
2. Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas.....	44
3. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Tujuan Pembelajaran	47
4. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Materi Pembelajaran.....	49
5. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Strategi Pembelajaran.	51
6. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Secara Bebas	54
7. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Terkontrol.....	56
8. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal.....	58
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	63
A. Simpulan	63
B. Implikasi Penelitian.....	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	64
D. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Sebelum Kalibrasi.....	34
Tabel 2. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Instrumen	36
Tabel 3. Angket Penilaian Acuan Norma (PAN).....	38
Tabel 4. Deskripsi Statistik Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.....	40
Tabel 5. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul	40
Tabel 6. Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas.....	42
Tabel 7. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas.....	43
Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas	44
Tabel 9. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas.....	45
Tabel 10. Deskripsi Statistik Item Tujuan Pembelajaran.....	47
Tabel 11. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Tujuan Pembelajaran	48
Tabel 12. Deskripsi Statistik Item Materi Pembelajaran	49
Tabel 13. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Materi Pembelajaran.....	50
Tabel 14. Deskripsi Statistik Item Strategi Pembelajaran.....	52
Tabel 15. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Strategi Pembelajaran	52

Tabel 16. Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan Secara Bebas.....	53
Tabel 17. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Pemanfaatan Secara Bebas.....	54
Tabel 18. Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan Media Secara Terkontrol	56
Tabel 19. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Pemanfaatan Media Secara Terkontrol	56
Tabel 20. Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal	58
Tabel 21. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal	59

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul	41
Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas	43
Gambar 3. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas	46
Gambar 4. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Tujuan Pembelajaran	48
Gambar 5. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Materi Pembelajaran	50
Gambar 6. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Strategi Pembelajaran	52
Gambar 7. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Secara Bebas	55
Gambar 8. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Terkontrol.....	58
Gambar 9. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>ICT</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir	69
Lampiran 2. Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir.....	70
Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	71
Lampiran 4. Surat Validasi Ahli	72
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas.....	74
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian MGMP PJOK SMP Gunungkidul	75
Lampiran 7. Angket	76
Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas.....	78
Lampiran 9. Angket Penelitian	81
Lampiran 10. Data Guru PJOK.....	87
Lampiran 11. Data Penelitian.....	91
Lampiran 12. Deskriptif Statistik.....	94
Lampiran 13. Skor Penelitian Faktor Media dalam Situasi Kelas	98
Lampiran 14. Skor Penelitian Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas	101
Lampiran 15. Skor Penelitian Indikator Tujuan Pembelajaran.....	104
Lampiran 16. Skor Penelitian Indikator Materi Pembelajaran.....	107
Lampiran 17. Skor Penelitian Indikator Strategi Pembelajaran.....	110
Lampiran 18. Skor Penelitian Indikator Pemanfaatan Media Secara Bebas.....	113
Lampiran 19. Skor Penelitian Indikator Pemanfaatan Media Secara Terkontrol	116
Lampiran 20. Skor Penelitian Indikator Pemanfaatan Media Perorangan, Kelompok/Massal	119

Lampiran 21. Dokumentasi.....	122
-------------------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai peran penting dalam membentuk karakter individu dalam masyarakat untuk mewujudkan generasi yang lebih maju.

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses belajar mengajar dalam sekolah yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta mengembangkan berbagai keterampilan, pengetahuan dan spiritual. Pendidikan jasmani dilakukan dengan berbagai gerak dan materi yang menyesuaikan kemampuan peserta didik. Gerak yang dimaksud adalah gerakan-gerakan dasar yang menyenangkan dengan berbagai metode, salah satunya adalah metode bermain yang mengacu guru untuk membawakan materi yang bisa membuat peserta didik merasa senang, hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi peserta didik untuk belajar dan mudah dalam menerima materi.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. Proses

pembelajaran dapat berjalan optimal dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, salah satu faktor pendukungnya adalah pada saat menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Menurut Wati (2016: 3), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar.

Seiring perkembangan zaman untuk menunjang keberhasilan pendidikan pada saat ini pembelajaran dituntut untuk menggunakan media, karena dengan menggunakan media pembelajaran materi pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta memudahkan guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani banyak sekali jenisnya, mulai dari yang sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal, contoh media visual yang menampilkan gambar, media audio yang bisa mengeluarkan suara atau rekaman dan media berbasis audio visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar atau video. Bahkan untuk sekarang ini karena kemajuan teknologi muncul media yang sangat canggih yaitu media berbasis *ICT (Information and Communication Technologies)*. Media berbasis *ICT* adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Contoh media berbasis *ICT* yaitu komputer,

internet, dan *power point*. Dengan memanfaatkan media berbasis *ICT* pembelajaran jauh lebih efektif dan efisien apabila dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan lingkungan yang mendukung karena media berbasis *ICT* dapat menyajikan materi yang nyata dan menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar serta mudah dalam menerima materi. Guru dituntut dapat menggunakan media berbasis *ICT* supaya mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Seorang guru diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dan dapat menguasai materi, ketepatan dalam pemilihan materi pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran untuk menjadi sumber belajar dan alat evaluasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* pada saat pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menyampaikan materi, mencari sumber belajar atau pun sebagai alat evaluasi.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani yang menggunakan media berbasis *ICT* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, belum di manfaatkan secara optimal. Hal ini disebabkan karena beberapa kendala yang masih dialami oleh guru, yaitu guru belum menguasai media berbasis *ICT* dan sarana dan prasarana yang belum lengkap.

Observasi di lakukan pada tiga Sekolah Menengah Pertama di kabupaten Gunungkidul yaitu SMP Negeri 2 Playen, SMP Negeri 1 Wonosari dan SMP

Negeri 1 Patuk. Guru pendidikan jasmani SMP Negeri 2 Playen dan SMP Negeri 1 Wonosari menyatakan bahwa dalam pembelajaran penjas apabila menggunakan media berbasis *ICT* sangat membantu dan bermanfaat dalam menyampaikan materi pada saat proses belajar mengajar, serta dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik tetapi guru belum optimal dalam menggunakan dan pemanfaatannya karena belum menguasai media berbasis *ICT*. Sedangkan guru pendidikan jasmani SMP Negeri 1 Patuk jarang menggunakan media berbasis *ICT* padahal fasilitasnya sudah ada.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul belum optimal karena beberapa guru yang ada di kabupaten Gunungkidul mengaku belum menguasai media berbasis *ICT*.

Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru pendidikan jasmani sekolah menengah pertama di kabupaten Gunungkidul, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Gunungkidul belum menguasai media berbasis *Information and Communication Technologies*.
2. Guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Gunungkidul belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*.
3. Belum diketahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan diatas, maka peneliti hanya dibatasi pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul ?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah khazanah keilmuan bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya tentang manfaat media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*.
- b. Bagi guru penjas, hasil penelitian dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara peserta didik dengan bahan atau sistem pembelajaran. Pemanfaatan mempunyai peran untuk mencocokkan peserta didik dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan peserta didik agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang telah dipilih serta memberikan bimbingan selama pembelajaran (Yusufhadi, 1994: 45).

Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah penggunaan guru dalam proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi belajar melalui media dalam penjas. Supaya mendapatkan hasil yang optimal guru harus mengetahui metode dan karakteristik peserta dalam menggunakan media pembelajaran. Sebelum memanfaatkan media, hendaknya guru mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama waktu yang diperlukan untuk mendapatkannya dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya guru dan siswa).

Menurut Zainiyati (2017: 100-101), ada beberapa pemanfaatan media pembelajaran. Berikut ini pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain:

a. Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas (*Classrom Setting*)

Dalam tatanan ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatan pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi, dan strategi pembelajarannya.

1. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Tujuan pembelajaran sebagai tujuan perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sesuai kompetensi.

2. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran (*instructional material*) adalah bentuk bahan atau seperangkat substansi pembelajaran untuk membantu guru/instruktur dalam kegiatan belajar mengajar yang disusun secara sistematis dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran

merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran serta untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

3. Strategi Pembelajaran

Strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Menurut Sanjaya (2007 : 126), dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

b. Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media secara pembelajaran di luar situasi dapat dibedakan menjadi dua kelompok tertentu.

1. Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas adalah bahwa media itu digunakan tanpa kontrol atau diawasi. Pembuatan program media mendistribusikan program media di masyarakat pemakai media, baik dengan cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas. Hal itu dilakukan dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pemakaian media menggunakan media menurut kebutuhan masing-masing. Biasanya pemakai media menggunakannya secara perorangan. Dalam menggunakan media ini pemakai tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapa pun.

2. Pemanfaatan media secara terkontrol

Pemanfaatan media secara terkontrol adalah media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media itu berupa media pembelajaran, sarana didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik. Biasanya sasaran didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seseorang tutor atau guru. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Selanjutnya mereka dapat belajar dari media itu secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi, baik dalam diskusi maupun dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman, atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

Hasil belajar mereka dievaluasi secara teratur. Untuk keperluan evaluasi ini pembuat program media perlu menyediakan alat evaluasi tersebut. pelaksanaan evaluasi dapat diatur oleh para tutor. Penilaian juga dapat dilakukan oleh tutor atau guru menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan oleh pembuat program.

3. Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal.

Penggunaan secara perorangan berarti bahwa media itu digunakan oleh orang saja. Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan media yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri. Apabila di dalam suatu ruangan ada beberapa orang yang belajar menggunakan media secara perorangan sebaiknya masing-masing menempati karek sehingga tidak mengganggu. Karek adalah meja belajar yang disekat-sekat menjadi bagian kecil yang hanya cukup untuk duduk seorang. Tiap karek dilengkapi dengan perlengkapan media, seperti *tape recorder*, proyek-proyek film bingkai, *earphone*, layar kecil, dan sebagainya.

Media dapat digunakan secara berkelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 sampai dengan 8 orang. Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 sampai dengan 40 orang. Media yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok juga memerlukan buku petunjuk. Buku petunjuk ini biasanya ditujukan kepada pemimpin kelompok, tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah bahwa kelompok itu dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

Adapun media dapat juga digunakan secara massal. Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan dapat menggunakan media itu bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35 mm.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah penggunaan teknologi yang digunakan sebagai pembawa pesan dalam proses belajar mengajar dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran apabila sesuai dengan metode dan tujuan pembelajaran, serta pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Pemanfaatan media dibagi menjadi dua pola yaitu pemanfaatan media di dalam kelas dan pemanfaatan media di luar ruangan, guru pendidikan jasmani dapat menerapkan pola pemanfaatan tersebut untuk menunjang efektivitas dalam mengajar sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk menerima materi yang diajarkan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Arsyad (2006: 3), Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Daryanto (2013: 4) menyatakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sedangkan Menurut Wati (2016: 2), media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala bentuk alat untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik dan apabila media itu digunakan untuk menyampaikan materi yang mempunyai unsur dalam pengajaran maka disebut dengan media pembelajaran.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Rosdiyani (2014: 73), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan Hamalik (2011: 57) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlihat di dalam suatu sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide, dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Menurut Susilana & Riyana (2009: 1), Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan,

keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Dalam hubungannya dengan pendidikan jasmani yaitu proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik berhubungan dengan aktivitas jasmani tujuannya dapat perubahan tingkah laku pada peserta didik yang belajar, dan untuk memberikan pengalaman langsung untuk meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru sebagai pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 3), Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. yang dapat membantu guru dan peserta didik supaya terjadi proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar, yang bertugas sebagai penerima pesan adalah siswa, sedangkan guru bertugas sebagai pengirim pesan. Guru berinteraksi dengan siswa melalui alat indera mereka. Siswa dirangsang oleh media

menggunakan inderanya untuk menerima informasi. Sedangkan Menurut Arsyad (2006: 4), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (bingkai gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Kemp, dkk. (1985) dalam Uno (2011: 116) menyatakan bahwa sejumlah kontribusi media kegiatan pembelajaran antara lain:

- 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar;
- 2) Kegiatan pembelajaran lebih menarik;
- 3) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif;
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi;
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan;
- 6) Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan;
- 7) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik;
- 8) Memberi nilai positif bagi pengajar.

Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa 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 pendapat beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan untuk menunjang proses belajar

mengajar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan supaya proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 4), media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Jenis media pembelajaran yang dimaksud antaranya adalah sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan

pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya, perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin *proyektor film*, *tape recorder*, dan *proyektor visual* lebar.

c. Media berbasis komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik dikelas maupun di rumah.

d. *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan *Microsoft Power Point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

e. Media berbasis internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar,

media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

f. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

Dalam proses belajar mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

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

a. Media pembelajaran berbasis visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media

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

b. Media pembelajaran berbasis audio

Media pembelajaran berbasis audio merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan indera pendengaran dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Adapun beberapa jenis media berbasis audio, yaitu *tape recorder*/rekaman dan radio.

c. Media pembelajaran audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi. Adapun beberapa jenis media pembelajaran berbasis audio visual yaitu, televisi dan *film/video*.

d. Media pembelajaran berbasis komputer

Menurut Arsyad (2006: 53), komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (misalnya *keyboard* dan *writing pad*), prosesor CPU, penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen maupun untuk sementara, dan *output* (misalnya layar *monitor*, *printer* atau *plotter*).

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang membantu guru dalam

melaksanakan tugasnya yaitu proses belajar mengajar di sekolah. Dengan perkembangan media pembelajaran yang semakin canggih dalam pendidikan terus mengalami perubahan ke berbagai bentuk, tampilan, dan jenis, dengan kemampuan yang berbeda-beda.

e. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wati (2016: 9), Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran digunakan guru untuk dapat memperbarui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi di antaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Sedangkan Arsyad (2006: 21) menyatakan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa dalam bentuk benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Kemp dan Dayton (1985: 3), manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran secara langsung sebagai berikut :

1. Penyampain materi pembelajaran dapat diseragamkan

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beranekaragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (*audio*) dan dapat dilihat (*visual*), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara "satu arah" kepada siswa.

4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Sering kali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa keberadaan guru.

7. Sikap positif terhadap proses belajar dapat ditingkatkan

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan dan mengurangi penjelasan *verbal* (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga menarik minat siswa untuk belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru mudah diterima oleh siswa.

f. Media Pembelajaran Berbasis ICT

Menurut Istiningsih (2012: 10), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi (materi pembelajaran), dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (materi pembelajaran). Sedangkan menurut Sutopo (2012: 1), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technologies (ICT)* adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan

informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.

Menurut Arifin & Setiyawan (2012: 90), *ICT* adalah teknologi digital atau analog apa pun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, dan menampilkan informasi serta mengomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, CD Player, serta *handphone*.

Menurut Sutopo (2012: 2), pendidikan berbasis TIK merupakan sarana interaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam meningkatkan efektivitas, kualitas, produktivitas, serta akses pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penggunaan peralatan TIK berperan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *ICT* adalah seluruh alat atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk menyampaikan

informasi kepada peserta didik dengan memanfaatkan TIK. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

3. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Guru adalah seorang yang disekolah yang bertugas mendidik. Menurut Undang-Undang No. 14 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.

Menurut Soenarjo (2002: 15), guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK. Menurut Sukintaka (2004: 25), 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 ahli.
- b. Memahami karakteristik anak didiknya.
- c. Mampu memberikan kesempatan pada anak 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.
- 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, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian dalam usaha pendidikan dengan memberikan ilmu kepada peserta didik serta mampu membimbing, mengarahkan dan mengevaluasi peserta didik sehingga peserta didik menerima materi pelajaran dengan baik.

4. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Rosdiani (2013: 111), Pendidikan jasmani adalah salah satu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuskuler, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani. Sedangkan Rusli Lutan, dkk (2004: 16) menyatakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai “alat” untuk mencapai tujuan

pendidikan. Tujuan yang ingin diharapkan bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral.

Pendidikan jasmani tidak semata-mata berhubungan dengan aktivitas fisik, akan tetapi juga mengarah kepada pembinaan siswa secara utuh. Hal ini seperti yang dikemukakan Sari (2008: 33) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang bukan hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan jasmani anak, melainkan melalui aktivitas jasmani secara multilateral dikembangkan pula potensi lainnya seperti afektif dan kognitif anak.

Dalam proses pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai macam keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi, permainan dan olah raga, internalisasi nilai-nilai/sportif, jujur, dan kerjasama serta pembiasaan pola hidup sehat yang pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran mendapatkan sentuhan daktik metodik sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik neomuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional pada peserta didik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Heri Suryanti (2006) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan tingkat SMA di Kabupaten Kulonprogo”. Responden dalam penelitian ini berjumlah 27 orang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Kesimpulan dalam penelitian adalah untuk media grafis yang tidak memanfaatkan sebesar 75.13%, yang memanfaatkan sebesar 24.87%. Untuk media audio tidak memanfaatkan 9.80%, yang memanfaatkan 90.20%. Dan media proyeksi diam yang tidak memanfaatkan 56.43% yang memanfaatkan 43.57%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Wahyunuri (2013) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul”. Subjek data dalam penelitian ini adalah guru di 21 sekolah. Kesimpulan dalam penelitian 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

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Guru diharapkan mampu menggunakan alat dan bahan pendukung untuk proses belajar mengajar, dari alat yang sederhana sampai alat yang canggih atau modern seperti media pembelajaran berbasis *ICT*. Media pembelajaran berbasis *ICT* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan alat yang sederhana. Media pembelajaran berbasis *ICT* dapat digunakan untuk alat komunikasi yang interaktif serta mampu menampilkan pembelajaran yang utuh. Media pembelajaran juga dapat dijadikan alat dalam menyusun bahan ajar yang luas dan dapat diolah dengan berbagai bentuk metode mengajar yang sesuai. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam proses belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien jika guru mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* karena lebih menarik dan dapat menampilkan gambar yang lebih nyata.

Kemampuan guru PJOK SMP di kabupaten Gunungkidul dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* dilihat dari pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran berbasis *ICT*. Pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *ICT* sangat diperlukan bagi guru PJOK SMP untuk mengetahui fungsi dan manfaat media pembelajaran berbasis *ICT* untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai jenis alat dan teknik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* perlu dipahami untuk menyajikan materi belajar yang menarik

sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat sehingga guru PJOK SMP harus mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* sesuai dengan metode mengajar yang digunakan supaya belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Guru PJOK SMP selain memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis *ICT* tetapi juga harus memiliki pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran berbasis *ICT*.

Kemampuan guru PJOK SMP memahami media pembelajaran berbasis *ICT* sangat penting untuk menentukan media yang tepat untuk digunakan selama proses belajar berlangsung. Pemahaman terhadap media tersebut untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT* di lihat dari biaya dan daya tahan media serta tempat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Berkaitan dengan hal tersebut penelitian ini menitikberatkan pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan evaluasi dan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama pada SMP se-kabupaten Gunungkidul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan 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*, dimana penelitian dilakukan dalam ruang alamiah atau bukan buatan dan peneliti melakukan perlakuan dalam perkumpulan datanya menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2011: 6), metode *survey* digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya.

B. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MGMP PJOK SMP Gunungkidul menggunakan angket *online* yang dibagikan melalui aplikasi *Whatsapp* (Grup MGMP PJOK SMP Gunungkidul). Subjek penelitian ini adalah guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 106 orang.

C. Populasi

Menurut Arikunto (2002: 118), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga disebut penelitian populasi. Tetapi apabila subjek penelitiannya besar,

dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subjek tersebut. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK SMP yang ada di kabupaten Gunungkidul berjumlah 106 guru dari 92 sekolah (lihat lampiran 10 halaman 88-91).

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Arikunto (2002: 118), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah aktivitas menggunakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa melalui teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2002: 128), angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Menurut Sugiyono (2011:142), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis

kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket online melalui *google form* yang beralamat sebagai berikut ini:

https://docs.google.com/forms/d/1m4KuU229vH_h1NloyJWD9CmGLHtmJjcq1E7-Nfj3k/edit?usp=sharing.

Menurut Arikunto (2002: 129), keuntungan dan kelebihan menggunakan angket adalah:

a. Keuntungan

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

b. Kelemahan

- 1) Responden dalam menjawab sering tidak teliti sehingga ada yang terlewatkan.
- 2) Seringkali sukar dicari validitasnya.
- 3) Sering tidak kembali jika dikirim lewat pos.
- 4) Waktu pengembaliannya tidak bersamaan.

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

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul. Pemanfaatan yang dimaksud adalah pemakaian atau penggunaan media untuk mendukung guru dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Menyidik Faktor

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

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Dalam angket penelitian tersebut disajikan dengan dua alternatif jawaban, yaitu “ya” (1) dan “tidak” (0).

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah

diuraikan, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butir-butir yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Sebelum Kalibrasi

Variabel	Faktor	Indikator	Butir
Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Information and Communication Technologies</i> di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul	Pemanfaatan media dalam situasi kelas	Tujuan pembelajaran	1,2,3
		Materi pembelajaran	4,5,6,7
		Strategi pembelajaran	8,9,10
	Pemanfaatan media di luar situasi kelas	Pemanfaatan secara bebas	11,12,13
		Pemanfaatan media secara terkontrol	14,15,16
		Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal	17,18,19,20
Jumlah			20

d. Kalibrasi Ahli

Setelah butir-butir pertanyaan tersusun, langkah selanjutnya adalah konsultasi pada ahli (*judgement*) atau kalibrasi ahli. Ahli tersebut jumlahnya 2 orang, yaitu Soni Nopembri, Ph.D (lihat lampiran 3 halaman 72) dan Saryono, S.Pd. Jas, M.Or (lihat lampiran 4 halaman 73).

e. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2002: 168), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tersebut, serta pernyataan-pernyataan tersebut dapat berlaku bagi responden dan peneliti dalam waktu yang berbeda. Rumus uji validitas menggunakan uji korelasi yang dapat

digunakan dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* Karl Pearson, sebagai berikut:

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

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 hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel. Apabila harga r hitung yang diperoleh lebih tinggi pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dapat dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid atau gugur. Uji validitas angket dilakukan kepada 30 responden yang diambil secara acak (*random*) dari 106 responden. R-tabel 30 responden dengan tingkat kesalahan (*signifikansi*) 0,05 sebesar 0,361. Nilai hasil uji validitas diatas 0,361 dinyatakan valid sedangkan nilai dibawah 0,361 dinyatakan tidak valid. Dalam penghitungan ini peneliti menggunakan aplikasi *SPSS 20*. Berdasarkan hasil dari penghitungan uji validitas didapat hasil tidak valid 0 butir pernyataan dan valid 30 butir pernyataan (lihat lampiran 8 halaman 78-80).

f. Uji Reliabilitas

Arikunto (2002: 154) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Instrumen yang sudah memiliki reabilitas dapat dipercaya dan akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Dalam uji reliabilitas ini yang diujikan hanyalah butir pernyataan yang valid saja. Hasil Selanjutnya dilakukan penghitungan *Reliability Index* instrumen menggunakan program komputer *SPSS (Statistical Product and Service Solutions)* dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{(\sum \sigma_b^2)}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan/banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

Hasil perhitungan dengan rumus diatas akan diinterpretasikan dengan tingkat keterandalan dari instrument dengan patokan dari Arikunto (2002: 171) sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Koefisien Reliabilitas Instrumen

Koefisien Alpha	Interpretasi
Antara 0,800-1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600-0,799	Tinggi
Antara 0,400-0,599	Cukup
Antara 0,200-0,399	Rendah
Antara 0,000-0,199	Sangat rendah

Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS 20. Di dapat koefisien alpha sebesar 0.911, koefisien tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi menunjukkan bahwa instrumen angket reliabel (lihat lampiran 8 halaman 80).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara menggunakan angket *online* yang berisi pernyataan-pernyataan yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Angket *online* dibagikan kepada guru pendidikas jasmani melalui aplikasi *Whats App* pada grup MGMP PJOK SMP Kabupaten Gunungkidul yang peserta adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama.

Metode penelitian ini menggunakan model *one shoot* yaitu uji coba sekaligus untuk penelitian. Hal ini dilakukan karena mengingat penentuan populasi penelitian yaitu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama yang sebagian besar tersebar di beberapa wilayah kabupaten Gunungkidul yang memiliki jarak tempuh yang cukup jauh sehingga memerlukan waktu yang cukup lama.

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistika deskriptif. Penghitungan statistika deskriptif menggunakan statistik dekriptif persentase, karena termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase. Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Dasar persentase kemampuan tersebut adalah menjaga

tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan mean dan standar deviasi, mengacu pada Hadi (2002:135), untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan skala sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Norma	Kategori
$>M_i + 1 SD_i$	Tinggi
$M_i - SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i$	Sedang
$<M_i - 1 SD_i$	Rendah

Keterangan :

X = Skor Akhir

M_i = Mean Ideal

SD_i = Simpangan Baku Ideal

Skor tertinggi Ideal = butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah Ideal = butir kriteria x skor terendah

Cara penghitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus berikut :

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

J = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009:40)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksud untuk menggambarkan hasil-hasil pengumpulan data yaitu jawaban responden atas angket yang diberikan kepada responden melalui angket *online* untuk mengukur seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information Comunication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul. Data untuk mengidentifikasi besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul diungkapkan dengan angket yang terdiri atas 20 pernyataan dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas, (2) Pemanfaatan media di luar situasi kelas, dan enam indikator, yaitu (1) Tujuan pembelajaran, (2) Materi pembelajaran, (3) Strategi pembelajaran, (4) Pemanfaatan secara bebas, (5) Pemanfaatan media secara terkontrol (6) Pemanfaatan media perorangan, kelompok atau massal.

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan program *SPSS versi 20*. Dari analisis data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul diperoleh skor terendah (*minimum*) 0, skor tertinggi (*maksimum*) 20, rerata (*mean*) 15.02, nilai tengah (*median*) 16.00 nilai yang sering muncul

(mode) 17, standar deviasi (SD) 3,729. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Deskripsi Statistik Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT*

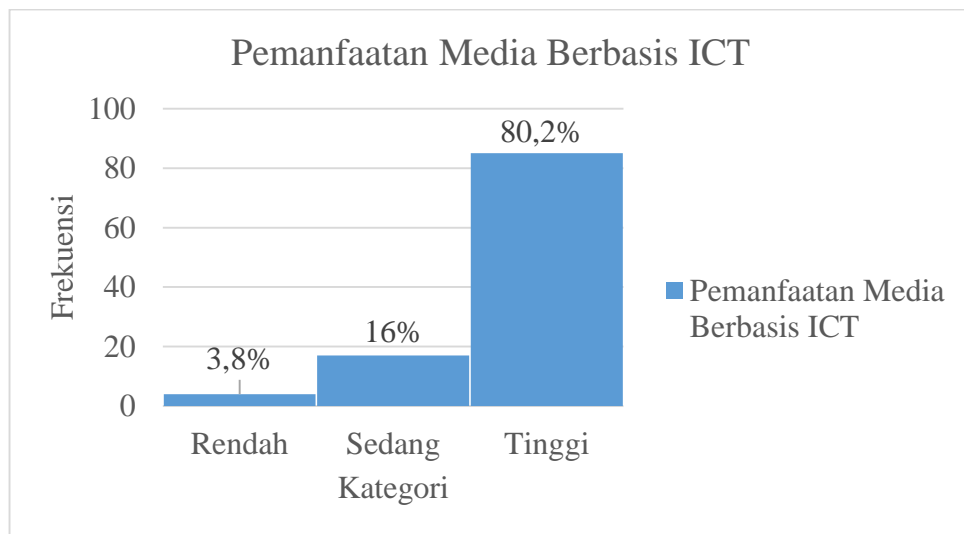
Statistik	
N	106
Mean	15,02
Median	16,00
Mode	17
Std. Deviation	3,729
Minimum	0
Maximum	20

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Pemanfaatan Media pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 13,33	Tinggi	85	80,2%
2	6,67 – 13,33	Sedang	17	16%
3	< 6,67	Rendah	4	3,8%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul tampak pada gambar berikut:



Gambar 1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “rendah” 3.8% (4 guru), kategori “sedang” 16% (17 guru) dan kategori “tinggi” sebesar 80.2% (85 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 15.02, Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori tinggi.

Rincian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor (1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas, (2) Pemanfaatan media di luar situasi kelas, dan enam indikator, yaitu (1) Tujuan pembelajaran, (2) Materi pembelajaran, (3) Strategi pembelajaran, (4) Pemanfaatan secara bebas, (5) Pemanfaatan media secara terkontrol (6) Pemanfaatan media perorangan, kelompok atau massal adalah sebagai berikut:

1. Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas menghasilkan mean 9.00, median = 10.00, modus = 10, dan standar deviasi = 2.156. Adapun nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 10.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas

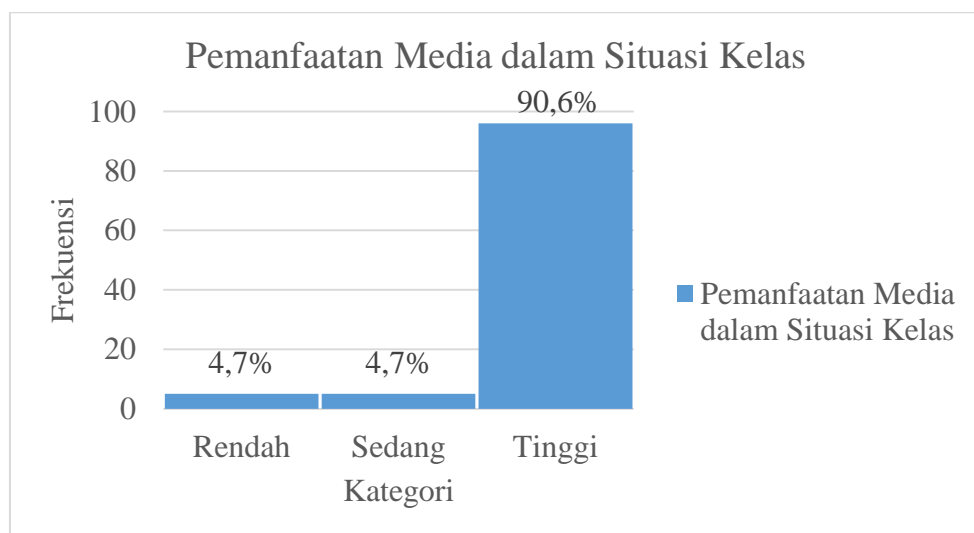
Statistik	
N	106
Mean	9,00
Median	10,00
Mode	10
Std. Deviation	2,156
Minimum	1
Maximum	10

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas, sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$> 6,667$	Tinggi	96	90,6%
2	$3,33 - 6,667$	Sedang	5	4,7%
3	$< 3,33$	Rendah	5	4,7%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas tampak pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas berada pada kategori “rendah” sebesar 4.7 % (5 guru), kategori “sedang” sebesar 4.7 % (5 guru), dan kategori tinggi sebesar 90.6 % (96 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 9.00, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas masuk dalam kategori tinggi.

2. Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media di luar situasi kelas menghasilkan mean 6.13, median = 6.00, modus = 7, dan standar deviasi = 1.991. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 10.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

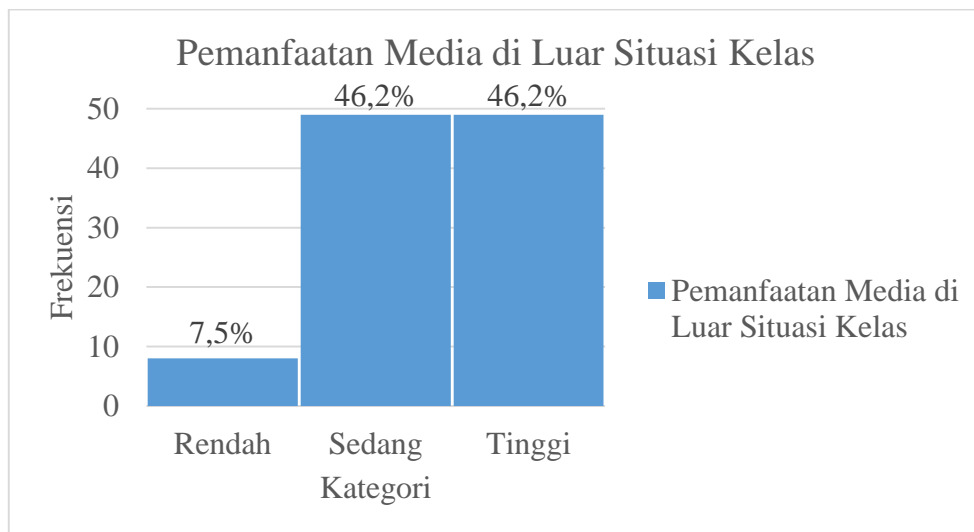
Statistik	
N	106
Mean	6,13
Median	6,00
Mode	7
Std. Deviation	1,991
Minimum	0
Maximum	10

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media di luar situasi kelas, sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 6,667	Tinggi	49	46,2%
2	3,33 – 6,667	Sedang	49	46,2%
3	< 3,33	Rendah	8	7,5%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media di luar situasi kelas tampak pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media di luar situasi kelas berada pada kategori “rendah” sebesar 7.5 % (8 guru), kategori “sedang” sebesar 46.2 % (49 guru), dan kategori tinggi sebesar 46.2 % (49 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6.13, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan media di luar situasi kelas masuk dalam kategori sedang.

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Tujuan Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item tujuan pembelajaran menghasilkan mean 2.75, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 0.731. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik Item Tujuan Pembelajaran

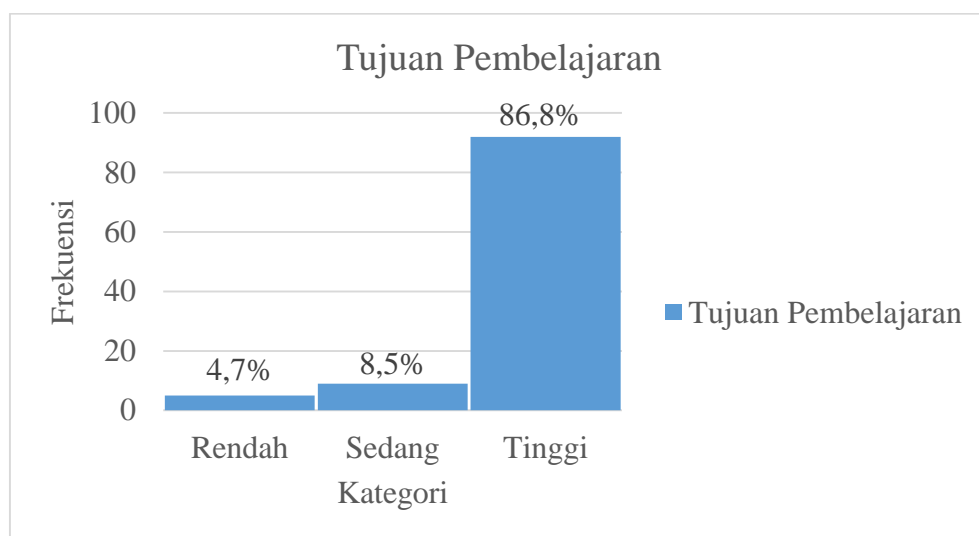
Statistik	
N	106
Mean	2,75
Median	3,00
Mode	3
Std. Deviation	0,731
Minimum	0
Maximum	3

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dari item tujuan pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Tujuan Pembelajaran

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 2	Tinggi	92	86,8%
2	1 – 2	Sedang	9	8,5%
3	< 1	Rendah	5	4,7%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dari item tujuan pembelajaran tampak pada gambar berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Tujuan Pembelajaran.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item tujuan pembelajaran berada pada kategori

“rendah” sebesar 4.7 % (5 guru), kategori “sedang” sebesar 8.5 % (9 guru), dan kategori tinggi sebesar 86.8 % (92 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.75, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item tujuan pembelajaran masuk dalam kategori tinggi.

4. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Materi Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item materi pembelajaran menghasilkan mean 3.50, median = 4.00, modus = 4, dan standar deviasi = 1.053. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 4.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik Item Materi Pembelajaran

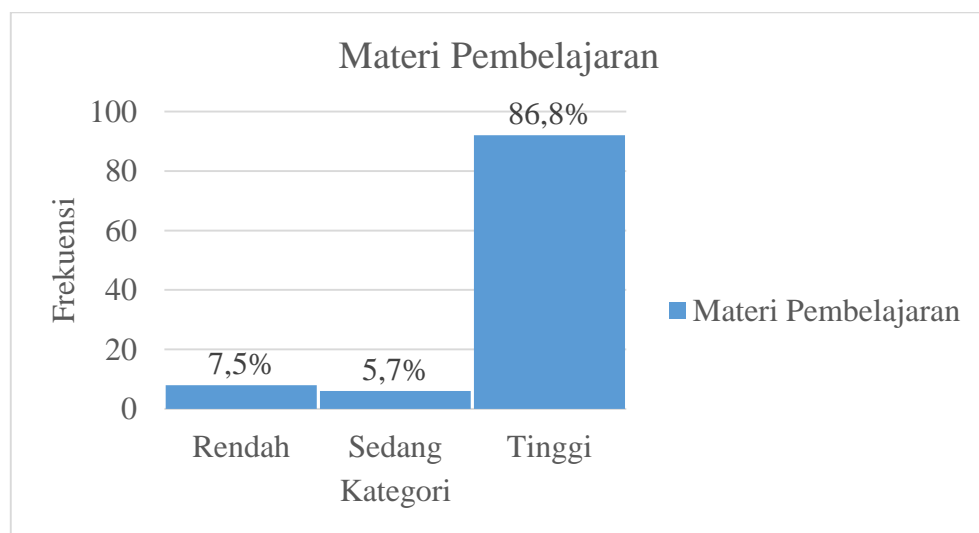
Statistik	
N	106
Mean	3,50
Median	4,00
Mode	4
Std. Deviation	1,053
Minimum	0
Maximum	4

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dari item materi pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 13. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Materi Pembelajaran

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 2,67	Tinggi	92	86,8%
2	1,33 – 2,67	Sedang	6	5,7%
3	< 1,33	Rendah	8	7,5%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dari item materi pembelajaran tampak pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Materi Pembelajaran.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten

Gunungkidul berdasarkan item materi pembelajaran berada pada kategori “rendah” sebesar 7.5 % (8 guru), kategori “sedang” sebesar 5.7 % (6 guru), dan kategori tinggi sebesar 86.8 % (92 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 3.50, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item materi pembelajaran masuk dalam kategori tinggi.

5. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Strategi Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item strategi pembelajaran menghasilkan mean 2.64, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 0.830. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Statistik Item Strategi Pembelajaran

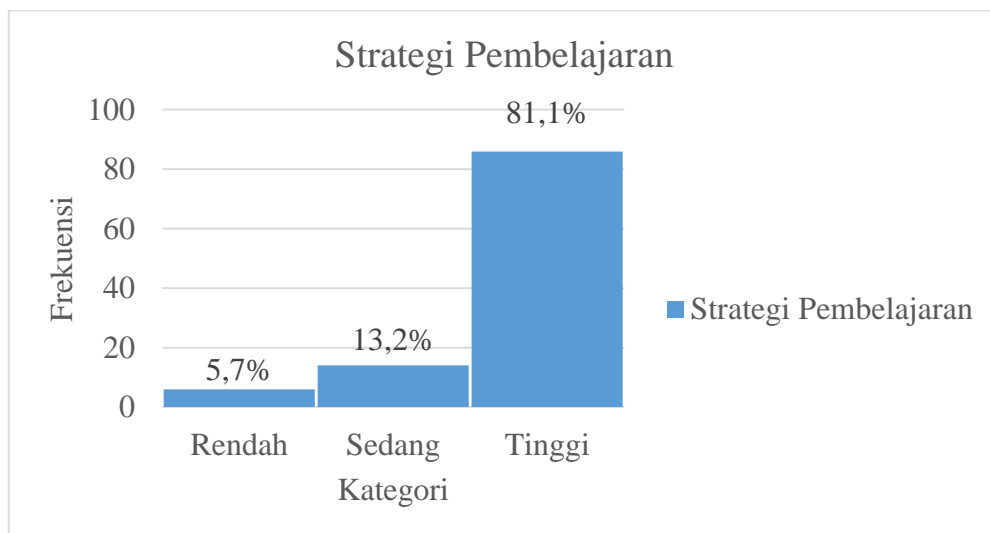
Statistik	
N	106
Mean	2,64
Median	3,00
Mode	3
Std. Deviation	0,830
Minimum	0
Maximum	3

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item strategi pembelajaran, sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Strategi Pembelajaran

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 2	Tinggi	86	81,1%
2	1 – 2	Sedang	14	13,2%
3	< 1	Rendah	6	5,7%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item strategi pembelajaran tampak pada gambar berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Strategi Pembelajaran.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item strategi pembelajaran berada pada kategori “rendah” sebesar 5.7 % (6 guru), kategori “sedang” sebesar 13.2 % (14 guru), dan kategori tinggi sebesar 81.1 % (86 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.64, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item strategi pembelajaran masuk dalam kategori tinggi.

6. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Secara Bebas

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan secara bebas menghasilkan mean 2.57, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 0.690. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 16. Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan Secara Bebas

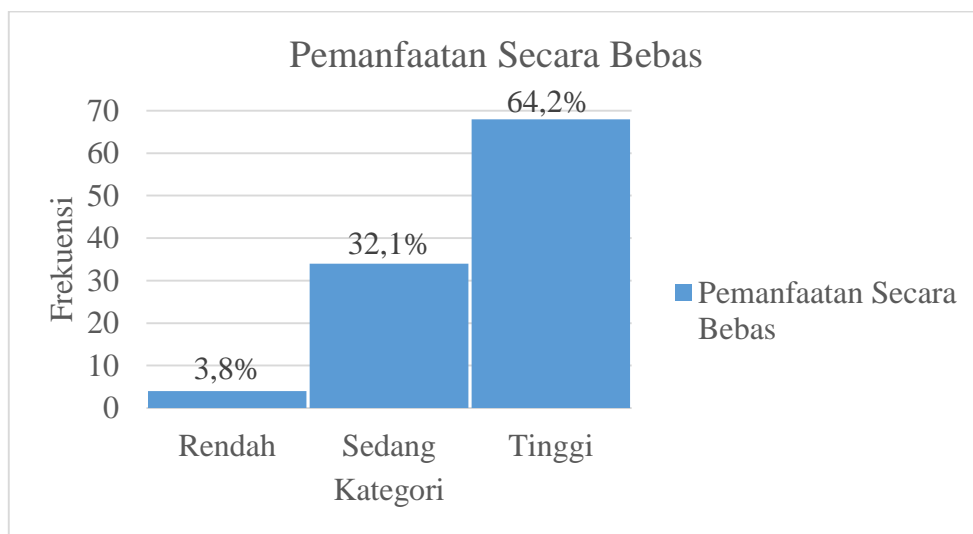
Statistik	
N	106
Mean	2,57
Median	3,00
Mode	3
Std. Deviation	0,690
Minimum	0
Maximum	3

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan secara bebas, sebagai berikut:

Tabel 17. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Pemanfaatan Secara Bebas

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 2	Tinggi	68	64,2%
2	1 – 2	Sedang	34	32,1%
3	< 1	Rendah	4	3,8%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dari item pemanfaatan secara bebas tampak pada gambar berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Secara Bebas.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan secara bebas berada pada kategori “rendah” sebesar 3.8 % (4 guru), kategori “sedang” sebesar 32.1 % (34 guru), dan kategori tinggi sebesar 64.2 % (68 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.57, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan secara bebas masuk dalam kategori tinggi.

7. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Terkontrol

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara

terkontrol menghasilkan mean 1.07, median = 1.00, modus = 1, dan standar deviasi = 0.843. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 3.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 18. Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan Media Secara Terkontrol

Statistik	
N	106
Mean	1,07
Median	1,00
Mode	1
Std. Deviation	0,843
Minimum	0
Maximum	3

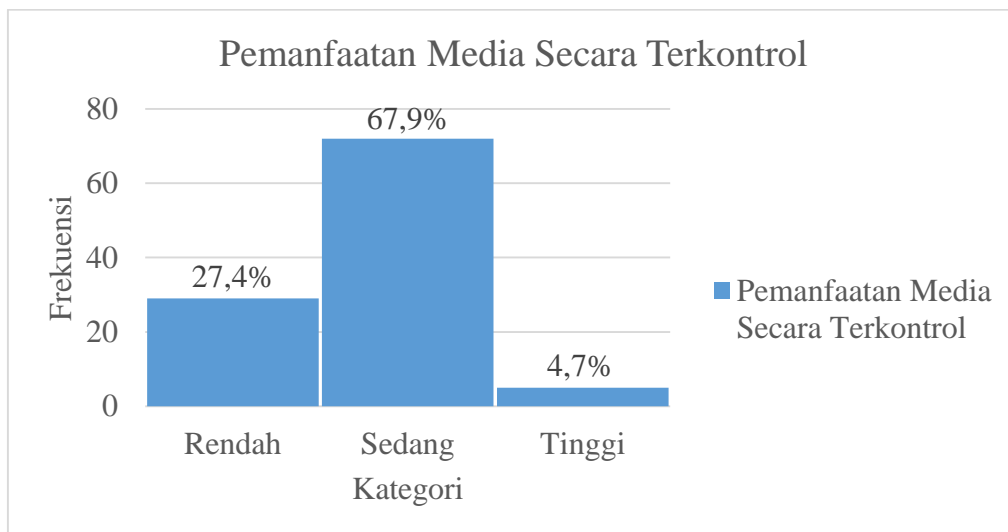
Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara terkontrol, sebagai berikut:

Tabel 19. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Pemanfaatan Media Secara Terkontrol

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 2	Tinggi	5	4,7%
2	1 – 2	Sedang	72	67,9%
3	< 1	Rendah	29	27,4%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten

Gunungkidul dari item pemanfaatan media secara terkontrol tampak pada gambar berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Terkontrol.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara terkontrol berada pada kategori “rendah” sebesar 27.4 % (29 guru), kategori “sedang” sebesar 67.9 % (72 guru), dan kategori tinggi sebesar 4.7 % (5 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 1.07, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara terkontrol masuk dalam kategori sedang.

8. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara terkontrol menghasilkan mean 2.50, median = 3.00, modus = 3, dan standar deviasi = 1.007. Adapun nilai terkecil sebesar 0 dan nilai terbesar sebesar 4.

Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 20. Deskripsi Statistik Item Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal

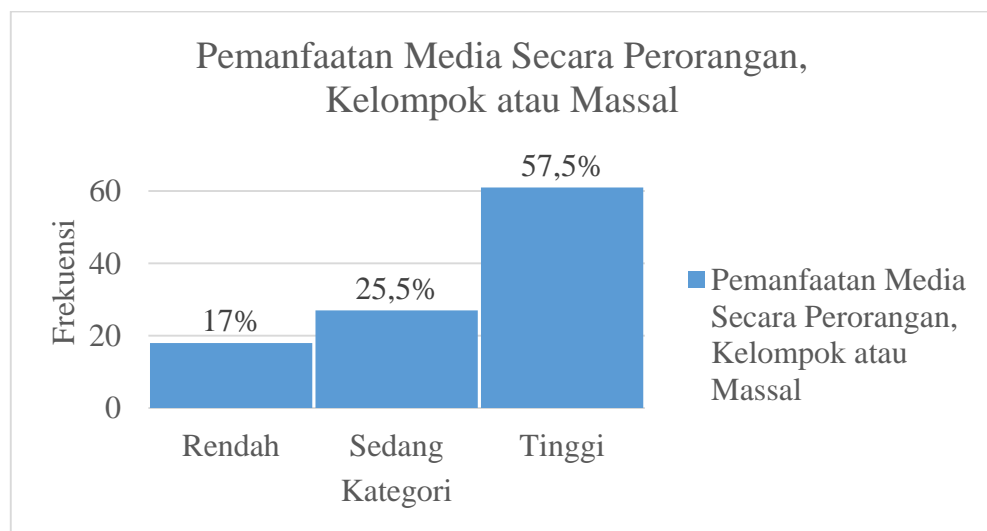
Statistik	
N	106
Mean	2,50
Median	3,00
Mode	3
Std. Deviation	1,007
Minimum	0
Maximum	4

Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal, sebagai berikut:

Tabel 21. Distribusi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 2,67	Tinggi	61	57,5%
2	1,33 – 2,67	Sedang	27	25,5%
3	< 1,33	Rendah	18	17%
Jumlah			106	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dari item pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal tampak pada gambar berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan Item Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok atau Massal.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal berada pada kategori “rendah” sebesar 17 % (18 guru), kategori “sedang” sebesar 25.5 % (27 guru), dan kategori tinggi sebesar 57.5 % (61 guru). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.50, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan item pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal masuk dalam kategori sedang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan dua faktor yaitu faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas dan faktor pemanfaatan media di luar situasi kelas serta enam indikator yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, pemanfaatan secara bebas, pemanfaatan media secara terkontrol dan pemanfaatan media perorangan, kelompok atau massal, diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul yang berkategori tinggi 85 orang atau 80,2 %, sedang 17 orang atau 16 %, rendah 4 orang atau 3,8 %.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di

kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul berkategori tinggi. Tersedianya fasilitas pembelajaran seperti fasilitas proyektor di ruang kelas menjadi alasan guru untuk memanfaatkan media berbasis *ICT* pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang guru pendidikan jasmani yang sebagai responden menunjukkan bahwa guru sudah memiliki pendidikan S1 dan terdapat beberapa guru yang berpendidikan S2. Keadaan ini menunjukkan bahwa seluruh guru pendidikan jasmani telah memiliki bekal pendidikan yang cukup untuk menjadi guru yang profesional dan mampu mengemas pembelajaran yang baik. Akan tetapi dari hasil observasi disekolah sebelum melakukan penelitian berbeda, hasil menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *ICT*. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan secara garis besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* telah berjalan dengan baik. Tingkat kemampuan dan keterampilan guru dalam mengajar dapat mempengaruhi tingkat pemanfaatan media berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kemampuan guru dalam menguasai teknologi menjadi alasan guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *ICT* menjadi baik. Selain itu dari keterampilan guru, semakin terampil guru dalam mengajar akan termotivasi untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dengan bantuan media berbasis *ICT*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru paling sering memanfaatkan media berbasis *ICT* pada saat dalam situasi dalam kelas karena lebih mudah dan efektif dalam mempersiapkannya. Keadaan ini menunjukkan

bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di dalam kelas dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Menurut Angkowo & Kosasih (2007: 27), salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain guru. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Akan tetapi media yang digunakan harus mampu menyesuaikan kebutuhan dan kondisi serta lingkungan belajar. Hal ini dikarenakan dalam pemanfaatan media pembelajaran harus mampu memberi pengaruh yang baik terhadap terlaksananya pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama se-kabupaten Gunungkidul memanfaatkan media berbasis *ICT* seperti proyektor dan komputer pada saat pembelajaran di situasi dalam kelas. Ada juga guru penjas yang memanfaatkan internet untuk memberi tugas tambahan kepada peserta didik. Disisi lain ada beberapa guru pendidikan jasmani yang belum memanfaatkan media berbasis *ICT*. Terbukti dari pengisian angket guru belum pernah menggunakan media berbasis *ICT* pada saat pembelajaran pendidikan jasmani atau pun memberi tugas tambahan melalui media tersebut kepada peserta didik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, maka dapat diambil simpulan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dapat diperoleh hasil kategori “tinggi” dengan presentase sebesar 80.2%, kategori “sedang” sebesar 16% dan kategori sebesar “rendah” 3.8%.

Dari hasil di atas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori tinggi, karena guru pendidikan jasmani sudah mencapai tahap sarjana sehingga mampu memanfaatkan media berbasis *ICT* di dalam kelas dan di luar kelas sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat di kemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul dapat digunakan untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* di kabupaten lain.

2. Faktor-faktor dan Indikator-indikator yang kurang dominan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di kalangan guru PJOK SMP se-kabupaten Gunungkidul, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor dan indikator tersebut dapat membantu meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Bahan pertimbangan guru untuk lebih meningkatkan kualitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kelemahan serta kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket online. Usaha yang dilakukan adalah dengan memberi tujuan serta gambaran mengenai maksud dan tujuan penelitian.
2. Angket yang digunakan masih terbilang lemah. Akan lebih baik disertai dengan pengambilan data wawancara.
3. Saat pengambilan data penelitian saat menyebarkan angket kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung karena menggunakan

angket online sehingga apakah responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri.

4. Hasil dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan dengan hasil penelitian lain.

D. Saran

Beberapa saran yang perlu disampaikan pada hasil penelitian ini, antara lain:

1. Melakukan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan metode lain sehingga menambah wawasan peneliti lain.
2. Mengembangkan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan supaya menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, & Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arifin, Z., & Setiyawan, A. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : PT. Skripta Media Creative.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Barizi, A., & Idris, M. (2010). *Menjadi Guru Unggul*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- _____. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 14, Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen*.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2002). *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset
- _____. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Hamalik, O. (2011). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni.
- Husniyati, S.Z. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Istiningsih (2012). *Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative
- Kemp, J.E. & Dauton. (1985). *Planning dan Producing Insructional Media*. New York: Hepper & Row, Publiser.

- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran (2 ed.)*. Bogor: Graha Indonesia.
- Ratria, F. & Sismadiyanto. (2013). *Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kota Yogyakarta tentang Penilaian Domain Afektif*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 9, 95-100.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rumidi, S. (2014). *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Masa University Press.
- Rusli Lutan, dkk. (2004). *Supervisi Pendidikan Jasmani: Konsep dan Praktik*. Jakarta: Bagian proyek Pembinaan Kelas Olahraga.
- Sari, M. D. K. (2008). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui Pengembangan Media Pembelajaran di SMP 2 Wonosari*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sudijono, A. (2009). *Pegantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Suryanti. I.H. (2006). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani tingkat SMA di Kabupaten Kulonprogo*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Prastowo, A. (2014). *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Jogjakarta: ArRuzz Media
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soenarjo. (2002). *Usaha Kesehatan Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alvabeta.
- Sukandari. (2006). *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktisn Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

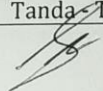





- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Uno, H.B. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual- Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena
- Wahyunuri. F. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Widayanti, E. (2013). *Sikap Siswa Sekolah Dasar terhadap Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 9, 73-80.
- Yusufhadi, Miarso. (1994). *Intructional Technology The Definition and Domain of The Field*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Zainiyati, H.S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hendri Prabowo
 NIM : 15601241139
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Soni Nopembri, Ph.D.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1	19-02-2019	- Rubrik bab I - bab III - Instrumen divalidasikan ahli - Instrumen bisa dibuat online.	
2.	25-02-2019	Instrumen divalidasikan	
3	4-03-2019	Perbaikan Instrumen	
4.	18-04-2019	- Perbaikan bab IV dan V - Dokumen digabung satu dengan bab I - III	
5	22-04-2019	- Perbaikan bab 1 - 5, 1. Kertas Perbaikan TAS. - dilengkapi dengan dan lampiran.	
6	13/5/2019	- Perbaikan Kertas - penyesuaian perspektif Ujian	

Ketua Jurusan POR,



Dr. Guntur, M.Pd.
 NIP. 19810926 200604 1 001.



Scanned with
 CamScanner

Lampiran 2. Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir

Lamp. : 1 Bendel

Hal : Permohonan Persetujuan Skripsi Mahasiswa

Kepada

Yth. **Kaprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

Di Tempat

Disampaikan dengan hormat, berikut ini adalah mahasiswa yang tergabung dalam Research Grup Teknologi Pembelajaran Penjas

Nama : **Hendri Prabowo**

NIM : **15601241139**

Prodi : **Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

Mengajukan proposal skripsi dengan judul:

“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI KALANGAN GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL”

Merupakan bagian dari penelitian RG dan telah mendapat persetujuan Tim dengan rekomendasi pembimbing:

Nama : **Soni Nopembri, Ph.D**

NIP : **19791112 200312 1 002**

Demikian permohonan disampaikan dan atas terkabulnya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta,
Koordinator RG



Soni Nopembri, Ph.D.
NIP. 19791112 200312 1 002

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement*

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Surat Permohonan menjadi *Expert Judgement*

Lampiran : Angket Penelitian

Kepada:

Saryono, S.Pd. Jas, M.Or

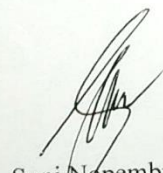
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI KALANGAN GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL”** maka dengan ini saya memohon bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

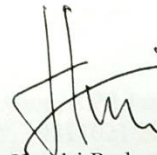
Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Soni Nopembri, Ph.D.
NIP. 49791112 200312 1 002

Yogyakarta, 14 Maret 2019
Hormat saya,
Mahasiswa



Hendri Prabowo
NIM. 15601241139

Lampiran 4. Surat Validasi Ahli

SURAT PERSETUJUAN *EXPERT JUDGEMENT*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP :19811021 2006041 001

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen angket yang disusun untuk penelitian telah saya teliti, dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI KALANGAN GURU PJOK SMP SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL”

Intrumen yang disusun oleh:

Nama : Hendri Prabowo

NIM : 15601241139

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian Tugas Akhir Skripsi. Demikian surat persetujuan ini dibuat agar dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, Maret 2019
Expert Judgement,



Saryono, S.Pd.Jas, M.Or.
NIP. 19811021 2006041 001

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin 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

Nomor : 03.41/UN.34.16/PP/2019.

18 Maret 2019.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

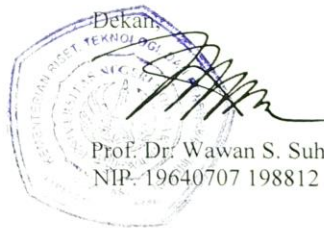
Kepada Yth.

**Kepala MGMP Penjas SMP Kabupaten Gunungkidul
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 : Hendri Prabowo
NIM : 15601241139
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Sno Nopembri, Ph.D.
NIP : 197911122003121002
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 19 Maret s/d 10 April 2019
Tempat : **MGMP Penjas SMP Kabupaten Gunungkidul.**
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Kalangan Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul.

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. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian dari MGMP PJOK SMP Gunungkidul

MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) MAPEL PENJASORKES SMP KAB. GUNUNGKIDUL

Alamat : SMP 2 Playen, Gading, Playen PO. Box 105 Gunungkidul 55801 Telp. (0274) 392185
E-mail : mgmp_penjassmp_gk@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomer : 06/MGMP/PJOK/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD AHKAM AMIN, S.Pd, M.Or
Jabatan : Ketua MGMP Penjasorkes SMP Kab. Gunungkidul
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Playen, Gunungkidul

Menerangkan bahwa :

Nama : HENDRI PRABOWO
NIM : 15601241139
Fakultas/Instansi : FIK/ Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Istansi : Jln. Colombo No. 1 Condongcatur, Yogyakarta

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian di MGMP Penjasorkes SMP Kabupaten Gunungkidul dari tanggal 19 Maret s/d 10 April 2019, dengan judul :

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI KALANGAN GURU
PJOK SMP SE- KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosari, 12 April 2019



Muhammad Ahkam Amin, S.Pd, M.Or
NIP 19680919 199703 1 007

Lampiran 7. Angket

ANGKET PENELITIAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI KALANGAN GURU PJOK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Data ini akan kami rahasiakan identitasnya !

Petunjuk:

1. Telitilah dengan baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pedapat anda.
3. Dimohon untuk menjawab semua butir pernyataan.
4. Klik YA atau TIDAK pada salah satu kolom.

Identitas Responden:

Nama Responden :

Nama Sekolah :

Jenis Kelamin :

Pendidikan Terakhir :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media proyektor sesuai tujuan pembelajaran PJOK.		
2.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video sesuai tujuan pembelajaran PJOK.		
3.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan internet sesuai tujuan pembelajaran PJOK.		
4.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media proyektor sesuai materi pembelajaran PJOK.		
5.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video sesuai materi pembelajaran PJOK.		
6.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan internet sesuai materi pembelajaran PJOK.		
7.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media rekaman sesuai materi pembelajaran PJOK.		
8.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media proyektor sesuai strategi pembelajaran PJOK		
9.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video sesuai strategi pembelajaran PJOK		

10.	Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media internet sesuai strategi pembelajaran PJOK		
11.	Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) sesuai keinginan guru pribadi.		
12.	Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) sesuai dengan pemahaman guru.		
13.	Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) sesuai dengan petunjuk penggunaan alat.		
14.	Bapak/Ibu guru sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) mengikuti pelatihan atau tutor terlebih dahulu.		
15.	Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) membutuhkan teknisi.		
16.	Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.		
17.	Bapak/Ibu guru menggunakan media berbasis ICT dalam memberi tugas tambahan kepada peserta didik.		
18.	Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) secara tim teaching (kelompok guru).		
19.	Bapak/Ibu guru menggunakan media berbasis ICT dalam memberi tugas kelompok kepada peserta didik.		
20.	Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) secara individu.		

Lampiran 8. Validitas dan Reliabilitas

Correlations		
		PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
Butir1	Pearson Correlation	,834**
	Sig. (2- tailed)	,000
	N	30
Butir2	Pearson Correlation	,752**
	Sig. (2- tailed)	,000
	N	30
Butir3	Pearson Correlation	,689**
	Sig. (2- tailed)	,000
	N	30
Butir4	Pearson Correlation	,474**
	Sig. (2- tailed)	,008
	N	30
Butir5	Pearson Correlation	,603**
	Sig. (2- tailed)	,000
	N	30
Butir6	Pearson Correlation	,545**
	Sig. (2- tailed)	,002
	N	30
Butir7	Pearson Correlation	,609**
	Sig. (2- tailed)	,000
	N	30
Butir8	Pearson Correlation	,863**
	Sig. (2- tailed)	,000
	N	30

Butir9	Pearson Correlation	,651**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Butir10	Pearson Correlation	,397*
	Sig. (2-tailed)	,030
	N	30
Butir11	Pearson Correlation	,681**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Butir12	Pearson Correlation	,545**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	30
Butir13	Pearson Correlation	,498**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30
Butir14	Pearson Correlation	,557**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	30
Butir15	Pearson Correlation	,603**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Butir16	Pearson Correlation	,716**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Butir17	Pearson Correlation	,498**
	Sig. (2-tailed)	,005
	N	30

Butir18	Pearson Correlation	,604**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
Butir19	Pearson Correlation	,401*
	Sig. (2-tailed)	,028
	N	30
Butir20	Pearson Correlation	,651**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	30
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,911	20

Lampiran 9. Angket Penelitian

<p>21:20</p> <p>Response cannot be saved</p> <p>ANGKET PENELITIAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI KALANGAN GURU PJOK SMP SE- KABUPATEN GUNUNGKIDUL</p> <p>Data ini akan kami rahasiakan identitasnya ! Petunjuk : 1. Telitilah dengan baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban. 2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat anda. 3. Dimohon menjawab semua butir pernyataan. 4. Klik YA atau TIDAK pada salah satu kolom.</p>	<p>21:21</p> <p>Nama Responden</p> <p>M. AHKAM AMIN, S. Pd, M. Or</p> <p>Nama Sekolah</p> <p>SMP 2 PLAYEN</p> <p>Jenis Kelamin</p> <p>LAKI-LAKI</p> <p>Pendidikan Terakhir</p> <p>S 2</p>

21:21		... 3G 4G 21:21		... 3G 4G 21:21	
<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media proyektor sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>				<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan internet sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK.</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>	
<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>				<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media proyektor sesuai materi pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>	
<p>← → 🏠 📅 17 ⌚</p>				<p>← → 🏠 📅 17 ⌚</p>	

21:21		... 3G 4G 21:21		... 3G 4G 21:21	
<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video sesuai materi pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>		<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media rekaman sesuai materi pembelajaran PJOK.</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>			
<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan internet sesuai materi pembelajaran PJOK.</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>		<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media proyektor sesuai strategi pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>			
<p>← → 🏠 📅 17 ⌚</p>		<p>← → 🏠 📅 17 ⌚</p>			

21:21 ... 3G 4G 21:21		... 3G 4G 21:21	
<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video sesuai strategi pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>	<p>Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) sesuai keinginan guru pribadi.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>		
<p>Bapak/Ibu guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media internet sesuai strategi pembelajaran PJOK.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>	<p>Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) sesuai dengan pemahaman guru.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>		

← → 🏠 📅 17 🕒 ← → 🏠 📅 17 🕒

21:21		... 3G 4G 21:22		... 3G 4G C	
<p>Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) sesuai dengan petunjuk penggunaan alat.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>		<p>Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) membutuhkan teknisi.</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>			
<p>Bapak/Ibu guru sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) mengikuti pelatihan atau tutor terlebih dahulu.</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>		<p>Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>			

←

→

🏠

📅 17

🔍

←

→

🏠

📅 17

🔍

21:22		... 3G 4G 21:22		... 3G 4G 21:22	
<p>Bapak/Ibu guru menggunakan media berbasis ICT untuk memberi tugas tambahan kepada peserta didik.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>				<p>Bapak/Ibu guru dalam menggunakan media berbasis ICT untuk memberi tugas kelompok kepada peserta didik.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>	
<p>Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) secara tim teaching (kelompok guru).</p> <p><input type="checkbox"/> YA</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TIDAK</p>				<p>Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (komputer, internet, video) secara individu.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> YA</p> <p><input type="checkbox"/> TIDAK</p>	
<p>← → 🏠 📅 17 ⌚</p>				<p>← → 🏠 📅 17 ⌚</p>	

Lampiran 10. Data Nama Guru PJOK

No.	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SMP 3 GEDANGSARI	1
2	SMP AL AZAR WONOSARI	1
3	SMP AL-HIKMAH KARANGMOJO	1
4	SMP BINA KARYA RONGKOP	1
5	SMP BINA MUDA PANGGANG	1
6	SMP BOPKRI PALIYAN	1
7	SMP BOPKRI SEMIN	1
8	SMP EKAKAPTI KARANGMOJO	1
9	SMP KANISIUS WONOSARI	1
10	SMP KARTIKA PONJONG	1
11	SMP MUH 2 PALIYAN	1
12	SMP MUH. MUJAHIDIN PLAYEN	1
13	SMP MUHAMMADIYAH 1 NGLIPAR	1
14	SMP MUHAMMADIYAH 1 PALIYAN	1
15	SMP MUHAMMADIYAH 1 WONOSARI	1
16	SMP MUHAMMADIYAH 2 PALIYAN	1
17	SMP MUHAMMADIYAH 2 TEPUS	1
18	SMP MUHAMMADIYAH PANGGANG	1
19	SMP MUHAMMADIYAH PONJONG	1
20	SMP MUHAMMADIYAH RONGKOP	1
21	SMP MUHAMMADIYAH SAPTOSARI	1
22	SMP MUHAMMADIYAH SEMIN	1
23	SMP N 2 PLAYEN	1

24	SMP N 4 SEMIN	1
25	SMP PEMBANGUNAN	1
26	SMP PEMBANGUNAN KARANGMOJO	1
27	SMP PERSATUAN PONJONG	2
28	SMP PGRI PACAREJO SEMANU	1
29	SMP PGRI PLAYEN	1
30	SMP SANJAYA TEPUS	1
31	SMP TD PETIR RONGKOP	1
32	SMP TD PLAYEN	1
33	SMP TD TAMBAKROMO PONJONG	1
34	SMPN 1 KARANGMOJO	2
35	SMPN 1 NGAWEN	2
36	SMPN 1 NGLIPAR	1
37	SMPN 1 PALIYAN	2
38	SMPN 1 PANGGANG	2
39	SMPN 1 PLAYEN	2
40	SMPN 1 RONGKOP	2
41	SMPN 1 SAPTOSARI	1
42	SMPN 1 SEMANU	2
43	SMPN 1 SEMIN	2
44	SMPN 1 TANJUNGSARI	2
45	SMPN 1 TEPUS	1
46	SMPN 2 GEDANGSARI	2
47	SMPN 2 GIRISUBO	2
48	SMPN 2 KARANGMOJO	2

49	SMPN 2 NGLIPAR	1
50	SMPN 2 PALIYAN	1
51	SMPN 2 PANGGANG	1
52	SMPN 2 PATUK	2
53	SMPN 2 PONJONG	2
54	SMPN 2 PURWOSARI	1
55	SMPN 2 RONGKOP	1
56	SMPN 2 WONOSARI	2
57	SMPN 3 GIRISUBO	1
58	SMPN 3 KARANGMOJO	2
59	SMPN 3 NGLIPAR	1
60	SMPN 3 PANGGANG	1
61	SMPN 3 PATUK	1
62	SMPN 3 PLAYEN	2
63	SMPN 3 PONJONG	1
64	SMPN 3 SEMANU	1
65	SMPN 3 SEMIN	1
66	SMPN 3 TEPUS	1
67	SMPN 3 WONOSARI	2
68	SMPN 4 NGAWEN	1
69	SMPN 4 PANGGANG	1
70	SMPN 4 PATUK	1
71	SMPN 4 PLAYEN	1
72	SMPN 4 PONJONG	1
73	SMPN 4 WONOSARI	1

74	SMPN 5 NGAWEN	1
75	SMPN 4 NGLIPAR	1
76	SMPN 1 WONOSARI	1
77	SMPN 1 PURWOSARI	1
78	SMPN 2 TEPUS	1
79	SMPN 2 PANGGANG	1
80	SMPN 1 PATUK	2
81	SMPN 3 SAPTOSARI	1
82	SMP PGRI SAPTOSARI	1
83	SMPN 2 TANJUNGSARI	1
84	SMPN 1 PONJONG	1
85	SMP BOBKRI WONOSARI	1
86	SMP TUNAS MULIA WONOSARI	1
87	SMP PGRI SAPTOSARI	1
88	SMP M. MUJAHIDIN	1
89	SMPN 2 TANJUNGSARI	1
90	SMPN 1 PONJONG	1
91	SMP BOBKRI WONOSARI	1
92	SMP TUNAS MULIA WONOSARI	1
Jumlah		106

Lampiran 11. Data Penelitian

Res p	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumla h
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	13
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16
3	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	12
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	16
5	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	12
6	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	11
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	14
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	15
9	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	14
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	13
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
12	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	8
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	15
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	14
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	16
16	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	15
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	8
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	16
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	14
20	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	15
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	13
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12
23	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
25	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	14
26	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	16
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	17
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18
30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	14
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	15
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	17
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	17
38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	17
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	15
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	16

42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	15
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	15
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	16
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	15
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	16
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	16
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	16
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	15
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	16
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	15
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	15
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	17
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	16
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	15
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	14
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	15
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	14
85	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13

86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	17
87	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
88	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	11
89	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12
90	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	14
91	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	12
92	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	13
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	14
94	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	15
95	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
96	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	15
97	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17
98	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	14
99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	16
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	17
101	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	13
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17
104	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	15
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	14
106	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	12

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

Statistics

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT

Valid	106
N	
Mean	15,02
Median	16,00
Mode	17
Std. Deviation	3,729
Minimum	0
Maximum	20
Sum	1592

	Pemanfaatan media dalam situasi kelas	Pemanfaatan media di luar situasi kelas	Tujuan Pemb	Materi Pemb	Strategi Pembelajaran	Pemanfaatan secara bebas	Pemanfaatan media secara terkontrol	Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal
Valid	106	106	106	106	106	106	106	106
N	0	0	0	0	0	0	0	0
Missing		6,13			2,64		1,07	
Mean	9,00		2,75	3,50		2,57		2,50
Median	10,00	6,00	3,00	4,00	3,00	3,00	1,00	3,00
Mode	10	7	3	4	3	3	1	3
Std. Deviation	2,156	1,991	,731	1,053	,830	,690	,843	1,007
Minimum	1	0	0	0	0	0	0	0
Maximum	10	10	3	4	3	3	3	4
Sum	954	650	291	371	280	272	113	265

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	85	80,2	80,2	80,2
sedang	17	16,0	16,0	96,2
rendah	4	3,8	3,8	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Faktor Pemanfaatan media dalam situasi kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	96	90,6	90,6	90,6
sedang	5	4,7	4,7	95,3
rendah	5	4,7	4,7	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Faktor Pemanfaatan media di luar situasi kelas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	49	46,2	46,2	46,2
sedang	49	46,2	46,2	92,5
rendah	8	7,5	7,5	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Indikator Tujuan Pembelajaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	92	86,8	86,8	86,8
sedang	9	8,5	8,5	95,3
rendah	5	4,7	4,7	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Indikator Materi Pembelajaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	92	86,8	86,8	86,8
sedang	6	5,7	5,7	92,5
rendah	8	7,5	7,5	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Indikator Strategi Pembelajaran

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	86	81,1	81,1	81,1
sedang	14	13,2	13,2	94,3
rendah	6	5,7	5,7	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Pemanfaatan secara bebas

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	68	64,2	64,2	64,2
sedang	34	32,1	32,1	96,2
rendah	4	3,8	3,8	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Pemanfaatan media secara terkontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	5	4,7	4,7	4,7
sedang	72	67,9	67,9	72,6
rendah	29	27,4	27,4	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Indikator Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
tinggi	61	57,5	57,5	57,5
sedang	27	25,5	25,5	83,0
rendah	18	17,0	17,0	100,0
Total	106	100,0	100,0	

Lampiran 13. Skor Penelitian Faktor Media dalam Situasi Kelas

					Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas									
Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Persentase	Kriteria	
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	70	tinggi	
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi	
3	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70	tinggi	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
5	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	80	tinggi	
6	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	4	40	sedang	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
9	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70	tinggi	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
12	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	4	40	sedang	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	tinggi	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi	
17	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	20	rendah	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
19	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi	
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi	
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi	
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	tinggi	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
25	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi	
26	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7	70	tinggi	
27	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	tinggi	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
29	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	tinggi	
30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	tinggi	
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
38	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10	rendah	
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi	

42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
74	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
77	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
78	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	tinggi

86	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
87	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10	rendah
88	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	50	sedang
89	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	60	sedang
90	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	tinggi
91	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80	tinggi
92	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60	sedang
93	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
94	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
95	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10	rendah
96	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
97	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
98	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	tinggi
99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
101	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10	rendah
102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
103	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
104	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
106	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90	tinggi

Lampiran 14. Skor Penelitian Faktor Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

				Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas								
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Persentase	Kriteria
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	40	sedang
1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	5	50	sedang
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	4	40	sedang
1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	40	sedang
1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	30	rendah
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	40	sedang
0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang
0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	70	tinggi
1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6	60	sedang
0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	5	50	sedang
1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	70	tinggi
0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	5	50	sedang
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	30	rendah
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi
0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang
0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	50	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	50	sedang
0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang

1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	60	sedang
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	50	sedang
0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	60	sedang
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	tinggi
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	tinggi
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang
0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50	sedang
0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	4	40	sedang
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	70	tinggi
1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	40	sedang
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang

1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	70	tinggi
0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10	rendah
1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	60	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	5	50	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	4	40	sedang
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	rendah
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60	sedang
1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6	60	sedang
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	rendah
0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	30	rendah
0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70	tinggi
0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5	50	sedang
1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	40	sedang
0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	3	30	rendah

Lampiran 15. Skor Penelitian Indikator Tujuan Pembelajaran

	Tujuan Pembelajaran					
Resp	1	2	3	Total	P	Kriteria
1	1	1	0	2	66,6667	sedang
2	1	1	1	3	100	tinggi
3	0	1	1	2	66,6667	sedang
4	1	1	1	3	100	tinggi
5	1	1	1	3	100	tinggi
6	0	1	0	1	33,3333	sedang
7	1	1	1	3	100	tinggi
8	1	1	1	3	100	tinggi
9	1	1	1	3	100	tinggi
10	1	1	1	3	100	tinggi
11	1	1	1	3	100	tinggi
12	0	1	0	1	33,3333	sedang
13	1	1	1	3	100	tinggi
14	1	1	0	2	66,6667	sedang
15	1	1	1	3	100	tinggi
16	1	1	1	3	100	tinggi
17	0	0	0	0	0	rendah
18	1	1	1	3	100	tinggi
19	1	1	1	3	100	tinggi
20	1	1	1	3	100	tinggi
21	1	1	1	3	100	tinggi
22	1	1	1	3	100	tinggi
23	1	1	0	2	66,6667	sedang
24	1	1	1	3	100	tinggi
25	1	1	1	3	100	tinggi
26	1	0	0	1	33,3333	sedang
27	1	1	1	3	100	tinggi
28	1	1	1	3	100	tinggi
29	1	1	0	2	66,6667	sedang
30	1	1	1	3	100	tinggi
31	1	1	1	3	100	tinggi
32	1	1	1	3	100	tinggi
33	1	1	1	3	100	tinggi
34	1	1	1	3	100	tinggi
35	1	1	1	3	100	tinggi
36	1	1	1	3	100	tinggi
37	1	1	1	3	100	tinggi
38	0	0	0	0	0	rendah
39	1	1	1	3	100	tinggi
40	1	1	1	3	100	tinggi
41	1	1	1	3	100	tinggi

42	1	1	1	3	100	tinggi
43	1	1	1	3	100	tinggi
44	1	1	1	3	100	tinggi
45	1	1	1	3	100	tinggi
46	1	1	1	3	100	tinggi
47	1	1	1	3	100	tinggi
48	1	1	1	3	100	tinggi
49	1	1	1	3	100	tinggi
50	1	1	1	3	100	tinggi
51	1	1	1	3	100	tinggi
52	1	1	1	3	100	tinggi
53	1	1	1	3	100	tinggi
54	1	1	1	3	100	tinggi
55	1	1	1	3	100	tinggi
56	1	1	1	3	100	tinggi
57	1	1	1	3	100	tinggi
58	1	1	1	3	100	tinggi
59	1	1	1	3	100	tinggi
60	1	1	1	3	100	tinggi
61	1	1	1	3	100	tinggi
62	1	1	1	3	100	tinggi
63	1	1	1	3	100	tinggi
64	1	1	1	3	100	tinggi
65	1	1	1	3	100	tinggi
66	1	1	1	3	100	tinggi
67	1	1	1	3	100	tinggi
68	1	1	1	3	100	tinggi
69	1	1	1	3	100	tinggi
70	1	1	1	3	100	tinggi
71	1	1	1	3	100	tinggi
72	1	1	1	3	100	tinggi
73	1	1	1	3	100	tinggi
74	1	1	1	3	100	tinggi
75	1	1	1	3	100	tinggi
76	1	1	1	3	100	tinggi
77	1	1	1	3	100	tinggi
78	1	1	1	3	100	tinggi
79	1	1	1	3	100	tinggi
80	1	1	1	3	100	tinggi
81	1	1	1	3	100	tinggi
82	1	1	1	3	100	tinggi
83	1	1	1	3	100	tinggi
84	1	1	1	3	100	tinggi
85	1	1	1	3	100	tinggi

86	1	1	1	3	100	tinggi
87	0	0	0	0	0	rendah
88	1	1	1	3	100	tinggi
89	1	1	1	3	100	tinggi
90	1	1	1	3	100	tinggi
91	1	1	1	3	100	tinggi
92	1	1	0	2	66,6667	sedang
93	1	1	1	3	100	tinggi
94	1	1	1	3	100	tinggi
95	0	0	0	0	0	rendah
96	1	1	1	3	100	tinggi
97	1	1	1	3	100	tinggi
98	1	1	1	3	100	tinggi
99	1	1	1	3	100	tinggi
100	1	1	1	3	100	tinggi
101	0	0	0	0	0	rendah
102	1	1	1	3	100	tinggi
103	1	1	1	3	100	tinggi
104	1	1	1	3	100	tinggi
105	1	1	1	3	100	tinggi
106	1	1	1	3	100	tinggi

Lampiran 16. Skor Penelitian Indikator Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran						
4	5	6	7	Total	P	Kriteria
1	1	0	0	2	50	sedang
1	1	1	0	3	75	tinggi
0	1	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	0	3	75	tinggi
1	1	0	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	1	1	0	2	50	sedang
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	0	0	1	25	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	0	3	75	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	0	3	75	tinggi
1	1	0	0	2	50	sedang
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	0	3	75	tinggi
1	1	0	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	0	3	75	tinggi
1	0	0	1	2	50	sedang
1	1	1	0	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	0	0	2	50	sedang
1	1	1	0	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi

1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
0	0	1	0	1	25	rendah
1	0	0	0	1	25	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	0	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	0	1	2	50	sedang
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi

Lampiran 17. Skor Penelitian Indikator Strategi Pembelajaran

Strategi Pembelajaran					
8	9	10	Total	P	Kriteria
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	0	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	1	1	33,3333	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	0	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi

1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	0	2	66,6667	sedang

Lampiran 18. Skor Penelitian Indikator Pemanfaatan Media Secara Bebas

Pemanfaatan Secara Bebas					
11	12	13	Total	P	Kriteria
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang

1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang

1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	0	0	0	0	rendah
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	1	1	2	66,6667	sedang

Lampiran 19. Skor Penelitian Indikator Pemanfaatan Media Secara Terkontrol

Pemanfaatan Media Secara Terkontrol					
14	15	16	Total	P	Kriteria
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
1	1	0	2	66,6667	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	1	0	2	66,6667	sedang
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
0	1	1	2	66,6667	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
0	1	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
0	0	0	0	0	rendah
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah

1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	1	2	66,6667	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	1	3	100	tinggi
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang

1	1	0	2	66,6667	sedang
0	0	1	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	33,3333	sedang
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah
1	1	0	2	66,6667	sedang
1	0	0	1	33,3333	sedang
0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	0	0	rendah

Lampiran 20. Skor Penelitian Indikator Pemanfaatan Media Perorangan, Kelompok/Massal

Pemanfaatan Media Perorangan, Kelompok/Massal						
17	18	19	20	Total	P	Kriteria
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	1	0	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	0	2	50	sedang
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	0	1	1	25	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	0	1	2	50	sedang
1	0	0	1	2	50	sedang
0	0	0	1	1	25	rendah
0	1	1	1	3	75	tinggi
1	1	0	0	2	50	sedang
0	0	0	1	1	25	rendah
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	1	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	0	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	0	0	1	25	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi

0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	0	1	2	50	sedang
0	0	1	1	2	50	sedang
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	0	1	2	50	sedang
1	0	0	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	1	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	1	1	1	4	100	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	0	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	0	1	2	50	sedang

0	0	0	1	1	25	rendah
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	0	1	2	50	sedang
0	0	0	0	0	0	rendah
1	0	0	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	1	1	3	75	tinggi
1	0	0	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
0	0	1	1	2	50	sedang
0	0	0	0	0	0	rendah
0	0	1	1	2	50	sedang
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	0	0	0	0	rendah
0	0	0	1	1	25	rendah
1	0	1	1	3	75	tinggi
0	0	1	1	2	50	sedang
0	0	0	1	1	25	rendah
0	0	0	1	1	25	rendah

Lampiran 21. Dokumentasi

1. Penyerahan Angket Online



2. Pengambilan Surat Keterangan Penelitian MGMP Gunungkidul

