

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ICT DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN  
BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:

**Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto**

**NIM 15604221085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2019**

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-  
KECAMATAN BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL**

**Oleh:**

**Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM. 15604221085**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *survey*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru PJOK se-kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul sebanyak 13 guru. Seluruh populasi menjadi subjek penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berbentuk tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang dengan program *Microsoft Excel*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori amat baik, sebanyak 6 guru (46%) mempunyai kategori baik, sebanyak 3 guru (23%) mempunyai kategori cukup, dan sebanyak 4 guru (31%) mempunyai kategori kurang.

Kata kunci : *pengetahuan, guru PJOK, media pembelajaran, ICT*

**PHYSICAL EDUCATION (PJOK) TEACHERS' LEVEL OF  
KNOWLEDGE OF ICT-BASED TEACHING AND LEARNING MEDIA IN  
ELEMENTARY SCHOOLS IN BAMBANGLIPURO SUB-DISTRICT,  
BANTUL DISTRICT**

**By:**

**Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM. 15604221085**

**ABSTRACT**

The aim of this research is to identify the Physical Education teachers' level of knowledge of ICT-based teaching and learning media in elementary schools in Bambanglipuro sub-district, Bantul district.

The research method employed in this research was survey method. The research belongs to quantitative descriptive. The population of this research were Physical Education teachers in Bambanglipuro sub-district, Bantul district. There were 13 teachers. All of the population were the subjects of the research. The instrument used to obtain data was in forms of multiple choice tests. The data analysis technique occupied was quantitative descriptive using Microsoft Excel application.

The research has showed that the number of Physical Education teachers whose level of knowledge of ICT-based teaching and learning media in elementary schools in Bambanglipuro sub-district, Bantul district categorized as excellent was 0 (0%), categorized as good was 6 (46%), categorized as fair was 3 (23%), and categorized as poor was 4 (31%).

*Keywords: Knowledge, Physical Education teachers, Teaching and learning media, ICT.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto

NIM : 15604221085

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran  
Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan  
Bambanglipuro

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

Yogyakarta, 8 Juli 2019

Yang menyatakan,



Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto

NIM 15604221065

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL**

Disusun oleh:

Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM 15604221085

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

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Subagyo, M.Pd

NIP 19561107 198203 1 003

Yogyakarta, 8 Juli 2019

Disetujui,

Pembimbing



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd

NIP. 19731006 200112 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi




### **PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL**

Disusun oleh:

Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM 15604221085

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Progam Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 15 Juli 2019

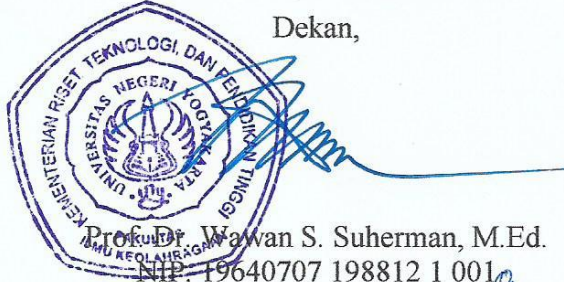
#### DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		22/7/2019
Saryono, S.Pd.Jas.,M.Or. Sekretaris Penguji		19/7/2019
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Penguji 1		18/7/2019

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

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

## **MOTTO**

1. “Dan, sesungguhnya Kami akan memberi balasan kepada orang-orang yang sabar dengan pahala yang lebih baik dari apa yang mereka kerjakan”. (An-Nahl : 96)
2. “Jika kita memiliki keinginan yang kuat dari dalam hati, maka seluruh alam semesta akan bahu membahu mewujudkannya” (Ir. Soekarno)
3. Amati, Pelajari, Eksekusi (Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak Sumardi dan Ibu Sunarti, orang tua yang selalu mendoakan saya sehingga keberhasilan penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Terimakasih untuk segala doa dan kesabaran yang selalu mengiringi setiap langkah aktivitas saya.
2. Kakakku Aditya Handiansyah Widiarto dan adikku Yunita Ayu Munaria Widiarti serta Marzella Catur Widiarti yang telah memberikan memotivasi dan memberi semangat untuk segera menyelesaikan studi.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan rahmat dan hidayah-Nya Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dengan judul “Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul” dapat disusun sesuai harapan. Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Dengan demikian, penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam segala bentuk bimbingan, semangat, dorongan, arahan, dan saran yang tiada henti mulai dari awal penulisan skripsi hingga penyelesaian dengan penuh kesabaran, kebijaksanaan dan ketulusan hati.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dr. Guntur, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY yang telah memberikan rekomendasi untuk melakukan penelitian.
5. Bapak Drs. Subagyo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani yang membantu dalam kemudahan penulisan tugas akhir skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama penulis kuliah di FIK UNY.
7. Bapak dan Ibu Staff Karyawan Univeristas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan informasi dan layanan yang dibutuhkan.

8. Kepala sekolah SD Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul yang mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Guru PJOK SD Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
10. Hanasti Adilla yang selalu sabar dan memberikan semangat.
11. Semua teman-teman mahasiswa FIK khususnya Keluarga besar PJSD B 2015 yang telah menjadi keluarga di kampus dan setia menjadi teman berjuang dengan saling berbagi baik ilmu maupun semangat dan motivasi dalam menjadi mahasiswa.
12. Semua pihak yang terlibat dalam pengerjaan tugas akhir skripsi mulai dari awal hingga penyelesaian baik secara lahir maupun batin.

Semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penelitian ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna sepenuhnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori .....	8
1. Pengetahuan .....	8
a. Pengertian Pengetahuan .....	8
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan .....	10
c. Pengetahuan guru PJOK .....	12
2. Media Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	16
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	17
a. Ciri Fikatif .....	17
b. Ciri Manipulatif .....	17
c. Ciri Distributif .....	18
4. Karakteristik dan Jenis Media Pembelajaran .....	18
a. Media Pembelajaran Berbasis Visual .....	21

b. Media Pembelajaran Berbasis Audio .....	24
c. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual .....	26
d. Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	29
e. Media Pembelajaran Berbasis Internet .....	36
5. ICT .....	38
a. Pengertian .....	38
b. Manfaat .....	40
B. Penelitian yang Relevan .....	41
C. Kerangka Berfikir .....	42

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	44
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	44
C. Populasi Penelitian .....	45
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	46
E. Uji Coba Instrumen .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	53

### **BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	55
1. Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro.....	55
a. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio.....	57
b. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Visual .....	59
c. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio Visual ...	60
d. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Komputer.....	61
e. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Internet .....	62
B. Pembahasan .....	64
C. Keterbatasan Penelitian .....	67

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	68
B. Implikasi .....	68
C. Saran .....	69

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>72</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian .....	45
Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen .....	47
Tabel 3. Hasil analisis data validitas .....	50
Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen .....	50
Tabel 5. Kriteria Indeks Reliabilitas .....	52
Tabel 6. Hasil Analisis Data Reliabilitas .....	52
Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Se-Kecamatan Bambanglipuro Tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT .....	54
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT Di SD Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro .....	56
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Berdasarkan Faktor Audio .....	58
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Berdasarkan Faktor Visual .....	59
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Berdasarkan Faktor Audio Visual .....	60
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Berdasarkan Faktor Komputer .....	61
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Berdasarkan Faktor Internet .....	63

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT Di SD Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro.....	57
Gambar 2. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio.....	58
Gambar 3. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Visual .....	60
Gambar 4. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio Visual .....	61
Gambar 5. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Komputer .....	62
Gambar 6. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Internet .....	63
Gambar 7. Penelitian di SD Negeri Bondalem .....	108
Gambar 8. Penelitian di SD Negeri Tulasan .....	108
Gambar 9. Penelitian di SD Negeri Plebengan .....	108
Gambar 10. Penelitian di SD Negeri Panggang .....	108
Gambar 11. Penelitian di SD Negeri Grogol .....	108
Gambar 12. Penelitian di SD Negeri Kaligondang .....	108
Gambar 13. Penelitian di SD Negeri Kembangan .....	109
Gambar 14. Penelitian di SD Negeri Terban .....	109

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Permohonan Izin Uji Coba Penelitian .....	73
Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian.....	74
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian SD N Kembangan .....	75
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian SD N Terban .....	76
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian SD N Sribit .....	77
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian SD N Kaligondang.....	78
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian SD N Bondalem.....	79
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian SD N Plebengan.....	80
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian SD N Panggang.....	81
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian SD N 3 Panggang.....	82
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian SD N Grogol .....	83
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian SD N Tulasan.....	84
Lampiran 13. Kartu Bimbingan .....	85
Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Penelitian .....	86
Lampiran 15. Analisis Uji Coba Penelitian .....	93
Lampiran 16. Uji Validitas.....	94
Lampiran 17. Uji Reliabilitas .....	97
Lampiran 18. Instrumen Penelitian .....	99
Lampiran 19. Hasil Olah Data Penelitian Keseluruhan .....	104
Lampiran 20. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Audio .....	105
Lampiran 21. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Visual.....	105
Lampiran 22. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Audio Visual.....	106
Lampiran 23. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Komputer .....	106
Lampiran 24. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Internet.....	107
Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian .....	108

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Dewasa ini perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Masyarakat mendapatkan kemudahan dalam menerima maupun mengirim informasi melalui media cetak terlebih media elektronik. Di dunia pendidikan, kemajuan teknologi juga dimanfaatkan dalam upaya memajukan pendidikan, salah satunya sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi / *Information and Communication Technology (ICT)*.

Pada saat ini dunia dalam era revolusi industri 4.0, tidak terlepas juga dengan Indonesia. Era ini merupakan era serba digital yang ditandai dengan munculnya robot, komputer super canggih, mobil pintar, toko online, ojek online dan lain sebagainya. Indonesia harus siap dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 agar tidak tertinggal atau bahkan terjajah. Perbaikan SDM adalah langkah awal agar masyarakat Indonesia melek teknologi.

Seiring dengan era revolusi industri 4.0, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) juga ikut berkembang. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technology (ICT)* merupakan teknologi yang perkembangannya sangat pesat. Munculnya telepon, komputer, internet, e-mail, televisi, memudahkan masyarakat dalam menerima dan mengirim informasi dengan cepat meskipun jaraknya jauh. ICT juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, hal ini dapat dilakukan melalui pendidikan di sekolah. Guru harus mengerti secara baik tentang ICT dan pemanfaatannya di sekolah, harus

paham dampak baik dan buruk dari ICT dan juga mampu mengawasi penggunaan ICT di sekolah. Ketika pengetahuan guru tentang ICT sudah baik maka pembelajaran dengan memanfaatkan ICT akan dapat berjalan dengan baik. Penerapan ICT dalam dunia pendidikan dapat melalui media pembelajaran. Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik dalam pemanfaatan ICT.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 1). Salah satu cara agar tercapainya pendidikan nasional guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana dalam mengajar. Media berfungsi sebagai pembawa informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Secara umum ada 3 kelompok dalam media pembelajaran yaitu visual, audio, dan audio visual.

Media pembelajaran yang mulai dikembangkan pada saat ini yaitu media pembelajaran berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT merupakan media yang menyajikan materi pembelajaran melalui teknologi informasi dan komunikasi. Media ICT menjadikan tuntutan dalam dunia pendidikan agar pendidikan semakin maju, efektif dan lebih efisien sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat mudah tercapai dengan baik. Pengetahuan guru terhadap media ICT dapat mengantarkan proses pembelajaran di sekolah yang

berkualitas dan merupakan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Penyampaian pembelajaran berbasis media ICT diharapkan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Macam-macam media pembelajaran berbasis ICT antara lain: 1) Komputer, 2) Internet, 3) *E-Learning*, 4) Multimedia.

Seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan yang baik tentang teknologi informasi dan komunikasi yang ada di sekolah seperti pengoperasian komputer dan internet sebagai upaya guru untuk memanfaatkan media ICT di sekolah. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan media ICT akan membawa kesan yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan memberikan stimulus peserta didik untuk mau menerima materi yang disampaikan guru. Guru juga akan lebih mudah dalam menyamakan pemahaman kepada peserta didik. Dengan media, peserta didik menjadi lebih terarah perhatiannya dan lebih mudah berkonsentrasi terhadap isi pelajaran, sehingga kemungkinan untuk memperoleh atau mengingat isi pelajaran menjadi semakin besar.

Kecamatan Bambanglipuro merupakan wilayah dataran rendah yang terletak di sebelah selatan ibu kota kabupaten Bantul. Bambanglipuro mempunyai 3 kelurahan yaitu Sidomulyo, Mulyodadi, dan Sumbermulyo. Wilayah Bambanglipuro merupakan salah satu pedesaan yang dekat dengan garis pantai selatan Bantul. Di Kecamatan Bambanglipuro terdapat 10 SD Negeri. Jumlah guru PJOK di Kecamatan Bambanglipuro sebanyak 13 guru.

Walaupun terletak jauh dari perkotaan namun perkembangan ICT harus tetap sampai ke wilayah Bambanglipuro, terlebih lagi dalam dunia pendidikan, sehingga dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan seluruh perangkat ICT yang ada disekolah sebagai media pembelajan. Pentingnya pengetahuan guru terhadap media ICT akan mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi, proses belajar mengajar akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga tujuan dari pendidikan nasional akan tercapai.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan penulis di beberapa Sekolah Dasar Negeri di kecamatan Bambanglipuro melalui wawancara didapatkan bahwa di dalam penyampaian materi pembelajaran Guru PJOK masih belum sepenuhnya mengerti tentang media pembelajaran berbasis ICT. Sehingga akibat dari kurangnya pengetahuan terhadap ICT berdampak pada pemanfaatan dalam proses pembelajaran. Misalnya dalam memproyeksikan media dengan proyektor, guru kesulitan dalam pembuatan media, dan pengoperasian proyektor sehingga pembelajaran berbasis gambar ataupun video menjadi terhambat. Terbatasnya pengetahuan guru tentang internet dan komputer juga menjadi kendala perkembangan media berbasis ICT di sekolah sehingga masih belum maksimal. Ini berdampak pada kurangnya pemanfaatan internet dan komputer sebagai sumber belajar dan tidak maksimalnya pengawasan guru terhadap siswa dalam mengakses internet ataupun komputer.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian kepada guru PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan

Bambanglipuro yang berjudul “Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat diketahui permasalahan yang ada, permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ada beberapa guru PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul belum mengerti tentang media ICT
2. Sebagian guru PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.
3. Sebagian Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul mengaku kesulitan dalam melakukan pembelajaran menggunakan media ICT

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas agar terarah pada sasaran permasalahan, maka batasan masalah penelitian ini pada Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul

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

Berdasarkan batasan masalah di atas maka muncul permasalahan pokok yang menjadi bahasan dalam penelitian ini yang dapat di formulasikan ke dalam suatu rumusan masalah yaitu "seberapa baik tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di sekolah dasar negeri se-Kecamatan Bambanglipuro?"

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul.

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

Dengan dilaksanakannya penelitian mengenai pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul diharapkan mendapatkan hasil yang bermanfaat, yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan sumbangan keilmuan khususnya tentang pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti sejenis di masa mendatang

## **2. Manfaat Praktis**

### a. Bagi peneliti

Kegiatan penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan dapat menjadi sumber wawasan tentang pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

### b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan dan meningkatkan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis ICT.

### c. Bagi Jurusan

Penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan kepustakaan sebagai bahan bacaan dan referensi, dan komparasi maupun sumber informasi mahasiswa.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pengetahuan**

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

Pengetahuan merupakan hasil tahu yang diperoleh melalui penginderaan terhadap suatu objek tertentu yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Berdasarkan Bloom dalam Notoatmodjo (2012: 50-52) pengetahuan seseorang mempunyai tingkat yang berbeda-beda, secara garis besar di bagi menjadi enam tingkatan yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai *recall* (memanggil kembali) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu obyek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang obyek yang diketahui tersebut.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan apabila orang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasi prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.

5) Sintetis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu obyek tertentu.

Anderson dan Krathwohl (2017:100) menyatakan bahwa dimensi proses kognitif sebagai berikut:

- 1) Mengingat, yaitu mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang.
- 2) Memahami, mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru
- 3) Mengaplikasikan, menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
- 4) Menganalisis, memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu

dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan.

- 5) Mengevaluasi, mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar.
- 6) Mencipta, memadukan bagian-bagian untuk membentuk suatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif yang merupakan hasil tahu yang diperoleh melalui penginderaan terhadap suatu objek tertentu yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Berdasarkan Bloom pengetahuan terdiri dari enam tingkatan yaitu: tahu (*know*), memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*).

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

Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan Notoatmojo dalam Ananta (2017:33) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu:

##### **1) Pendidikan**

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh dalam member respon terhadap suatu yang datang dari luar. Orang yang berpendidikan tinggi akan memberikan respon yang lebih rasional terhadap informasi yang datang dan akan berpikir sejauh ana keuntungan yang mungkin akan mereka peroleh dari gagasan tersebut. Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju ke arah suatu cita-cita tertentu. Pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku seseorang akan pola hidup, terutama dalam memotivasi sikap berperan serta dalam perkembangan kesehatan. Semakin tinggi

tingkat kesehatan, seseorang makin menerima informasi sehingga makin banyak pola pengetahuan yang dimiliki.

- 2) Paparan media massa  
Melalui berbagai media cetak maupun elektronik berbagai informasi dapat diterima masyarakat, sehingga seseorang yang lebih sering terpapar media massa (TV, radio, majalah, pamphlet, dan lain-lain) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah terpapar informasi media. Ini berarti paparan media massa mempengaruhi tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang
- 3) Ekonomi  
Usaha memenuhi kebutuhan pokok (*primer*) maupun kebutuhan sekunder, keluarga dengan status ekonomi baik akan lebih mudah tercukupi dibandingkan keluarga dengan status ekonomi rendah. Hal ini akan mempengaruhi pemenuhan kebutuhan sekunder. Jadi dapat disimpulkan bahwa ekonomi dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang tentang berbagai hal
- 4) Hubungan sosial  
Manusia adalah makhluk sosial dimana dalam kehidupan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Individu yang dapat berinteraksi secara *continue* akan lebih besar terpapar informasi. Sementara faktor hubungan sosial juga mempengaruhi kemampuan individu sebagai saran komunikasi untuk menerima pesan menurut model komunikasi media, dengan demikian hubungan sosial dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang tentang suatu hal
- 5) Pengalaman  
Pengalaman seseorang individu tentang berbagai hal biasa diperoleh dari lingkungan kehidupan dalam proses perkembangannya, misalnya sering mengikuti kegiatan. Kegiatan yang mendidik misalnya seminar organisasi dapat memperluas jangkauan pengalamannya, karena dari berbagai kegiatan tersebut informasi tentang suatu hal dapat diperoleh.

Fitriani mengemukakan dalam Yuliana (2017: 9) faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan yaitu:

- 1) Pendidikan  
Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi dapat diperoleh pada pendidikan non formal.

2) Media Massa/informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengetahuan jangka pendek (*immediate impact*), sehingga menghasilkan perubahan dan peningkatan pengetahuan. Kemajuan teknologi menyediakan bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang informasi baru. Sarana komunikasi seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang.

3) Sosial Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan seseorang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan itu baik atau tidak. Status ekonomi akan menentukan kesediaan fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4) Lingkungan

Lingkungan berpengaruh besar terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada pada lingkungan tersebut. Hal tersebut terjadi karena adanya interaksi timbal balik yang akan direspon sebagai pengetahuan.

5) Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan. Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain.

6) Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Bertambahnya usia akan semakin berkembang pola pikir dan daya tangkap seseorang sehingga pengetahuan yang diperoleh akan semakin banyak.

**c. Pengetahuan guru PJOK**

Guru merupakan suatu profesi yang mempunyai keahlian khusus untuk mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Guru harus mampu merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan baik agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Rusman (2014: 22) menyatakan bahwa syarat kompetensi yang harus dimiliki guru profesional meliputi : 1) Kompetensi Pedagogik, kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman

terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. 2) Kompetensi Kepribadian, kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. 3) Kompetensi Profesional, kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan. 4) Kompetensi Sosial, kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan pendidikan pada umumnya. Pendidikan jasmani meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan Rosdiani (2014: 137) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagai seorang guru PJOK harus memiliki pengetahuan yang baik untuk dapat menjadi guru yang profesional dan memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian,

profesional, dan sosial. Sehingga mampu menerapkan kemampuannya untuk meningkatkan potensi peserta didik dalam hak kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Peranan media pembelajaran adalah sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang umum digunakan adalah gambar, gambar gerak, suara, dan video. Sebagai alat perantara guru dapat menggunakan *DVD*, *tape*, proyektor, dll.

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Berdasarkan Fathurrohman dkk (2007:65) kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media dalam pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pengajar (guru) untuk menyalurkan pesan kepada pebelajar (siswa). Berdasarkan Wardoyo (2013:54), media pembelajaran adalah seperangkat alat yang di dalamnya terdapat pesan yang sengaja disampaikan oleh komunikator kepada komunikan agar tujuan yang

diinginkan oleh komunikator dapat tercapai . Adanya media pembelajaran, hal yang dirasa sukar akan menjadi mudah, hal yang terasa abstrak mampu dijelaskan secara lebih konkret. Artinya bahwa adanya media akan memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan.

Menurut Daryanto (2016: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan Zainiyati (2017:63) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik) yang berisi bahan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Berdasarkan Daryanto (2016:5) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. 6) Menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Alnedral (2015:149) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realitas, gambar, film, atau model. 3) Menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, PMB lebih interaktif, menarik serta efisien waktu karena guru

tidak terlalu banyak menulis. 4) memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama, peningkatan peran guru dalam pembelajaran.

### 3. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2004:12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukan.

#### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

#### b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping dapat

dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

#### 4. Karakteristik dan jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran yang ada semakin beragam. Media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Media pembelajaran secara umum dibagi menjadi 3, yaitu: media audio, media visual, media audio visual. Dalam menggunakan media pembelajaran guru harus mampu menyesuaikan media apa yang akan digunakan pada kondisi tertentu. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan. Sebaliknya, ketika media yang digunakan tidak tepat maka peserta didik akan kesulitan mengikuti pembelajaran. Berdasarkan Wardoyo (2013:54) media pembelajaran dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Media Audio

Media audio merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran saja.

b. Media Visual

Menurut Sanjaya dalam (Sigit, 2013:54) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual bisa berupa *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar dan lain sebagainya.

c. Media Audio Visual

Menurut Sanaky dalam (Sigit, 2013:64) media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Alat alat tersebut berupa televisi, *PC-speaker aktive*, video-VCD, media *sound slide*.

Sedangkan berdasarkan Zainiyati (2017:72) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam 4 kelompok, yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Dalam (Daryanto, 2016:17), media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut: 1) Wilbur Schramm, 2) Gagne, 3) Allen, 4) Gerlach dan Ely, dan 5) Ibrahim

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu 1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan *facsimile*; 2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster, audio tape; 3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengkaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tapi lemah untuk tujuan belajar yang

lain. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar, ada tinggi, sedang, dan rendah.

Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.

Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, komputer.

Beberapa taksonomi media pembelajaran menurut para ahli berdasarkan Sanaky (2013:52) yaitu :

- a. Taksonomi Rudy Bretz  
Rudy Bretz, mengidentifikasi ciri utama dari suatu media menjadi 3 unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak.
- b. Taksonomi Gagne  
Gagne, tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, tetapi Gagne, membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar.
- c. Taksonomi Briggs  
Briggs mengidentifikasikan 13 macam media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: objek, model, suara langsung, rekam audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film, televisi dan gambar.
- d. Taksonomi Duncan  
Duncan menyusun taksonomi menurut hirarki pemanfaatannya untuk pengajaran. Duncan ingin mensejajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain fihak dengan tingkat kerumitan perangkat media dalam satu hirarki.

Sukiman (2012: 85-225) menyatakan bahwa, 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 digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik melalui indera penglihatan. Contoh media berbasis visual dalam pembelajaran antara lain gambar, grafik, transparansi, foto, lukisan, dan sebagainya.

Berdasarkan Uno dan Lematenggo (2011:128) gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari orang, tempat, atau pun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas, atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar, atau foto. Pemanfaatan gambar sebagai media pembelajaran disesuaikan ukurannya dengan keperluan dan kondisi. Media visual dapat dibuat dan ditayangkan melalui teknologi komputer dan proyektor. Saat ini gambar dan foto dapat dibuat melalui program aplikasi seperti *photoshop* dan *corel draw* sehingga guru bisa mengedit sendiri gambar ataupun foto sesuai dengan kebutuhan.

Sanaky (2013:81) menyatakan bahwa media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan mengutamakan indera penglihatan (visual). Jenis media grafis adalah sebagai berikut:

#### 1) Gambar/Foto

Gambar atau foto adalah salah satu media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru karena media ini mudah dimengerti dan dapat dinikmati, mudah didapatkan ataupun dibuat dan dijumpai dimana saja. Beberapa kelebihan dari media gambar atau foto antara lain:

- a) Bersifat konkrit, lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
- b) Dapat mengatasi ruang dan waktu
- c) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan indera penglihatan
- d) Memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja
- e) Murah, mudah didapat dan digunakan, tanpa peralatan khusus

Sedangkan kelemahannya antara lain:

- a) Hanya menekankan persepsi indera mata
- b) Benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk pembelajaran
- c) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar

## 2) Sketsa

Berdasarkan Sadiman (2011:33) Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar menggambar, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian

pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

### 3) Diagram

Sadiman (2011:33) menyatakan bahwa diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada disitu. Diagram pada umumnya berisi petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan.

### 4) Bagan/*Chart*

Berdasarkan Sanaky (2013:87) bagan atau chart adalah gambaran suatu situasi atau suatu proses yang dibuat dengan garis gambar dan tulisan. Bagan juga termasuk kategori media grafis dengan bentuknya bermacam-macam, diantaranya: bagan pohon, bagan arus, bagan organisasi, bagan proses, dan sebagainya.

### 5) Grafik (*graphs*)

Berdasarkan Sanaky (2013:93) media grafik adalah gambaran tentang suatu situasi atau suatu proses perkembangan dengan menggunakan deretan angka, garis-garis, dan kata-kata yang berisikan dan mengandung suatu pengertian.

## 6) Kartun

Sadiman (2011:45) menyatakan bahwa kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

### **b. Media pembelajaran berbasis audio**

Media berbasis audio adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik melalui indera pendengaran. Terdapat beberapa jenis media audio yang biasa digunakan dalam pembelajaran, antara lain *tape* dan radio. Media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan hanya bisa mendengar saja. Media ini membantu peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat serta mempertajam pendengaran.

Dalam proses pembelajaran, media tersebut diajarkan ke peserta didik berupa pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal, sehingga proses pembelajaran dapat terprogram dengan baik. Media ini merupakan bentuk pembelajaran yang murah dan terjangkau. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Audio dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi peserta didik (Daryanto, 2016:50).

Berdasarkan Daryanto (2016:55), jenis-jenis media audio yaitu:

- 1) *Phonograph (gramophone)*  
Alat rekam ini menggunakan cakram datar yang disebut gramafon (*gramophone*), yang kemudian dikenal dengan nama piringan hitam (*record*), yang telah berkali-kali mengalami perkembangan pembuatannya. Piringan hitam ini, mampu merekam berbagai macam suara mulai dari ucapan kata-kata, suara badai, kicau burung, musik simponi dan lain-lain, hanya saja piringannya mudah tergores dan aus serta diameternya yang besar. Alat ini cocok digunakan untuk musik, drama, puisi, dongeng, tutur cerita dan lain-lain.
- 2) *Open Reel Tapes*  
Kelebihan program audio yang menggunakan pita open reel tape recorder ialah kualitas suaranya lebih bagus dibandingkan dengan pita kaset. *Open reel tape recorder* ini ada yang menggunakan sistem *full track* (mono) dan yang menggunakan sistem stereo. Namun pada umumnya program-program audio diperbanyak dalam bentuk mono.
- 3) *Cassette tape recorder*  
Perekam kaset audio ini adalah yang paling populer dalam masyarakat. Untuk berbagai keperluan maka dibuat pita kaset dalam beberapa kualitas, yaitu dari yang paling rendah, normal dan metal. Namun umumnya program audio untuk pendidikan, dibuat diatas pita kaset normal
- 4) *Compact disc (CD)*  
Inovasi secara revolusioner di dunia audio rekam terjadi pada tahun 1979, yakni lahirnya *compact disc (CD)* sebagai hasil pencampuran komputer dan tenaga laser. *Compact disc* atau cakram padat adalah sebuah piringan optical yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi untuk digunakan sebagai alat penyimpan data yang dikenal sebagai CD-ROM.
- 5) *Radio*  
Radio adalah salah satu alat komunikasi elektromagnetic untuk mengirim dan menerima pesan suara dengan menggunakan sistem gelombang suara melalui udara. Pemancar radio mengubah, atau melakukan modulasi gelombang radio agar dapat menyampaikan informasi. Dalam dunia pendidikan, hingga kini radio masih digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk program pembelajaran jarak jauh. Penggunaan radio sebagai media pendidikan tidak perlu diragukan lagi peranannya, hal ini disebabkan karena radio memiliki daya jangkauan yang luas.

### c. Media pembelajaran berbasis audio visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik melalui indera penglihatan dan pendengaran. Media ini merupakan yang paling disukai oleh peserta didik, karena dalam penyampaian materi melalui gambar bergerak atau video dan suara secara bersamaan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias pada saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis audio visual yaitu video dan televisi.

#### 1) Media video

Daryanto (2016:106) menyatakan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Sedangkan berdasarkan Arsyad dalam Rusman dkk (2012:218) video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa video adalah media yang didalamnya berisi pesan untuk tujuan tertentu dan ditampilkan pada suatu gambar atau gambar gerak dan suara dalam waktu yang bersamaan. Video mampu untuk merekam

kejadian-kejadian faktual dalam bentuk audio visual gerak dan bermanfaat untuk membantu guru dalam memunculkan sebuah opini atau pun fakta. Kemudian dibahas secara lebih jelas dan mendiskusikannya dengan peserta didik.

## 2) Media televisi

Televisi merupakan sebuah media elektronik yang sangat digemari masyarakat saat ini, karena hampir setiap keluarga mempunyai televisi sebagai hiburan. Masyarakat bahkan mempunyai waktu-waktu tertentu untuk menyaksikan televisi bersama dengan keluarga. Melalui televisi masyarakat dapat menerima informasi dari manapun dan kapanpun secara cepat dan faktual, bahkan secara langsung.

Berdasarkan Arsyad dalam Rusman dkk (2012:185) televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel. Dalam dunia pendidikan televisi dimanfaatkan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain terdapat unsur menghibur, televisi sebagai media pembelajaran tentu harus mendidik. Guru harus menentukan batasan-batasan program acara di televisi, misalnya program acara berita, *talk show* pendidikan, kesehatan atau yang mendidik, program acara olahraga dan lain-lain. Program acara tersebut dapat dijadikan sarana pembelajaran diluar belajar formal agar siswa tidak merasa bosan dengan belajar dikelas.

Berdasarkan Sanaky (2013:122) televisi sebagai media pendidikan dan pengajaran tentu tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan media televisi sebagai berikut:

- a) Memiliki daya jangkauan yang cukup luas
- b) Memiliki daya tarik yang besar, karena sifat audio-visualnya
- c) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- d) Dapat menginformasikan pesan-pesan yang aktual
- e) Dapat menampilkan objek belajar seperti benda atau kejadian aslinya
- f) Membantu pengajar memperluas referensi dan pengalaman
- g) Sebutan televisi sebagai jendela dunia, membawa khalayak untuk dapat melihat secara langsung peristiwa, suasana, dan situasi tempat, kota, daerah-daerah yang di belahan dunia.

Kelemahan media televisi sebagai berikut:

- a) Pengadaannya memerlukan biaya mahal
- b) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat
- c) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik. Tetapi kelemahan ini, sudah mulai teratasi dengan beberapa program acara siaran yang dilakukan dialog langsung (dialog interaktif) dengan bantuan telepon.
- d) Sulit dikontrol, terutama jika terkait dengan soal jadwal belajar sekolah
- e) Mudah tergoda pada penyajian acara yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar kurang serius dan kurang efektif.

#### **d. Media Pembelajaran berbasis komputer**

Komputer bukan lagi menjadi sebuah perangkat atau benda yang asing bagi masyarakat. Berkat kemajuan teknologi di dunia saat ini, hampir semua orang pernah melihat dan mengoperasikan komputer. Pada mulanya komputer mempunyai ukuran yang besar dan hanya dapat digunakan sebagai alat hitung, dengan perkembangan saat ini, komputer memiliki ukuran yang kecil dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

Darmawan (2013:66) menyatakan bahwa komputer adalah suatu sistem alat mesin elektronika yang menerima dan mengolah data sedemikian rupa sehingga menghasilkan informasi dalam bentuk digital yang bisa disimpan dalam memory. Berdasarkan sifatnya, Darmawan (2013:65) menyatakan bahwa komputer adalah peralatan elektronik yang bekerja secara koordinatif dan integratif berdasarkan program, dapat menerima masukan berupa data, mengolahnya dalam memori, dan menampilkan hasil berupa informasi.

Berdasarkan Zainiyati (2017:120) komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Berdasarkan Sutopo (2012:32) komputer adalah perangkat elektronik, yang menjalankan operasinya dibawah perintah pengendali yang disimpan pada memori komputer. Komputer dapat

menerima dan memproses data, mencetak hasil, dan menyimpan data untuk penggunaan di kemudian hari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan sebuah perangkat elektronika yang didalamnya terdapat program yang dapat dijalankan oleh penggunanya untuk melakukan pekerjaan seperti menyimpan mengolah dan menyimpan data.

#### 1) Manfaat komputer

Komputer saat ini digunakan dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan komputer dimanfaatkan secara luas. Peranan komputer dalam dunia pendidikan pada umumnya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan Hannafin dan Peck dalam (Uno dan Lamatenggo, 2011:136) potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran antara lain:

- a) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran.
- b) Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
- c) Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia)
- d) Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera.
- e) Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Sedangkan Berdasarkan Arsyad dalam Rusman dkk (2012:47)

manfaat komputer untuk tujuan pendidikan yaitu:

- a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena komputer dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
- c) Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara individual misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
- d) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran, memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau
- e) Dapat mengendalikan peralatan seperti CD interaktif, video, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Namun dengan berbagai manfaat dan kecerdasan yang komputer miliki tidak serta merta menggantikan peran guru, melainkan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi ketika pembelajaran berlangsung.

## 2) Model-model pembelajaran berbasis komputer

Dengan berbagai keistimewaan yang dimiliki komputer, komputer dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui interaksi secara langsung kepada peserta didik sesuai dengan mata pelajaran yang telah diprogram oleh guru. Berdasarkan rusman dkk (2012:112) model-model pembelajaran berbasis komputer yaitu:

- a) Model *Drills*  
Model *drills* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan.
- b) *Flowchart* model *drills*  
Untuk menuangkan konten dan sistem pembelajaran berbasis komputer kedalam program CBI dilakukan melalui pembuatan bagan alur (*flowchart*) model drill. Hal ini dilakukan agar jelas alur kegiatan yang akan ditempuh melalui model drill tersebut. *Flowchart* berupa alur dalam bentuk kotak-kotak dialog yang memiliki makna dan arti tersendiri.
- c) Model tutorial  
Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal.
- d) Model simulasi  
Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko.
- e) Model *instructional games*  
*Instructional games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. *Instructional games* tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

Pendapat lain dari Sudjana dan Rivai dalam Darmawan (2013:93), berdasarkan penggunaannya terdapat beberapa model pembelajaran berbantuan komputer, yaitu:

- a) Model latihan dan praktik (*drill and practice*)
- b) Model tutorial (*tutorials*)
- c) Model penemuan (*problem solving*)
- d) Model simulasi (*simulations*)
- e) Model permainan (*games*)

### 3) Kelebihan dan kekurangan komputer

Sanaky (2013:210) menyatakan bahwa komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat memberikan beberapa keuntungan, diantaranya:

- a) Memungkinkan pembelajar dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan
- b) Membuat pembelajar dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya
- c) Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap pembelajar untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan
- d) Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, diistilahkan dengan komputer dapat membantu pembelajar yang memiliki kecepatan belajar lambat
- e) Dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi pembelajar yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat membantu dan memacu efektivitas belajar bagi pembelajar yang lebih cepat (*fast learner*)
- f) Dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan penguatan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar pembelajar dan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar
- g) Dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis
- h) Dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi pembelajar untuk melakukan kegiatan belajar tertentu.
- i) Memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*)
- j) Memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan pengguna menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya
- k) Meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Di samping kelebihan, berdasarkan Sanaky (2013:212) komputer juga memiliki beberapa kelemahan dalam pembelajaran , antara lain:

- a) Hambatan dana
- b) Ketersediaan piranti lunak dan keras komputer
- c) Keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi
- d) Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal, demikian pula untuk piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajaranpun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan teknis dari pengajar.

#### 4) *Powerpoint*

Di dalam sebuah komputer tentu terdapat beberapa program yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan sesuai dengan fungsi masing-masing program. Salah satu program komputer yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah *microsoft office powerpoint*. *Powerpoint* adalah sebuah program komputer yang dikembangkan oleh *microsoft* berguna untuk media presentasi. *Powerpoint* dapat menampilkan program yang menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik dapat tertarik dengan pembelajaran. Penggunaan *powerpoint* terbilang cukup mudah sehingga guru dapat membuat secara individu (tanpa bantuan ahli). Dari segi biaya, *powerpoint* juga relatif murah karena hampir semua

komputer pasti memiliki *software powerpoint* sehingga tidak ada biaya tambahan dalam penggunaannya.

Memulai kerja dengan *powerpoint* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) klik *start* pada *desktop*, b) pilih *all program*, c) cari *microsoft office*, d) klik pada *microsoft powerpoint*, e) tunggu hingga jendela program terbuka dengan penuh, dan *microsoft powerpoint* siap untuk digunakan. Berdasarkan Rusman dkk (2012:303) membuat program presentasi multimedia dengan *powerpoint* dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

- a) Identifikasi program
- b) Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet.
- c) Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *powerpoint* hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi dalam bentuk slide show atau *web pages*, atau *executable file (exe)*.
- d) Setelah program selesai dibuat sebaiknya dilakukan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya di revisi dan siap digunakan.

**e. Media pembelajaran berbasis internet**

Internet mampu menghubungkan ribuan bahkan jutaan komputer yang ada di seluruh dunia. Darmawan (2013:97) menyatakan bahwa internet (*international Networking*) atau Net adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling berhubungan di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil (*personal computer/PC*) di rumah-rumah sampai komputer besar di perusahaan-perusahaan. Melalui internet memperoleh dan mengirim informasi sangat mudah, sehingga saat ini bertukar kabar dengan kerabat yang jauh tidak lagi harus ke kantor pos, cukup dengan perangkat komputer ataupun handphone kita bisa terhubung secara langsung baik melalui pesan (*chat*), telepon, atau video *calling* (tatap muka). Selain berbagai manfaat ada juga dampak negatif dari internet, yaitu: kemudahan minjiplak karya orang lain(plagiasi), kemudahan mengakses konten pornografi, penipuan dan kejahatan, perusakan sistem melalui virus, dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan internet dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa, misalnya *E-leraning*.

*E-learning* merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan elektronik sebagai medianya. Sutopo (2012:143) menyatakan bahwa *E-leraning* adalah metode pembelajaran baru berupa perpaduan antara teknologi jaringan dan multimedia yang dikawinkan dengan pedagogi dan andragogi. Berdasarkan Darmawan (2013:273) sistem *e-learning* merupakan suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk

membantu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik/digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis web dalam situs internet. Berdasarkan Sanaky (2013:240) manfaat dan dampak yang diperoleh dari pembelajaran melalui *e-learning*, adalah:

- 1) Perubahan budaya belajar dan peningkatkan mutu pembelajaran pembelajar dan pengajar
- 2) Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan (tatap muka) di kelas dan pertemuan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu melalui fasilitas *e-learning*
- 3) Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui website *e-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar dan mungkin juga masyarakat
- 4) Pengkayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi
- 5) Menciptakan *competitive positioning* dan meningkatkan *brand image*
- 6) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan
- 7) Mengurangi biaya operasi dan meningkatkan pendapatan
- 8) Interaktivitas pembelajar meningkat, karena tidak ada batasan waktu untuk belajar
- 9) Pembelajar menjadi lebih bertanggung jawab akan kesuksesannya (*learner oriented*)

Dengan berbagai manfaat internet seharusnya dimanfaatkan guru sebagai sumber belajar. Internet merupakan sumber belajar yang tak terhingga asalkan dimanfaatkan dengan baik. Siswa dapat melakukan kegiatan *browsing* yang dapat mencari informasi, gambar, video, lagu, dan lain sebagainya.

## 5. ICT

### a. Pengertian ICT

Semakin berkembangnya zaman, teknologi juga semakin maju dan modern. Teknologi merambat ke semua lini seperti, transportasi, industri, kesehatan, kesehatan dan pendidikan. salah satu teknologi yang paling mendominasi saat ini adalah teknologi informasi dan komunikasi atau dalam istilah lain ICT (*Information and Communication Technology*). Berdasarkan Kementerian Negara Riset dan Teknologi dalam Asmani (2011:100) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau ICT adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis 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. Sutopo (2012:1) menyatakan bahwa teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu kajian untuk mengefektifkan proses komunikasi dengan mempergunakan kemajuan teknologi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mempunyai pengertian dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya. Teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antarmedia menggunakan teknologi tertentu. (Rusman dkk 2012:74)

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi atau dalam istilah lain ICT (*Information and Communication Technology*) adalah ilmu pengetahuan

yang berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan, pemrosesan, penyajian, penyimpanan, dan transfer informasi melalui perangkat modern.

#### b. Manfaat ICT

Beberapa manfaat teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah meningkatkan motivasi siswa, digital portofolio menjadi lebih efektif dan efisien, menambah wawasan dan cakrawala berpikir, menumbuhkan jiwa kebersamaan, serta menjadi alat ukur konsep pembelajaran yang kita lakukan dengan sekolah dari negara lain (Asmani, 2011:141). Haddad dan Jurich dalam Mukarom dan Rusdiana (2017:59) mengemukakan hasil risetnya mengenai pemanfaatan TIK dalam pendidikan di beberapa negara berkembang bahwa jika dimanfaatkan dengan baik dan tepat guna, TIK memiliki potensi untuk memperluas akses pendidikan (*expanding acces*), meningkatkan efisiensi (*promoting efficiency*), memperbaiki kualitas belajar dan meningkatkan kualitas pengajaran (*improving the quality of learning and enhancing the quality of teaching*), serta memperbaiki sistem pengelolaan dan administrasi pendidikan (*improving management system*)

Secara khusus, tujuan pemanfaatan TIK di dalam kelas berdasarkan Asmani (2011:135) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah, sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.

- 2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- 3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.
- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Alavi dan Gallupe dalam Asmani (2011:149) menemukan beberapa tujuan pemanfaatan TIK, yaitu:

- 1) Memperbaiki *competitive positioning*
- 2) Meningkatkan *brand image*
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran
- 4) Meningkatkan kepuasan siswa
- 5) Meningkatkan pendapatan
- 6) Memperluas basis siswa
- 7) Meningkatkan kualitas pelayanan
- 8) Mengurangi biaya operasi
- 9) Mengembangkan produk dan layanan baru

## **B. Penelitian yang relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. penelitian yang dilakukan oleh Toni Ruma Ananta (2017) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Se-Gugus II Kecamatan Imogiri” menggunakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Penyajian data dalam bentuk persentase supaya lebih jelas dan

mudah dipahami. Hasil penelitian ini yaitu sebanyak 4 responden (44.44%) kategori sangat tinggi, 4 responden (44.44%) kategori tinggi, 1 responden (11.12%) kategori sedang, 0 responden (0.00%) kategori rendah, dan 0 responden (0.00%) kategori sangat rendah. Tingkat Pengetahuan Dan Pemahaman Guru PJOK Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar se-Gugus II Kecamatan Imogiri adalah dominan tinggi dan sangat tinggi.

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

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori diatas, maka dapat dijadikan suatu kerangka berfikir. Pengetahuan merupakan hasil tahu yang diperoleh melalui penginderaan terhadap suatu objek tertentu yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Berhubungan dengan pengetahuan guru PJOK

terhadap media pembelajaran berbasis ICT maka hal tersebut berarti sejauh mana guru mengerti tentang media pembelajaran berbasis ICT dan aplikasinya terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berlangsung.

Pentingnya media pembelajaran dan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut guru untuk dapat memadukan media pembelajaran dengan teknologi. Pemanfaatan teknologi membawa banyak dampak baik terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti motivasi belajar siswa meningkat, wawasan bertambah, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, kemampuan peserta didik terhadap teknologi lebih berkembang. Namun dalam pemanfaatannya akan di pengaruhi oleh pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis ICT itu sendiri karena setiap guru akan mempunyai tingkat pengetahuan yang berbeda.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT. Pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis ICT menjadi hal yang serius dimana guru harus benar-benar memahami dan menggunakan media berbasis ICT dalam pelaksanaan pembelajaran agar materi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik dengan baik dan terkesan menarik serta mengasyikan.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif yang memberikan gambaran tentang pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul. Metode yang digunakan adalah survei dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan, yaitu responden memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Variabel yang diteliti harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul.

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

Edy Purwanto (2016:65) menyatakan bahwa variabel adalah konsep yang memiliki variasi nilai. Suatu konsep dapat disebut variabel jika konsep tersebut terdapat variasi nilai. Sebaliknya jika tidak memiliki variasi nilai maka konsep tersebut tidak termasuk variabel, dan sebagai konsekuensinya ia tidak bisa dijadikan objek penelitian.

Variabel dalam penelitian ini yaitu pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul. Pengetahuan yang dimaksud dalam hal ini adalah hal-hal yang diketahui guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang media berbasis ICT yang meliputi pengetahuan tentang media berbasis visual, audio, audio visual,

komputer dan internet. Pengukuran pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT diukur melalui tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang meliputi 26 soal dan hasilnya berupa skor.

### C. Populasi Penelitian

Berdasarkan J Supranto (2008:22) populasi adalah kumpulan dari seluruh elemen sejenis tetapi dapat dibedakan satu sama lain karena karakteristiknya. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:119), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu keseluruhan subjek yang terdiri dari guru mata pelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul yang berjumlah 13 guru.

**Tabel.1. Subjek Penelitian Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT**

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru Penjas
1	SD Negeri 3 Panggang	1
2	SD Negeri Bondalem	1
3	SD Negeri Grogol	2
4	SD Negeri Kaligondang	2
5	SD Negeri Kembangan	1
6	SD Negeri Plebengan	2
7	SD Negeri Terban	1
8	SD Negeri Tulasan	1
9	SD Negeri Panggang	1
10	SD Negeri Sribit	1
<b>Total</b>		<b>13</b>

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

### **1. Instrumen Penelitian**

Sugiono (2013:148) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berdasarkan Arikunto (2017:29) bahwa seorang peneliti ada kalanya tidak harus menyusun sendiri instrumen yang diperlukan, karena mungkin sudah ada instrumen yang pernah digunakan oleh peneliti lain yang dipandang tepat dipakai. Penggunaan instrumen penelitian lain seperti itu peneliti wajib menyebutkan nama peneliti yang namanya digunakan, syukur dapat memperoleh izin dari penyusunnya. Penggunaan ini dapat secara utuh langsung digunakan (apabila memang sudah tepat), atau peneliti melakukan adaptasi atau modifikasi seperlunya, sampai penerapannya dapat tepat sebagai instrumen untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Modifikasi tersebut dapat berupa penambahan atau pengurangan butir, dan dapat juga rumusan butir-butir yang ada misalnya untuk bahasa yang lebih sederhana sesuai dengan data dan kemampuan respondennya.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket penelitian yang diadaptasi dari saudara Ibnu Ihsan. Langkah selanjutnya adalah memodifikasi faktor yang berguna untuk mengetahui bagaimana pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul. Adapun faktor dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengetahuan tentang media berbasis audio meliputi mengetahui, memahami, mengaplikasi, dan menganalisis
- b. Pengetahuan tentang media berbasis visual meliputi mengetahui, memahami, dan mengaplikasi
- c. Pengetahuan tentang media berbasis audio visual meliputi mengetahui, memahami, mengaplikasi, dan mensintesis
- d. Pengetahuan tentang media berbasis komputer meliputi mengetahui, mengaplikasi, dan menganalisis
- e. Pengetahuan tentang media berbasis internet meliputi mengetahui dan mensintesis

**Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian Klasifikasi Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT**

Variabel	Faktor	Indikator	Nomer butir	Jumlah
Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro	Audio	Mengetahui media berbasis audio	7,17	2
		Memahami media berbasis audio	3	1
		Mengaplikasikan media berbasis audio	19	1
		Menganalisis media berbasis audio	18	1
	Visual	Mengetahui media berbasis visual	2, 16	2
		Memahami media berbasis visual	4	1
		Mengaplikasikan media berbasis visual	6, 11	2
		Mengetahui media berbasis audio visual	1	1

	Audio Visual	Memahami media berbasis audio visual	14	1
		Mengaplikasikan media berbasis audio visual	15	1
		Mensintesis media berbasis audio visual	10, 25	2
	Komputer	Mengetahui media berbasis komputer	9, 20	2
		Mengaplikasikan media berbasis komputer	13, 23	2
		Menganalisis media berbasis komputer	5, 12	2
	Internet	Mengetahui media berbasis internet	21, 22, 24	3
		Mensintesis media berbasis internet	8, 26	2
	Jumlah			

## 2. Teknik Pengumpulan Data

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

## E. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen ini dilakukan sebelum pengambilan data penelitian. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel (andal). Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur. Uji validitas menggunakan rumus *Corelation Product Moment* dari Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{XY}$  : Koefisien korelasi antara x dan y  
 $\Sigma X$  : Jumlah skor butir  
 $\Sigma Y$  : Jumlah skor total  
 $\Sigma XY$  : Jumlah perkalian antara skor butir  
 $\Sigma X^2$  : Jumlah kuadrat dari skor butir  
 $\Sigma Y^2$  : Jumlah kuadrat dari skor total  
N : Jumlah kasus  
Sumber. (Arikunto, 2006:146)

**Tabel 3. Hasil Analisis Data Uji Validitas Instrumen**

No	Variabel	Jumlah item	No. Item gugur	Jumlah item valid
1	Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro	26	6, 9, 10, 12, 14, 17, 20, 22, 26	17

Data dari uji coba penelitian yang dilakukan di SD Swasta di Bambanglipuro diolah menggunakan program komputer *SPSS versi 22*. Uji coba instrumen dalam penelitian ini terdiri dari 20 butir soal dinyatakan valid dan 9 butir soal dinyatakan gugur. Butir soal yang gugur adalah 6, 9, 10, 12, 14, 17, 20, 22, 26.

**Tabel 4. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen**

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.802	0.666	Valid
2	0.802	0.666	Valid
3	0.851	0.666	Valid
4	0.802	0.666	Valid
5	0.802	0.666	Valid
6	0.647	0.666	Tidak Valid
7	0.704	0.666	Valid
8	0.851	0.666	Valid
9	0,645	0.666	Tidak Valid
10	0,598	0.666	Tidak Valid
11	0,778	0.666	Valid
12	0,466	0.666	Tidak Valid
13	0,851	0.666	Valid
14	0,647	0.666	Tidak Valid
15	0,696	0.666	Valid
16	0,671	0.666	Valid
17	0,431	0.666	Tidak Valid

18	0,671	0.666	Valid
19	0,729	0.666	Valid
20	0,622	0.666	Tidak Valid
21	0,851	0.666	Valid
22	0,440	0.666	Tidak Valid
23	0,984	0.666	Valid
24	0,720	0.666	Valid
25	0,778	0.666	Valid
26	0,647	0.666	Tidak Valid

Kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan valid atau tidak suatu butir instrumen penelitian yaitu dengan membandingkan  $r_{hitung} (r_{xy})$  dengan  $r_{tabel} (r^2_{xy})$  pada taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{hitung} (r_{xy})$  lebih besar atau sama dengan  $r_{tabel} (r^2_{xy})$ , maka butir instrumen penelitian dinyatakan valid, sedangkan apabila  $r_{hitung} (r_{xy})$  lebih kecil dari  $r_{tabel} (r^2_{xy})$  maka butir instrumen penelitian dinyatakan gugur. Selanjutnya untuk tindak lanjut butir soal yang tidak valid berdasarkan Sugiyono (2013:168) apabila instrumen tidak valid maka harus diperbaiki atau dibuang. Maksud diperbaiki disini adalah memperbaiki pernyataan dalam angket yang tidak valid yang kemudian harus diujicobakan lagi hingga pernyataan itu valid. Dalam penelitian ini peneliti memutuskan untuk membuang butir soal yang tidak valid karena sudah ada pertanyaan yang mewakili dari setiap faktor tersebut yang valid.

## 2. Uji Reliabilitas

berdasarkan Sugiyono (2013:168) instrumen reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan

menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* berikut ini:

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

Keterangan :

- $r_{11}$  : reliabilitas instrumen  
 $k$  : banyak butir pertanyaan  
 $\sum ab^2$  : jumlah varian butir  
 $\sum at^2$  : varian total  
 (Arikunto, 2010: 239)

Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  instrumen dikatakan reliabel dan jika  $r_{11} < r_{tabel}$  instrumen dikatakan tidak reliabel.

**Tabel 5. Kriteria Indeks Reliabilitas**

No	Interval Alpha Cronbach	Kriteria
1	0,000-0,199	Sangat rendah
2	0,200-0,399	Rendah
3	0,400-0,599	Sedang
4	0,600-0,799	Kuat
5	0,800-1,000	Sangat kuat

**Tabel 6. Hasil Analisis Data Reliabilitas**

Variabel	R hitung	R tabel	Kesimpulan	Keterangan
Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro	0.961	0.666	Reliabel	Sangat kuat

Hasil uji reliabilitas instrumen menghasilkan  $r_{11} = 0,961 > r_{tabel} = 0,666$  sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian reliabel (sangat kuat). Sehingga butir instrumen ini sudah layak digunakan untuk mengambil data penelitian

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang dipakai untuk mengolah data yang telah dikumpulkan untuk mendapat suatu kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Adapun teknik perhitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan presentase. Menurut Sudijono (2011:42) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Besarnya Presentase

F : Skor Jawaban yang benar

N : Skor jawaban keseluruhan

Data tersebut untuk menggambarkan tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se Kecamatan Bambanglipuro. Hasil analisis selanjutnya dimaknai dengan standar pengkategorian tingkat pengetahuan. Pengkategorian tersebut untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se Kecamatan Bambanglipuro. Berdasarkan Zainal Aqib (2017:49) adapun analisis kuantitatif digunakan

untuk mengetahui keberhasilan guru dan siswa berdasarkan standar kompetensi guru yang telah ditetapkan oleh Depdiknas sebagai berikut:

**Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan Guru PJOK Se-Kecamatan Bambanglipuro Tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT**

<b>No.</b>	<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kategori</b>
1	90 – 100	Amat Baik
2	76 – 90	Baik
3	55 – 75	Cukup
4	0 – 54	Kurang

Sumber : Zainal Aqib (2017:49)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni-Juli 2019 dengan subjek seluruh guru PJOK di SD Negeri se Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul yang berjumlah 13 guru. Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dengan instrumen tes pilihan ganda untuk mengumpulkan data. Pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis ICT terdiri dari 5 faktor yaitu audio, visual, audio visual, komputer dan internet. Berikut adalah deskripsi hasil penelitian pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul :

#### **1. Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul**

Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul diukur dengan tes pilihan ganda sebanyak 17 butir pertanyaan dengan skor 1 jika benar dan 0 jika salah. Skor maksimal yang dapat diperoleh responden adalah 17. Selanjutnya persentase jawaban benar yang diperoleh responden dihitung dan diklasifikasikan ke dalam 4 (empat) kategori untuk menentukan tingkat pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis ICT. Deskripsi hasil penelitian tentang Pengetahuan guru PJOK terhadap

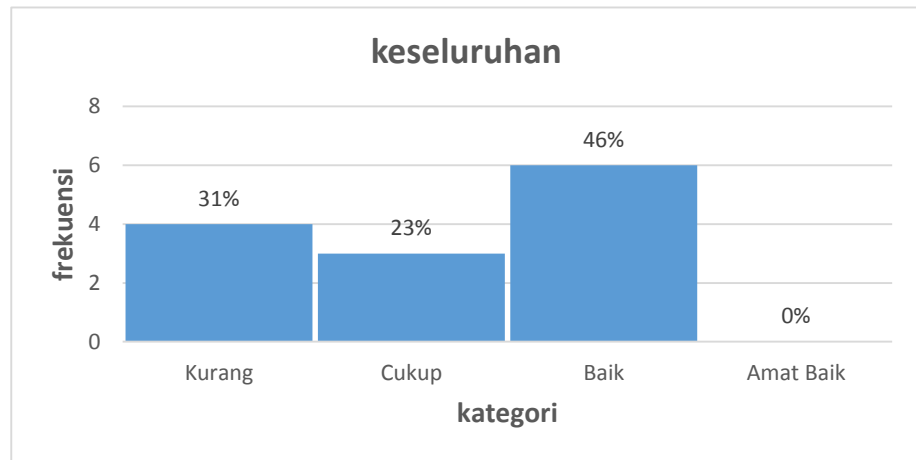
media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat dilihat di bawah ini.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai maksimum sebesar 15 dan nilai minimum sebesar 0

**Tabel 08. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT Di SD Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul**

No	Kategori Tingkat Pengetahuan	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	90 - 100	0	0%
2	Baik	76 - 90	6	46%
3	Cukup	55 - 75	3	23%
4	Kurang	0 - 54	4	31%
Jumlah			13	100%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa 0 guru (0%) mempunyai kategori amat baik, mayoritas responden sebanyak 6 guru (46%) mempunyai pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis ICT dengan kategori baik. Sebanyak 3 guru (23%) mempunyai kategori cukup, 4 guru (31%) mempunyai kategori kurang. Selanjutnya distribusi frekuensi pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 1. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT Di SD Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul**

Data penelitian ini dideskripsikan untuk mengetahui gambaran yang jelas mengenai karakteristik data tersebut. Untuk mendapatkan hasil penelitian tentang media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul, perlu dideskripsikan menurut masing-masing faktor yang mengkonstrak penelitian ini, pendeskripsiannya adalah sebagai berikut:

**a. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio**

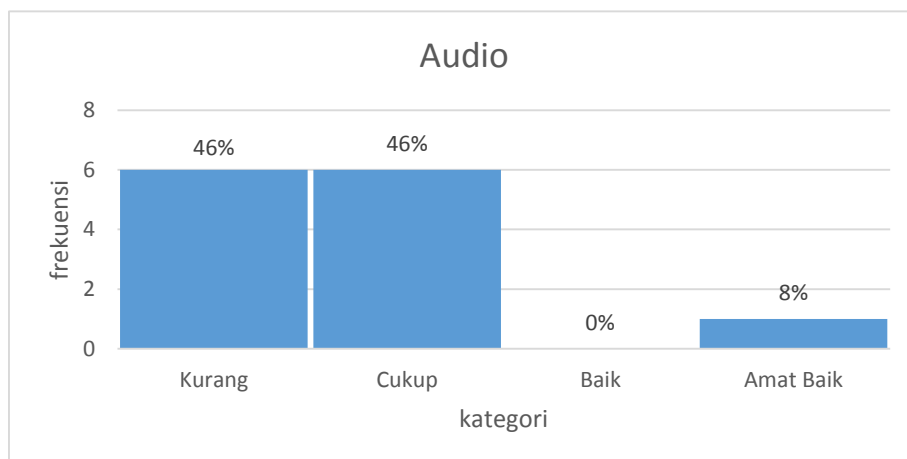
Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai maksimum sebesar 4 dan nilai minimum sebesar 0. Selanjutnya deskripsi data pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 09. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio**

No	Kategori Tingkat Pengetahuan	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	90-100	1	8%
2	Baik	76-90	0	0%
3	Cukup	55-75	6	46%
4	Kurang	0-54	6	46%
Jumlah			13	100%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 1 guru (8%) mempunyai pengetahuan dengan kategori amat baik. Sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori baik. Sebanyak 6 guru (46%) mempunyai kategori cukup, dan 6 guru (46%) mempunyai kategori kurang.

Selanjutnya distribusi frekuensi pengetahuan guru PJOK berdasarkan faktor audio dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 2. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio**

**b. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Visual**

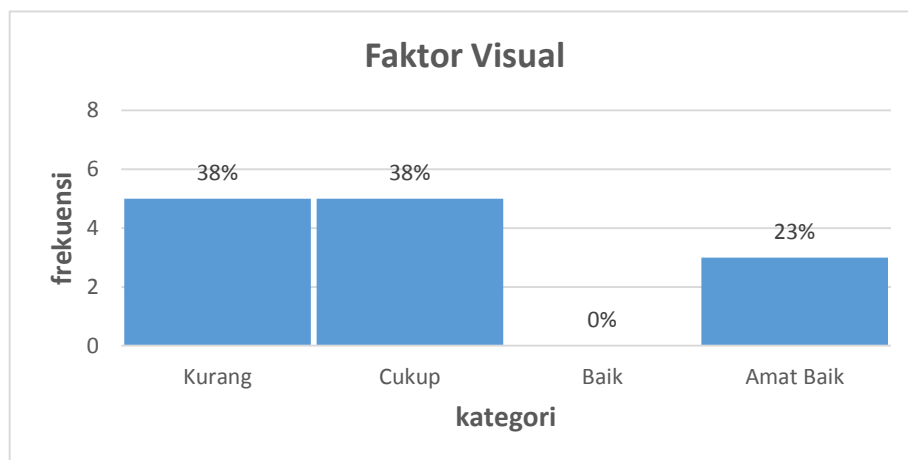
Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai maksimum sebesar 4 dan nilai minimum sebesar 0. Selanjutnya deskripsi data pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Visual**

No	Kategori Tingkat Pengetahuan	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	90-100	3	23%
2	Baik	76-90	0	0%
3	Cukup	55-75	5	38%
4	Kurang	0-54	5	38%
Jumlah			13	100%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 3 guru (23%) mempunyai pengetahuan dengan kategori amat baik. Sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori baik. Sebanyak 5 guru (38%) mempunyai kategori cukup, dan 5 guru (38%) mempunyai kategori kurang.

Selanjutnya distribusi frekuensi pengetahuan guru PJOK berdasarkan faktor visual dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Visual**

**c. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio Visual**

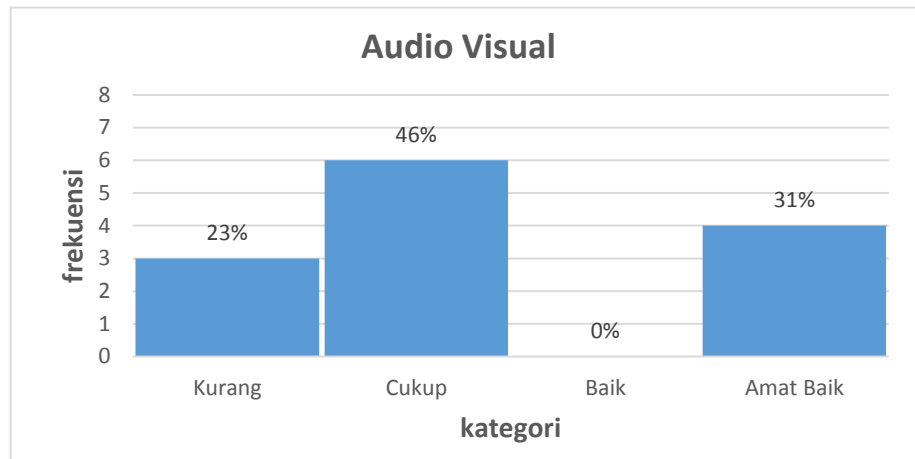
Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai maksimum sebesar 3 dan nilai minimum sebesar 0. Selanjutnya deskripsi data pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 11. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio Visual**

No	Kategori Tingkat Pengetahuan	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	90-100	4	31%
2	Baik	76-90	0	0%
3	Cukup	55-75	6	46%
4	Kurang	0-54	3	23%
Jumlah			13	100%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 4 guru (31%) mempunyai pengetahuan dengan kategori amat baik. Sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori baik, 6 guru (46%) mempunyai kategori cukup, dan 3 guru (23%) yang mempunyai kategori kurang.

Selanjutnya distribusi frekuensi pengetahuan guru PJOK berdasarkan faktor audio visual dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Audio Visual**

**d. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Komputer**

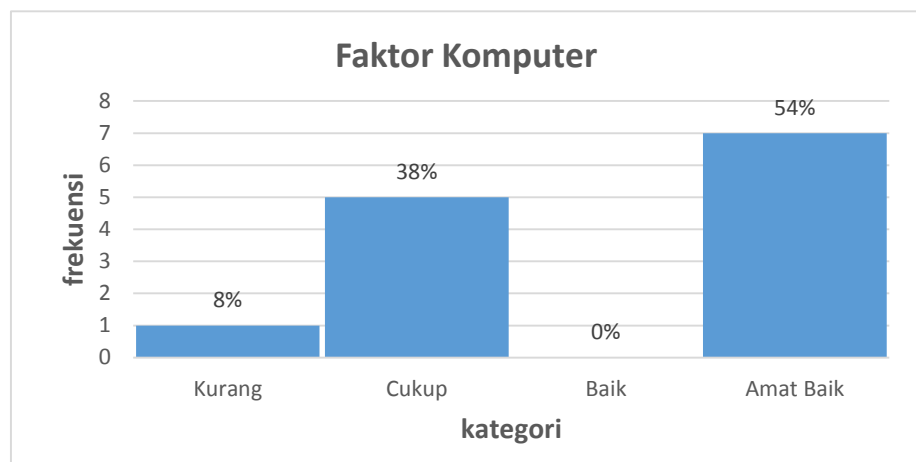
Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai maksimum sebesar 3 dan nilai minimum sebesar 0. Selanjutnya deskripsi data pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Komputer**

No	Kategori Tingkat Pengetahuan	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	90-100	7	54%
2	Baik	76-90	0	0%
3	Cukup	55-75	5	38%
4	Kurang	0-54	1	8%
Jumlah			13	100%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 7 guru (54%) mempunyai pengetahuan dengan kategori amat baik. Sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori baik, 5 guru (38%) mempunyai kategori cukup, dan 1 guru (8%) yang mempunyai kategori kurang.

Selanjutnya distribusi frekuensi pengetahuan guru PJOK berdasarkan faktor komputer dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Komputer**

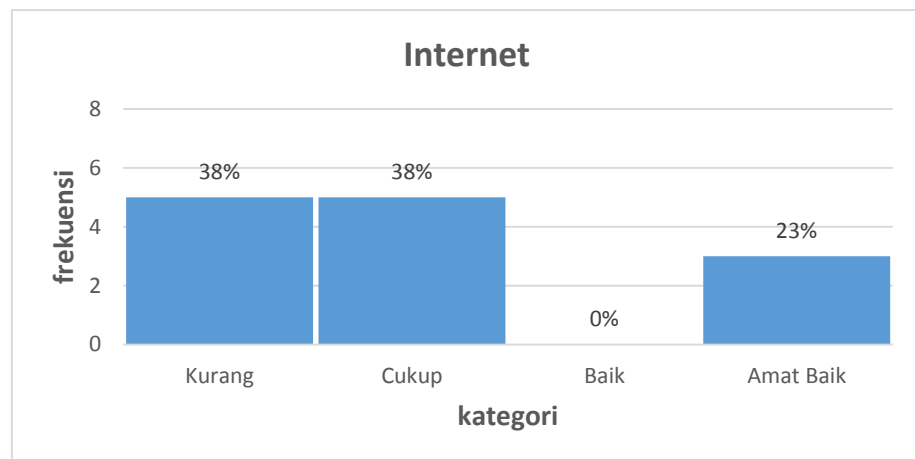
**e. Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Internet**

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai maksimum sebesar 3 dan nilai minimum sebesar 0. Selanjutnya deskripsi data pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 13. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Internet**

No	Kategori Tingkat Pengetahuan	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Amat Baik	90-100	3	23%
2	Baik	76-90	0	0%
3	Cukup	55-75	5	38%
4	Kurang	0-54	5	38%
Jumlah			13	100%

Tabel tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 3 guru (23%) mempunyai pengetahuan dengan kategori amat baik. Sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori baik, 5 guru (38%) mempunyai kategori cukup, dan 5 guru (38%) yang mempunyai kategori kurang. Selanjutnya distribusi frekuensi pengetahuan guru PJOK berdasarkan faktor internet dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK berdasarkan Faktor Komputer**

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro secara rinci menunjukkan sebanyak 0 guru memiliki pengetahuan amat baik, 6 guru memiliki pengetahuan baik, 3 guru memiliki pengetahuan cukup dan 4 guru memiliki pengetahuan kurang. Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro mayoritas mempunyai kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru PJOK se-kecamatan Bambanglipuro memiliki pengetahuan baik terhadap media pembelajaran berbasis ICT.

Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan, semakin tinggi jenjang pendidikan yang ditempuh akan merubah pola berfikir guru dan sangat berpengaruh terhadap pengetahuan yang dimiliki. Selain latar belakang pendidikan, usia juga salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang. Semakin bertambah usia maka semakin berkembang pula pengetahuan yang dimiliki. Namun ketika memasuki usia pensiun tentu daya ingat dan pola pikir juga akan menurun. Ketersediaan fasilitas media berbasis ICT disekolah akan membuat guru sering memanfaatkan dan menggunakannya sebagai media pembelajaran dan kebiasaan itu akan menjadi hal yang baik untuk pengetahuan guru.

1. Berdasarkan faktor audio, diketahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul masuk dalam kategori cukup dengan

rata-rata nilai 55,76. Hal ini menunjukkan bahwa guru PJOK sudah mampu memanfaatkan media berbasis audio seperti pada materi *Multistage Fitness Test*, tape untuk pembelajaran senam.

2. Berdasarkan faktor visual, diketahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul masuk dalam kategori cukup dengan rata-rata nilai 67,31. Hal ini menunjukkan bahwa guru PJOK sudah mampu memanfaatkan media berbasis visual seperti gambar yang ditayangkan melalui proyektor atau pun guru membuat secara mandiri gambar atau foto.
3. Berdasarkan faktor audio visual, diketahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul masuk dalam kategori cukup dengan rata-rata nilai 66,67. Hal ini menunjukkan bahwa guru PJOK sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio video seperti video cara melakukan lompat jauh, film animasi untuk edukasi. Media berbasis audio visual merupakan salah satu media yang paling disukai oleh peserta didik , karena dalam penyampaian materi melalui gambar bergerak atau video dan suara secara bersamaan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias pada saat pembelajaran berlangsung
4. Berdasarkan faktor komputer, diketahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul masuk dalam kategori baik dengan rata-rata nilai 79,49. Hal ini menunjukkan bahwa guru PJOK sudah mampu

memanfaatkan media berbasis komputer seperti menggunakan proyektor sebagai alat untuk memproyeksikan bahan ajar dan membuat bahan ajar menggunakan *powerpoint*, membuat gambar dengan *correl draw*. Tetapi untuk guru yang usianya sudah mendekati masa pensiun masih kalah dengan guru yang masih muda.

5. Berdasarkan faktor internet, diketahui pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul masuk dalam kategori cukup dengan rata-rata nilai 56,41. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang kurang menguasai tentang internet. Faktor usia dan pendidikan tentu menjadi penghambat guru dalam pemanfaatan media ini terlebih guru yang umurnya mendekati masa pensiun.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PJOK se-kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul memiliki pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis ICT dengan nilai tertinggi 88,23, nilai terendah 0 dan rata-rata 64,70. Hal ini dikarenakan dari data populasi penelitian bahwa latar belakang pendidikan guru PJOK di SD Negeri se-kecamatan Bambanglipuro sangat beragam sehingga mempengaruhi tingkat pengetahuan. Disamping itu juga faktor usia menjadi pengaruh terhadap hasil penelitian. Latar belakang pendidikan dan usia yang hampir memasuki masa pensiun sehingga pengalaman ilmu dan kemampuan berfikir kurang mampu bersaing dengan guru lulusan S1. Peran pemerintah diperlukan agar kualitas guru PJOK di Indonesia dapat merata dan bersaing untuk memenuhi kebutuhan zaman. Hal

ini bisa diwujudkan dengan mengadakan pelatihan, seminar, *workshop*, pembelajaran atau kegiatan sejenisnya tentang media pembelajaran berbasis ICT.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

1. Penelitian ini dilaksanakan pada lingkup sekolah dengan gugus yang terbatas, perlunya penelitian lanjutan dengan subjek yang lebih luas.
2. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda dengan kelemahan responden dapat menjawab asal-asalan sehingga berpengaruh terhadap hasil pengolahan data yang dilakukan.
3. Ada kemungkinan dalam pengisiannya, beberapa responden kesulitan dalam memahami soal yang telah dibuat karena kurangnya pemahaman tentang media pembelajaran berbasis ICT.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul yaitu 0 guru (0%) mempunyai kategori amat baik, mayoritas responden sebanyak 6 guru (46%) mempunyai pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis ICT dengan kategori baik. Sebanyak 3 guru (23%) mempunyai kategori cukup, 4 guru (31%) mempunyai kategori kurang. Sebagian besar masuk pada kategori baik dengan persentase sebesar 46%. Nilai rata-rata keseluruhan yaitu 64,70 dan masuk dalam kategori cukup.

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

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul sebagian besar mempunyai kategori baik. Bagi guru yang mempunyai tingkat pengetahuan baik terhadap media berbasis ICT diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT di sekolah masing-masing agar pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan optimal. Bagi guru yang mempunyai tingkat pengetahuan cukup, rendah dan kurang terhadap media berbasis ICT diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan agar pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan optimal dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT.

### C. Saran-saran

Berdasarkan hasil pembahasan, kesimpulan, implikasi serta keterbatasan penelitian yang telah dikemukakan di atas, saran yang dapat dikemukakan bagi pihak-pihak yang terkait antara lain:

1. Bagi guru PJOK, hendaknya menerapkan pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran, agar siswa lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat terwujud.
2. Bagi pemerintah atau instansi terkait, hendaknya memberikan materi melalui pelatihan, seminar, *workshop*, pembelajaran atau kegiatan sejenisnya tentang media pembelajaran berbasis ICT agar kualitas guru di Indonesia dapat merata.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mengambil masukan dalam upaya mengoptimalkan media pembelajaran dari hasil penelitian “Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul”
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti faktor-faktor lain yang memberikan kontribusi terhadap pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan




## Daftar Pustaka

- Alnedral.(2015). *Strategi Pembelajaran PJOK*. Yogyakarta: Andi.
- Ananta,TR. (2017). *Tingkat Pengetahuan dan Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Tentang Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Se-Gugus II Kecamatan Imogiri*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anderson, LW. Krathwohl, DR. (2017) *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. (Terjemahan Agung Prihantoro). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Edisi asli diterbitkan tahun 2001 oleh Pearson Education Inc).
- Aqib, Z & Amrullah, A. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTS)*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Asmani, J.M. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Darmawan, D.(2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Pupuh & Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Febriana, R (2016). *Tingkat Pengetahuan Guru Penjasorkes SD Negeri se-Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Tentang Penggunaan Internet*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Mukarom, Z. Rusdiana, HA. (2017). *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Purwanto Edy. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. Kurniawan, D. Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, AS. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan
- Supranto, J. (2008). *Statistik Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno,H.B & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardoyo,S.M. 2013). *Pembelajaran Berbasis Riset*. Jakarta: Akademia Permata.
- Yuliana, E. (2017). *Analisis Pengetahuan Siswa Tentang Makanan yang Sehat dan Bergizi Terhadap Pemilihan Jajanan di Sekolah*. Diakses dari [http://repository.ump.ac.id/4114/3/Erlin%20Yuliana\\_BAB%20II.pdf](http://repository.ump.ac.id/4114/3/Erlin%20Yuliana_BAB%20II.pdf) pada 17 Juli 2019 pukul 10.55 WIB.
- Zainiyati, H.S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Permohonan Izin Uji Coba Penelitian

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b>
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541	
<hr/>	
Nomor : 05.75/UN.34.16/PP/2019.	29 Mei 2019
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
<b>Kepada Yth. Kepala SD ..... di Tempat.</b>	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto
NIM	: 15604221085
Program Studi	: PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	: Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP	: 197310062001122001
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Mei s/d Juli 2019
Tempat	: SD Swasta di Kecamatan Bambanglipuro Bantul.
Judul Skripsi	: <sup>Pengembangan</sup> <del>Penggunaan</del> Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
Dekan,	
	
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 196407871988121001	
	
<b>Tembusan :</b>	
1. Kaprodi PGSD Penjas.	
2. Pembimbing Tas.	
3. Mahasiswa ybs.	

## Lampiran 2. Permohonan Izin Penelitian



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

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

Nomor : 05.76/UN.34.16/PP/2019.

29 Mei 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.  
Kepala SD Negeri .....  
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 : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Program Studi : PGSD Penjas  
Dosen Pembimbing : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.  
NIP : 197310062001122001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Mei s/d Juli 2019  
Tempat : SD Negeri di Kecamatan Bambanglipuro Bantul.  
Judul Skripsi : Pengaruh Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul.

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

Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

### Lampiran 3. Surat Keterangan SD N Kembangan

  
PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARHAGA  
SD N KEMBANGAN  
Alamat : Kembangan, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul

---

**SURAT KETERANGAN**  
No: 336/SDKE/VI/2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Lestari Mugiantarsih, S.Pd  
NIP : 19740123 199606 2 004  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kembangan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 21 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri Kembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
Lestari Mugiantarsih, S.Pd  
NIP. 19740123 199606 2 004



## Lampiran 4. Surat Keterangan SD N Terban



DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANTUL  
KECAMATAN BAMBANGLIPURO

### SD TERBAN

Alamat : Cangkring, Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul

E-mail : bambanglipurosderban@yahoo.co.id

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/475/BAM.D.09

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Terban, Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : NURAJI ROHMAD WAHYU WIDIARTO  
NIM : 15604221085  
Program Studi : PGSD Penjas  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Terban pada hari Jumat tanggal 21 Juni 2019, dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bambanglipuro, 21 Juni 2019

Kepala Sekolah,



**Dra. RR. MUJIRAHAYU**  
NIP. 196112301980122001

Lampiran 5. Surat Keterangan SD N Sribit



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SD SRIBIT  
Alamat : Sribit, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul

**SURAT KETERANGAN**

**No:** 424/020/BAM.D.08/VI/2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Irianto, S.Pd.SD  
NIP : 19620513 198201 1 001  
Golongan : Pembina/IV A  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Sribit

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 21 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri Sribit dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
Irianto, S.Pd.SD  
NIP: 19620513 198201 1 001

## Lampiran 6. Surat Keterangan SD N Kaligondang



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SD N KALIGONDANG  
Alamat : Kaligondang, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul

### SURAT KETERANGAN

No: 422/451/BAM.D05/VI/2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ana Daljinah, S.Pd.  
NIP : 19710317 199903 2003  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kaligondang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 21 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri Kaligondang dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
Daljinah, S.Pd.  
NIP. 197103171999032003



## Lampiran 7. Surat Keterangan SD N Bondalem



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SD N BONDALEM  
alamat : Bondalem, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul

### SURAT KETERANGAN

No: 506 /BAM/.D 03 /2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sri Lestari, S.Pd  
NIP : 19670608 198804 2 002  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Bondalem

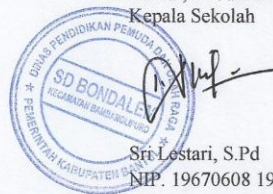
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 24 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri Bondalem dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah



Sri Lestari, S.Pd  
NIP. 19670608 198804 2 002

## Lampiran 8. Surat Keterangan SD N Plebengan

 PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
SD PLEBENGAN  
Alamat : Plebengan, Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul

---

**SURAT KETERANGAN**  
No: 187 /SD /KET. 06 /2019

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Suyadi, M.Pd  
NIP : 19630309 198509 1 002  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Plebengan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 24 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri Plebengan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
Suyadi, M.Pd  
NIP. 19630309 198509 1 002



## Lampiran 9. Surat Keterangan SD N Panggang

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**KORWIL BAMBANGLIPURO**  
**SD PANGGANG**  
*Alamat : Tempel, Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul 55764*  
*E-mail : sdpanggang\_sidomulyo@yahoo.co.id*

---

**SURAT KETERANGAN**  
**No: 621/SD-Pg/v1/2019**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : PARJIYATMI, S.Pd  
NIP : 196907111999032004  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Panggang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 24 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri Panggang dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
**PARJIYATMI, S.Pd**  
NIP. 196907111999032004



Lampiran 10. Surat Keterangan SD N 3 Panggang

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**SD 3 PANGGANG**  
*Alamat : Ngampelan, Sidomulyo, Bambanglipuro, Bantul, Yogyakarta 55764*

---

**SURAT KETERANGAN**  
**No: 422/028/BAM.D.02**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Cholita Sadmi Suwarsini, S.Pd  
NIP : 19660303 199102 2 003  
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 3 Panggang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian pada hari Jumat, 21 Juni 2019 untuk memperoleh data di SD Negeri 3 Panggang dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Bambanglipuro"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
Cholita Sadmi Suwarsini, S.Pd  
NIP. 19660303 199102 2 003



## Lampiran 11. Surat Keterangan SD N Grogol

  
PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLARHAGA  
**SEKOLAH DASAR GROGOL**  
Alamat : Ngambah, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul Kode Pos 55764  
☎ 085290000563; 085875436988; E-mail : sd.grogolbambanglipuro@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
No : 421/199/BAM.D04

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WANURI S.Pd.  
NIP : 196112041986041001  
Unit Kerja : SD Grogol Korwil Kec. Bambanglipuro  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Ngambah, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul

Menerangkan bahwa :


Nama : NURAJI ROHMAD WAHYU WIDIARTO  
NIM : 15604221085  
Program Studi : PGSD Penjas  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
PT : Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Skripsi : Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se- Kecamatan Bambanglipuro Bantul.

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SD Grogol Korwil Kec. Bambanglipuro, Bantul pada bulan Mei s.d Juli 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 26 Mei 2019  
Kepala Sekolah  
  
WANURI S.Pd  
NIP: 196112041986041001

Lampiran 12. Surat Keterangan SD N Tulasan

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA**  
**SD TULASAN**  
*Alamat : Tulasan, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul 55764*  
*E-mail : sdtulasan@yahoo.co.id*

---

**SURAT KETERANGAN**  
No : 53/SD.T/VI/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Th. Ari Purwaningsih, S.Pd  
NIP : 197002241998032002  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SD Tulasan Korwil Kecamatan Bambanglipuro


Menerangkan bahwa :

Nama : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Prodi : PGSD Penjas  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi dengan Judul *Pengetahuan Gou PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro* pada bulan Mei-Juli 2019 di SD Tulasan.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bambanglipuro, 24 Juni 2019  
Kepala Sekolah  
  
Th. Ari Purwaningsih, S.Pd  
NIP. 197002241998032002



Lampiran 13. Kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : Nuraji Rohmad Wahyu Widiarto  
NIM : 15604221085  
Program Studi : PGSD Penjaskes  
Jurusan : PDR  
Pembimbing : Nur Rahmah Muktionari, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	1./2019	- Download Pedoman Penulisan TA UNY 2016	
2		- Bentuk Metode penelitian - Sumber belajar : mesin pengas dan	
3	19/2/2019	BAB I sampai BAB II & III	
4	26/2/2019	Bab I - IV Revisi bab II	
5	27/3/2019	Pemahaman penting bagi tugas guru + cat bol lebih seperti gambar kegiatan buat instrumennya	
6	15/4/2019	Instrumennya & betulkan. Montajji - keri	
7	14/5/2019	Instrument	
8	15/5/2019	Pembuatan Instrumen - validasi uji coba	
9	5/7/2019	Revisi Bab I - Bab IV & Susun ke lampiran	
10	8/7/2019	Siap Ujia.	

Mengetahui  
Kaprodik PGSD Penjaskes.

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

Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Penelitian

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (*Information and Communication  
Technologies*) DI SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA**

A. Latar Belakang Responden

1. Nama Lengkap :
2. Tempat/tanggal Lahir :
3. Riwayat Pendidikan :
  - a. Perguruan tinggi :
  - b. Fakultas/jurusan :
  - c. Tahun kelulusan :
4. Tempat Mengajar :
5. Tahun mengajar :

B. Jawaban yang responden isi akan kita simpan untuk keperluan penelitian tanpa menyebarkan hasil dari jawaban responden ke pihak (pihak lain )

C. Prosedur Pengisian.

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang bapak/ibu anggap benar.

D. Pertanyaan

Apakah bapak / Ibu pernah mengikuti pelatihan, seminar, workshop, pembelajaran atau kegiatan sejenisnya tentang media pembelajaran berbasis ICT ? Pernah/tidak pernah (Coret yang tidak perlu). jika pernah silahkan jawab soal berikut ini.

1. Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut ... (*tahu/ mengingat/ Mudah* )
  - a. Media berbasis computer
  - b. Media berbasis visual
  - c. Media berbasis audio
  - d. Media berbasis audio visual

2. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/ penglihatan disebut ... (*tahu/ mengingat/Mudah*)
  - a. Media berbasis computer
  - b. Media berbasis visual
  - c. Media berbasis audio
  - d. Media berbasis audio visual
3. Media pembelajaran berbasis ICT adalah ... (*memahami /sedang*)
  - a. Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.
  - b. Suatu alat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran dengan melibatkan teknologi
  - c. Suatu alat yang digunakan untuk menambah segala ke kurang dengan peran teknologi.
  - d. Sesuatu teknologi yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran dengan melibatkan alat bantu.
4. Peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar... (*memahami) sedang*)
  - a. Penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
  - b. Memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah diterima dan pembelajaran tetap berjalan menarik walaupun peserta didik tidak terlalu aktif
  - c. Dalam pembelajaran siswa akan terlihat lebih aktif saat menerima pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam memberikan materi dalam kelas namun tidak bisa digunakan diluar kelas
  - d. Dalam pembelajaran peserta didik akan terlihat lebih aktif sehingga pemberian materi akan terlihat mudah dan pembelajaran akan lebih menyenangkan untuk diterima namun hanya bisa dilakukan didalam kelas

5. Berikut ini yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran berbasis komputer adalah ... (*analisis / sedang*)
  - a. Televisi, Microsoft Powerpoint dan Yahoo
  - b. Google, Microsoft Powerpoint dan ,Yahoo
  - c. Radio, Google dan Yahoo
  - d. Televisi, Radio dan Google
6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dalam pilihan berikut, kecuali ... (*aplikasi) sedang*)
  - a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
  - b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
  - c. Proses pembelajaran menjadi lebih pasif
  - d. Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan
7. Berikut ini adalah ciri- ciri dari media pembelajaran, kecuali ... (*tahu/Meningat/sukar*)
 

a. <i>Fixative Property</i>	c. <i>Manipulatif Property</i>
b. <i>Distributive Property</i>	d. <i>Minimalis Property</i>
8. Langkah-langkah mengirim email melalui gmail adalah ... (*sintesis)sukar*)
  - a. Login ke akun Gmail anda » lalu klik compose atau tulis » kemudian lalu isikan email penerima pada To/kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send / kirim
  - b. Masuk ke akun gmail » lalu kilik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
  - c. Login ke akun gmail anda » Lalu klik Compose » Akan terbuka sebuah form dipojok kanan web browser » isikan alamat email penerima pada To/kepada» Subjek/Judul lalu isi email tersbut. » Untuk mengirim, klik tombol Send.
  - d. Masuk ke akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat email penerima pada To/kepada » isikan judul email tersebut lalu mengirim » kilik tombol send.

9. Versi Windows yang dirilis Microsoft pada juni tahun 2015 yang digunakan sampai sekarang adalah ... (mengingat / tahu)
- Windows 7
  - Windows XP
  - Windows 10
  - Windows 2000
10. Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek yang dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film, merupakan ciri dari ... (*Sintesis/ sukar* )
- Fixative Property*
  - Distributive Property*
  - Manipulatif Property*
  - Minimalis Property*
11. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk, Kecuali... (*aplikasi /sedang*)
- Menimbulkan kegairahan belajar peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
  - Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan diri dan minat
  - Meningkatkan mutu pendidikan yang ada disekolah dan meningkatkan semangat siswa
12. Media berbasis komputer terbagi dalam dua jenis yaitu ... (*analisis/ sedang* )
- Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis visual
  - Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis audio
  - Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis internet
  - Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis audio visual
13. Jika menekan tombol ctrl+W adalah untuk menutup tab browser maka tombol yang harus di tekan jika kita ingin melakukan print secara otomatis adalah ... (*aplikasi/ sedang* )
- ctrl+A
  - ctrl+P
  - ctrl+S
  - ctrl+T

14. Pengertian media pembelajaran berbasis audio visual beserta contohnya adalah ...(*memahami/ mudah*)
- a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang lebih diarahkan pada indera pendengaran contoh radio
  - b. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang diarahkan pada pendengaran dan penglihatan contoh film
  - c. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh televisi
  - d. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh radio
15. Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan pembelajaran PJOK adalah ... (*aplikasi/ sedang* )
- a. Guru memberikan lembaran kertas dan membagikan kepada siswa supaya siswa melihat gambar dan bagaimana melakukan gerakan yang benar dalam lompat jauh gaya melayang .
  - b. Guru memperlihatkan video tutorial teknik passing yang benar dalam permainan bola voli dengan menggunakan proyektor yang disambung speaker ke laptop kemudian siswa disuruh melakukan diluar lapangan.
  - c. Guru memutar audio menggunakan speaker untuk kegiatan senam irama yang dilakukan didalam ruang dengan diikuti seluruh siswa sehingga bisa membantu jalannya pembelajaran
  - d. Guru memberikan film/tontonan kepada siswa lalu mengenalkan bagaimana cara melaksanakan hidup sehat yang baik dan benar dalam kehidupan sehari hari yang bisa langsung diterapkan siswa

16. Apa kepanjangan dari OHT... (*tahu/sedang*)
- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| a. <i>Overhead Transprans</i>   | c. <i>Overhead Transparency</i> |
| b. <i>Overhead Transformans</i> | d. <i>Overhead Translicly</i>   |
17. Apa kepanjangan dari ICT ... (*tahu / mengingat*)
- |   |
|---|
| a. Information and Communication Technologies |
| b. Information and Computer Technologies      |
| c. Information and Communicion Technologies   |
| d. Information and Commpucation Technologies  |
18. Materi yang bisa diterapkan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio ... (*analisis/ sedang*)
- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| a. Permainan bola voli  | c. Atletik lari 100 M  |
| b. Permainan Sepak bola | d. Atletik lompat jauh |
19. *Multistage Fitness Test* adalah salah satu cara untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang, dalam test ini melibatkan jenis media ... (*aplikasi/sedang*)
- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| a. Audio Visual | c. Visual   |
| b. Audio        | d. Komputer |
20. Seorang guru dapat menampilkan bahan tayang yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Program tampilan bahan tayang ini difasilitasi oleh Microsoft. Aplikasi sederhana keluaran Microsoft yang dapat digunakan untuk membuat bahan presentasi adalah ... (*tahu/mudah*)
- |                                  |  |
|----------------------------------|--|
| a. <i>Microsoft Database</i>     | c. <i>Microsoft powerpoint</i>         |
| b. <i>Microsoft Spread Sheet</i> | d. <i>Microsoft Desktop Publishing</i> |
21. Alamat internet web sering disebut dengan ... (*tahu/mudah*)
- |        |          |
|--------|----------|
| a. WWW | c. COM   |
| b. URL | d. SWEET |
22. Jaringan yang penggunaannya tanpa menggunakan kabel disebut ... (*tahu/mudah*)
- |            |             |
|------------|-------------|
| a. Wired   | c. Waving   |
| b. Cabling | d. Wireless |

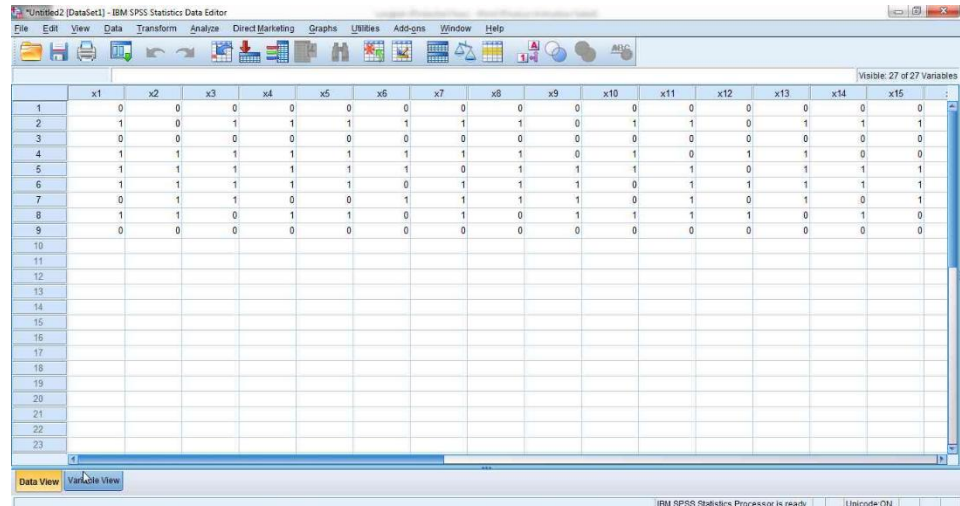
23. Bagaimanakan prosedur yang baik dan benar mematikan komputer dengan sistem operasi Windows 10 ... (*aplikasi/sedang*)
- Klik Start » Turn Off Computer » Turn Off
  - Klik Start » Turn Off Computer » Restart
  - Klik Start » Turn Off Computer » Stand by
  - Klik Start » Turn Off Computer » Power Off
24. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ... (*Tahu/mudah*)
- Modul
  - E-learning
  - Gmail
  - Whatsapps
25. (1) biasanya bersifat linear, (2) biasanya menyajikan visual yang dinamis,(3) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya. uraian diatas merupakan ciri dari ... (*sintesis/sukar*)
- Media berbasis visual
  - Media berbasis audio visual
  - Media berbasis audio
  - Media berbasis computer
26. Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan objek-ajar secara tekstual maupun audio-visual. Teknologi komputer dan jaringan Internet saat ini telah memungkinkan penayangan materi pembelajaran secara audio-visual dengan kualitas cukup tinggi uraian diatas merupakan karakteristik dari ... (*sintesis/sukar*)
- Media berbasis computer
  - Media berbasis audio visual
  - Media berbasis audio
  - Media berbasis internet / e-learnig

Lampiran 15. Analisis Uji Coba Penelitian

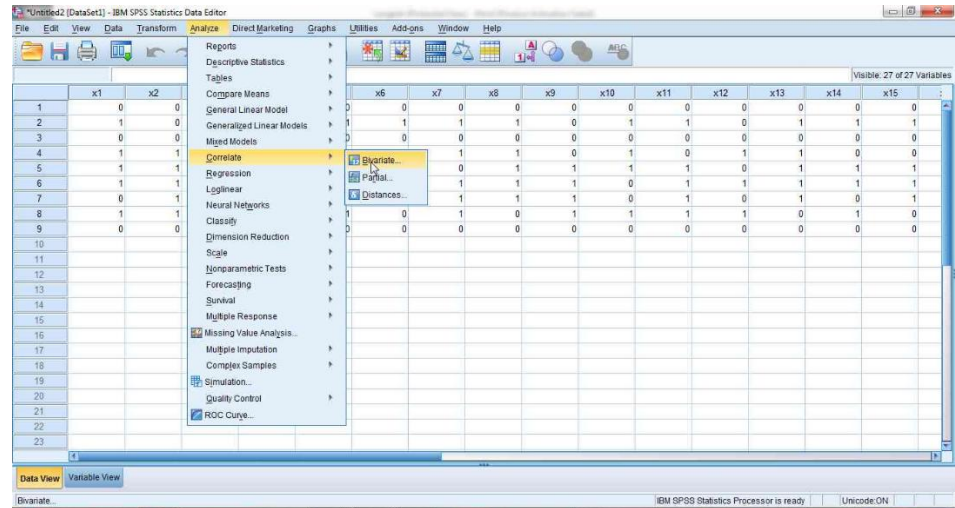
No	Nomor Butir																										Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
7	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

## Lampiran 16. Uji validitas

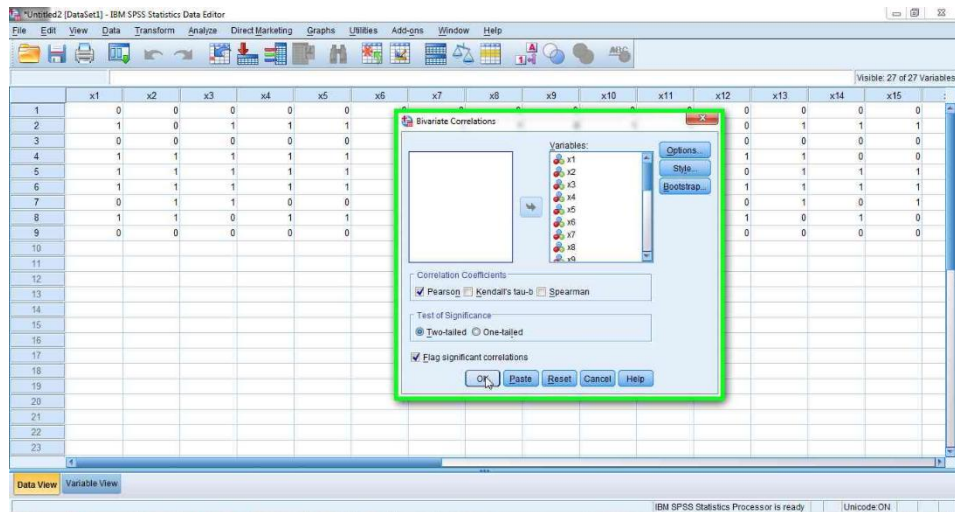
1. Buka program SPSS 22
2. *Input* seluruh data ke SPSS



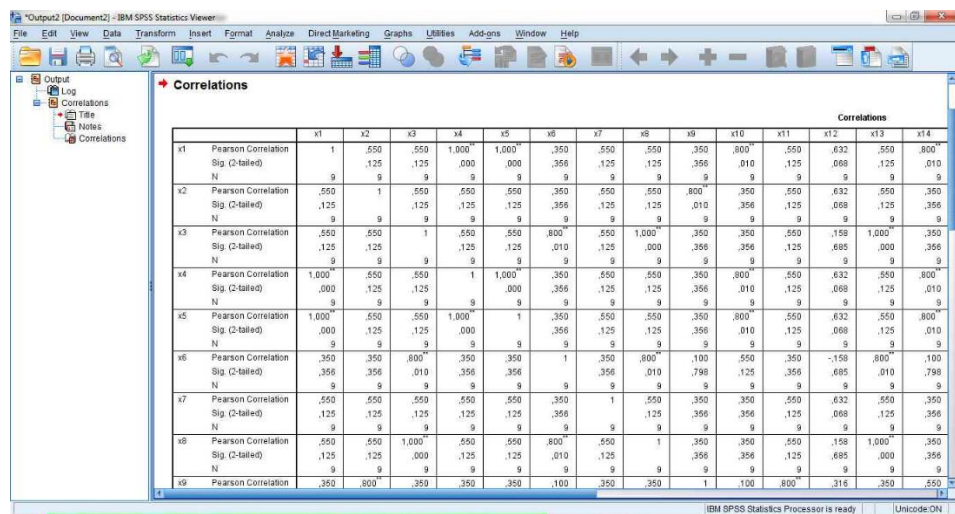
3. Klik *Analyze* > *Correlate* > *Bivariate*



4. *Input* seluruh butir pernyataan dan totalnya



5. Klik OK dan akan muncul *output* seperti ini

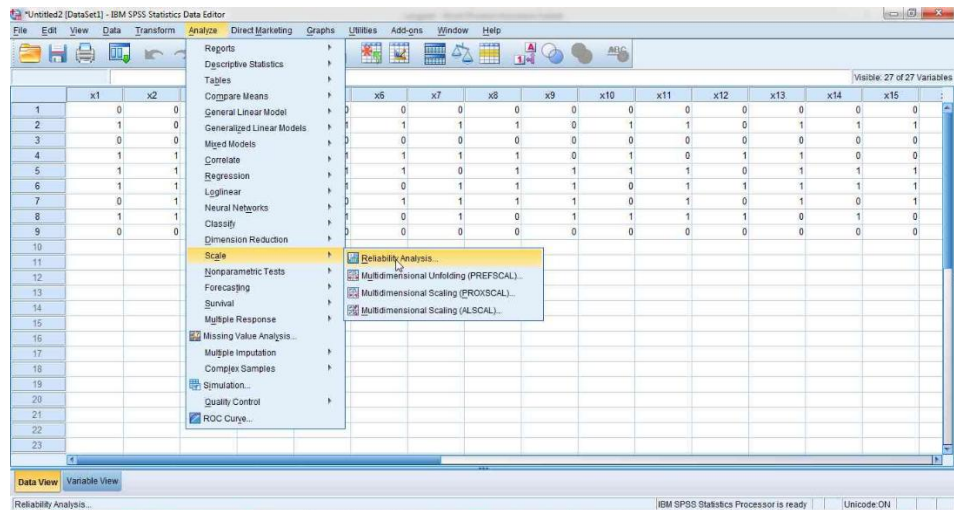


6. Hasil Uji Validitas

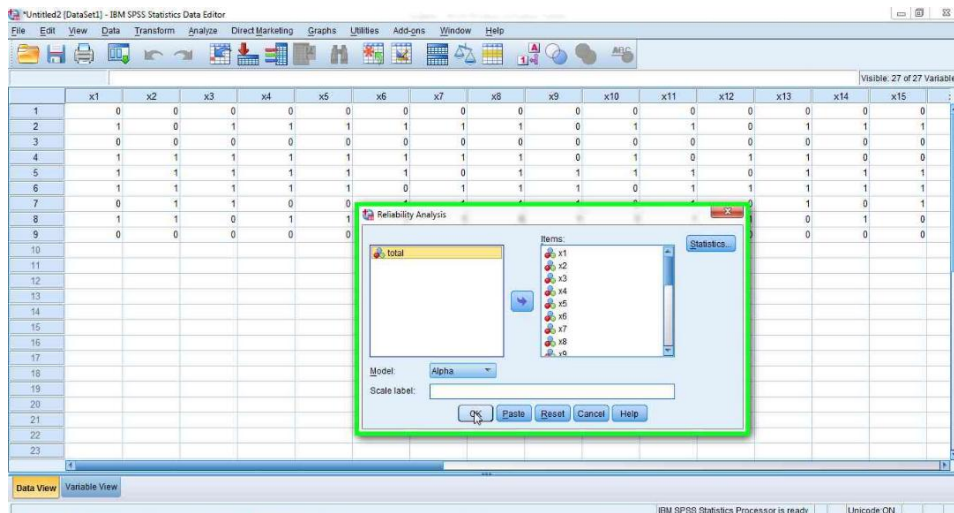
Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0.802	0.666	Valid
2	0.802	0.666	Valid
3	0.851	0.666	Valid
4	0.802	0.666	Valid
5	0.802	0.666	Valid
6	0.647	0.666	Tidak Valid
7	0.704	0.666	Valid
8	0.851	0.666	Valid
9	0,645	0.666	Tidak Valid
10	0,598	0.666	Tidak Valid
11	0,778	0.666	Valid
12	0,466	0.666	Tidak Valid
13	0,851	0.666	Valid
14	0,647	0.666	Tidak Valid
15	0,696	0.666	Valid
16	0,671	0.666	Valid
17	0,431	0.666	Tidak Valid
18	0,671	0.666	Valid
19	0,729	0.666	Valid
20	0,622	0.666	Tidak Valid
21	0,851	0.666	Valid
22	0,440	0.666	Tidak Valid
23	0,984	0.666	Valid
24	0,720	0.666	Valid
25	0,778	0.666	Valid
26	0,647	0.666	Tidak Valid

## Lampiran 17. Uji Reliabilitas

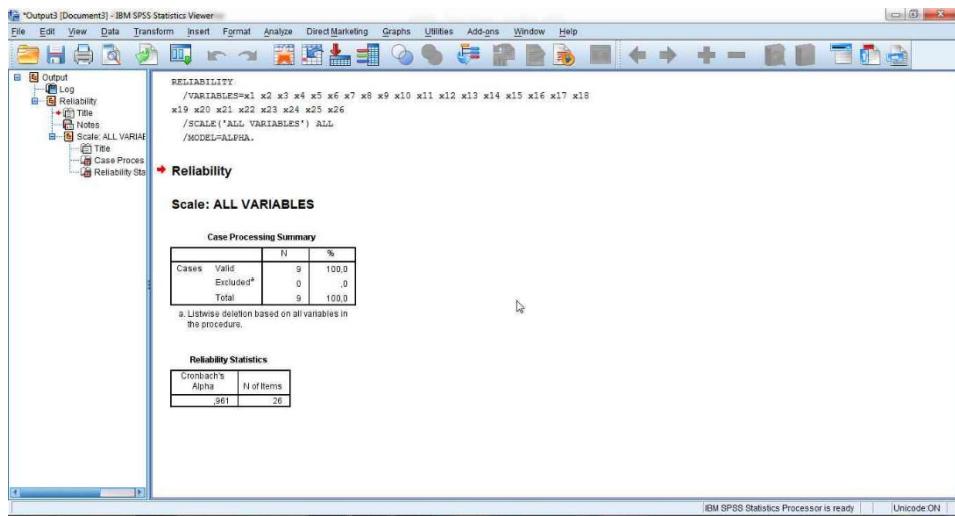
- a. Buka program SPSS 22
- b. *Input* seluruh data ke SPSS
- c. Klik *Scale > Reliability Analysis*



- d. *Input* seluruh butir pernyataan



e. Klik OK dan akan muncul *output* seperti ini



**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	9	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	9	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,961	26

Lampiran 18. Instrumen Penelitian

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (*Information and Communication  
Technologies*) DI SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA**

B. Latar Belakang Responden

1. Nama Lengkap :
2. Tempat/tanggal Lahir :
3. Riwayat Pendidikan :
  - a. Perguruan tinggi :
  - b. Fakultas/jurusan :
  - c. Tahun kelulusan :
4. Tempat Mengajar :
5. Tahun mengajar : :

B. Jawaban yang responden isi akan kita simpan untuk keperluan penelitian tanpa menyebarkan hasil dari jawaban responden ke pihak (pihak lain )

C. Prosedur Pengisian.

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang bapak/ibu anggap benar.

D. Pertanyaan

Apakah bapak / Ibu pernah mengikuti pelatihan, seminar, workshop, pembelajaran atau kegiatan sejenisnya tentang media pembelajaran berbasis ICT ? Pernah/tidak pernah (Coret yang tidak perlu). jika pernah silahkan jawab soal berikut ini.

1. Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut ... (*tahu/ mengingat/ Mudah* )
  - a. Media berbasis computer
  - b. Media berbasis visual
  - c. Media berbasis audio
  - d. Media berbasis audio visual

2. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/ penglihatan disebut ... (*tahu/ mengingat/Mudah*)
  - a. Media berbasis computer
  - b. Media berbasis visual
  - c. Media berbasis audio
  - d. Media berbasis audio visual
3. Media pembelajaran berbasis ICT adalah ... (*memahami /sedang* )
  - a. Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.
  - b. Suatu alat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran dengan melibatkan teknologi
  - c. Suatu alat yang digunakan untuk menambah segala ke kurang dengan peran teknologi.
  - d. Sesuatu teknologi yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran dengan melibatkan alat bantu.
4. Peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar... (*memahami) sedang*
  - a. Penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
  - b. Memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah diterima dan pembelajaran tetap berjalan menarik walaupun peserta didik tidak terlalu aktif
  - c. Dalam pembelajaran siswa akan terlihat lebih aktif saat menerima pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam memberikan materi dalam kelas namun tidak bisa digunakan diluar kelas
  - d. Dalam pembelajaran peserta didik akan terlihat lebih aktif sehingga pemberian materi akan terlihat mudah dan pembelajaran akan lebih menyenangkan untuk diterima namun hanya bisa dilakukan didalam kelas
5. Berikut ini yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran berbasis komputer adalah ... (*analisis / sedang* )
  - a. Televisi, Microsoft Powerpoint dan Yahoo
  - b. Google, Microsoft Powerpoint dan ,Yahoo
  - c. Radio, Google dan Yahoo
  - d. Televisi, Radio dan Google

6. Berikut ini adalah ciri- ciri dari media pembelajaran, kecuali ...  
(*tahu/Meningat/sukar*)
- |                                 |                                |
|---------------------------------|--------------------------------|
| a. <i>Fixative Property</i>     | c. <i>Manipulatif Property</i> |
| b. <i>Distributive Property</i> | d. <i>Minimalis Property</i>   |
7. Langkah-langkah mengirim email melalui gmail adalah ... (*sintesis*)*sukar*)
- Login ke akun Gmail anda » lalu klik compose atau tulis » kemudian lalu isikan email penerima pada To/kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send / kirim
  - Masuk ke akun gmail » lalu klik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
  - Login ke akun gmail anda » Lalu klik Compose » Akan terbuka sebuah form dipojok kanan web browser » isikan alamat email penerima pada To/kepada» Subjek/Judul lalu isi email tersebut. » Untuk mengirim, klik tombol Send.
  - Masuk ke akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat email penerima pada To/kepada » isikan judul email tersebut lalu mengirim » klik tombol send.
8. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk, Kecuali... (*aplikasi /sedang*)
- Menimbulkan kegairahan belajar peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
  - Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan diri dan minat
  - Meningkatkan mutu pendidikan yang ada disekolah dan meningkatkan semangat siswa

9. Jika menekan tombol ctrl+W adalah untuk menutup tab browser maka tombol yang harus di tekan jika kita ingin melakukan print secara otomatis adalah ... (*aplikasi/ sedang* )
- |           |           |
|-----------|-----------|
| a. ctrl+A | c. ctrl+S |
| b. ctrl+P | d. ctrl+T |
10. Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan pembelajaran PJOK adalah ... (*aplikasi/ sedang* )
- Guru memberikan lembaran kertas dan membagikan kepada siswa supaya siswa melihat gambar dan bagaimana melakukan gerakan yang benar dalam lompat jauh gaya melayang .
  - Guru memperlihatkan video tutorial teknik passing yang benar dalam permainan bola voli dengan menggunakan proyektor yang disambung speaker ke laptop kemudian siswa disuruh melakukan diluar lapangan.
  - Guru memutar audio menggunakan speaker untuk kegiatan senam irama yang dilakukan didalam ruang dengan diikuti seluruh siswa sehingga bisa membantu jalannya pembelajaran
  - Guru memberikan film/tontonan kepada siswa lalu mengenalkan bagaimana cara melaksanakan hidup sehat yang baik dan benar dalam kehidupan sehari hari yang bisa langsung diterapkan siswa
11. Apa kepanjangan dari OHT... (*tahu/sedang*)
- |                                 |                                 |
|---------------------------------|---------------------------------|
| a. <i>Overhead Transprans</i>   | c. <i>Overhead Transparency</i> |
| b. <i>Overhead Transformans</i> | d. <i>Overhead Translicly</i>   |
12. Materi yang bisa diterapkan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio ... (*analisis/ sedang*)
- |                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| a. Permainan bola voli  | c. Atletik lari 100 M  |
| b. Permainan Sepak bola | d. Atletik lompat jauh |
13. *Multistage Fitness Test* adalah salah satu cara untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang, dalam test ini melibatkan jenis media ... (*aplikasi/sedang*)
- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| a. Audio Visual | c. Visual   |
| b. Audio        | d. Komputer |

14. Alamat internet web sering disebut dengan ... (*tahu/mudah*)
- a. WWW
  - b. URL
  - c. COM
  - d. SWEET
15. Bagaimanakan prosedur yang baik dan benar mematikan komputer dengan sistem operasi Windows 10 ... (*aplikasi/sedang*)
- a. Klik Start » Turn Off Computer » Turn Off
  - b. Klik Start » Turn Off Computer » Restart
  - c. Klik Start » Turn Off Computer » Stand by
  - d. Klik Start » Turn Off Computer » Power Off
16. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ... (*Tahu/mudah*)
- a. Modul
  - b. E-learning
  - c. Gmail
  - d. Whatapps
17. (1) biasanya bersifat linear, (2) biasanya menyajikan visual yang dinamis,(3) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya. uraian diatas merupakan ciri dari ... (*sintesis/sukar*)
- a. Media berbasis visual
  - b. Media berbasis audio visual
  - c. Media berbasis audio
  - d. Media berbasis computer

Lampiran 19. Hasil Olah Data Penelitian Keseluruhan

No	Nama	Butir Soal																	Jumlah	Nilai	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17				
1	A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	88,24	Baik	
2	B	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	9	52,94	Kurang	
3	C	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	88,24	Baik	
4	D	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	82,35	Baik	
5	E	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	76,47	Baik	
6	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	15	88,24	Baik	
7	G	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	8	47,06	Kurang	
8	H	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13	76,47	Baik	
9	I	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	Kurang
10	J	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8	47,06	Kurang	
11	K	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	12	70,59	Cukup	
12	L	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	10	58,82	Cukup	
13	M	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	11	64,71	Cukup	

Lampiran 20. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Audio

No	Nama	Butir Soal				Jumlah	Nilai	Kategori
		3	6	12	13			
1	A	1	0	1	1	3	75	Cukup
2	B	1	1	0	0	2	50	Kurang
3	C	1	1	1	1	4	100	Amat Baik
4	D	0	1	1	1	3	75	Cukup
5	E	1	0	1	1	3	75	Cukup
6	F	1	1	0	1	3	75	Cukup
7	G	0	1	0	0	1	25	Kurang
8	H	1	1	0	1	3	75	Cukup
9	I	0	0	0	0	0	0	Kurang
10	J	0	0	0	1	1	25	Kurang
11	K	0	1	1	1	3	75	Cukup
12	L	0	0	1	0	1	25	Kurang
13	M	1	0	1	0	2	50	Kurang

Lampiran 21. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Visual

No	Nama	Butir Soal				Jumlah	Nilai	Kategori
		2	4	8	11			
1	A	1	1	1	1	4	100	Amat Baik
2	B	0	1	1	1	3	75	Cukup
3	C	1	1	0	1	3	75	Cukup
4	D	1	1	0	1	3	75	Cukup
5	E	1	0	0	1	2	50	Kurang
6	F	1	1	1	1	4	100	Amat Baik
7	G	1	0	0	1	2	50	Kurang
8	H	1	1	0	1	3	75	Cukup
9	I	0	0	0	0	0	0	Kurang
10	J	0	1	0	1	2	50	Kurang
11	K	1	1	0	0	2	50	Kurang
12	L	1	1	0	1	3	75	Cukup
13	M	1	1	1	1	4	100	Amat Baik

Lampiran 22. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Audio Visual

No	Nama	Butir Soal			Jumlah	Nilai	Kategori
		1	10	17			
1	A	1	1	1	3	100	Amat Baik
2	B	1	1	0	2	66,67	Cukup
3	C	1	1	1	3	100	Amat Baik
4	D	1	1	1	3	100	Amat Baik
5	E	1	0	1	2	66,67	Cukup
6	F	1	1	0	2	66,67	Cukup
7	G	1	1	0	2	66,67	Cukup
8	H	1	1	1	3	100	Amat Baik
9	I	0	0	0	0	0	Kurang
10	J	0	1	0	1	33,33	Kurang
11	K	1	1	0	2	66,67	Cukup
12	L	1	0	0	1	33,33	Kurang
13	M	1	1	0	2	66,67	Cukup

Lampiran 23. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Komputer

No	Nama	Butir Soal			Jumlah	Nilai	Kategori
		5	9	15			
1	A	1	1	1	3	100	Amat Baik
2	B	1	1	0	2	66,67	Cukup
3	C	1	1	1	3	100	Amat Baik
4	D	1	1	1	3	100	Amat Baik
5	E	1	1	1	3	100	Amat Baik
6	F	1	1	1	3	100	Amat Baik
7	G	1	1	0	2	66,67	Cukup
8	H	1	1	0	2	66,67	Cukup
9	I	0	0	0	0	0	Kurang
10	J	1	1	1	3	100	Amat Baik
11	K	1	1	0	2	66,67	Cukup
12	L	1	1	1	3	100	Amat Baik
13	M	1	1	0	2	66,67	Cukup

Lampiran 24. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Internet

No	Nama	Butir Soal			Jumlah	Nilai	Kategori
		7	14	16			
1	A	1	0	1	2	66,67	Cukup
2	B	0	0	0	0	0	Kurang
3	C	0	1	1	2	66,67	Cukup
4	D	0	1	1	2	66,67	Cukup
5	E	1	1	1	3	100	Amat Baik
6	F	1	1	1	3	100	Amat Baik
7	G	0	0	1	1	33,33	Kurang
8	H	0	1	1	2	66,67	Cukup
9	I	0	0	0	0	0	Kurang
10	J	0	0	1	1	33,33	Kurang
11	K	1	1	1	3	100	Amat Baik
12	L	0	1	1	2	66,67	Cukup
13	M	0	0	1	1	33,33	Kurang

Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian



Gambar 7. Penelitian di SD Negeri Bondalem



Gambar 8. Penelitian di SD Negeri Tulasan



Gambar 9. Penelitian di SD Negeri Plebengan



Gambar 10. Penelitian di SD Negeri Panggang



Gambar 11. Penelitian di SD Negeri Grogol



Gambar 12. Penelitian di SD Negeri Kaligondang



Gambar 13. Penelitian di SD Negeri Kembangan



Gambar 14. Penelitian di SD Negeri Terban