

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ICT* DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SE-KABUPATEN GUNUNGGIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Akwila Risky Purnama
15601241143

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

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SE-KABUPATEN GUNUNGGIDUL**

Oleh :

Akwila Risky Purnama

15601241143

ABSTRAK

Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey. Instrumen penelitian berupa angket Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Subjek penelitian adalah Guru PJOK Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul sebanyak 115orang. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 13 orang (15,29 %), kategori tinggi sebanyak 72 orang (84,71 %). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dalam kategori tinggi.

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

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SE-KABUPATEN GUNUNGGKIDUL**

Oleh :
Akwila Risky Purnama
15601241143

Abstract

The research aim to be achieved is to find out the Knowledge of Teachers of physical education Against Information and Communication Technologies Based Learning Media in Junior High Schools in Gunungkidul Regency.

This research is a type of descriptive research using survey methods. The research instrument was in the form of a questionnaire for the Teachers of physical education Knowledge on Information and Communication Technologies Based Learning Media. The research subjects were 115 Sport teachers in junior high schools in Gunungkidul Regency. Based on the type of research, this research is descriptive quantitative with percentage.

Based on the results of the study obtained the knowledge of Teachers of physical education on Information and Communication Technologies Based Learning Media in Junior High Schools in Gunungkidul Regency in the low category did not exist (0%), moderate category as many as 13 people (15.29%), high category as many as 72 people (84, 71%). Based on the results of these studies it can be concluded that the knowledge of the Teachers of physical education Information and Communication Technologies Based Learning Media is in a high category.

Keywords: *knowledge, physical education teachers, ICT, learning media*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Akwila Risky Purnama

NIM : 15601241143

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : **PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGGKIDUL**

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

Yogyakarta, Juli 2019

Yang menyatakan,



Akwila Risky Purnama

NIM. 15601241143

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh :

Akwila Risky Purnama

15601241143

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

Yogyakarta,

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Guhur, M.Pd.

NIP : 198109262006041001

Dosen Pembimbing



Saryono, M.Or.

NIP : 198110122006041001

HALAM AN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

SE-KABUPATEN GUNUNGGKIDUL

Disusun Oleh :

Akwila Risky Purnama

NIM 15601241143

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

Pada Tanggal, 8 Juli 2019

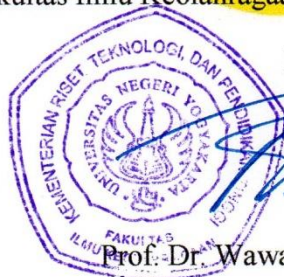
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		17/2019. 7
Dra. A. Erlina Listyorini, M.Pd. Sekertaris		16/2019
Soni Nopembri, Ph.D Penguji 1		15/7 2019

Yogyakarta,..... Juli 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



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

NIP. 19640707198812001

MOTTO

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

(Alkitab Filipi 4 : ayat 6)

“Berdoa dan Berusaha”

(Akwila Risky Purnama)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Ibu Samiyem dan Bapak Istriyanto yang tanpa pamrih telah membesarkan dan merawatku dengan segenap cinta dan kasih sayang, yang selalu berdoa dan mendoakanku hingga aku menjadi seperti sekarang ini.
2. Kakak saya Priscila Ismi Ratnasari dan Adik saya Rachel Adela Putri yang telah mendoakanku demi kelancaran skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala Berkat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul “Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP Se-Kabupaten Gunungkidul” dengan lancar.

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

1. Bapak Saryono, M.Or., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak SoniNopembri, Ph.D selaku *Expert Judgement* yang telah memberikan persetujuan pada angket penelitian yang dipakai untuk pengambilan data Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. SutrisnaWibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Prof Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Ahkam Amin, S.PdM.Or., selaku Ketua MGMP Guru PJOK SMP Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru PJOK SMP Kabupaten Gunungkidul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat saya sebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Sahabat dan orang terkasih yang selalubersabar, mendukung, berdoa dan mau meluangkan waktunya untuk menemani dan ikut serta dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi. Terimakasih banyak karena sudah menemaniku berjuang hingga saat ini.
10. Teman-teman seperjuangan PJKR kelas D angkatan 2015. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.

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

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

Yogyakarta, Juli 2019
Penulis



Akwila Risky Purnama
NIM 15601241143

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Hakikat Pengetahuan.....	7
2. Hakikat Media Pembelajaran	10
3. Hakikat Media Pembelajaran ICT.....	40
4. Hakikat Guru PJOK	43
5. Sekolah Menengah Pertama di Gunungkidul.....	45
B. Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berfikir	47
BAB III. METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian	49
B. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian	50
C. Populasi Penelitian	50
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	51
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	52
1. Instrumen Penelitian.....	52
2. Teknik Pengumpulan Data.....	54
3. Uji Coba Instrumen	55
F. Teknik Analisis Data	58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Faktor Tahu/Mengingat Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran <i>ICT</i> di SMP se-Kabupaten Gunungkidul	62
2. Faktor Memahami Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran <i>ICT</i> di SMP se-Kabupaten Gunungkidul	63
3. Faktor Menganalisis Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran <i>ICT</i> di SMP se-Kabupaten Gunungkidul	65
4. Faktor Mengaplikasi Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran <i>ICT</i> di SMP se-Kabupaten Gunungkidul	67
5. Faktor Mensintesis Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran <i>ICT</i> di SMP se-Kabupaten Gunungkidul	69
B. Pembahasan	70
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Implikasi	75
C. Keterbatasan Penelitian	76
D. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Sebelum Kalibrasi.....	53
Tabel 2. Angket Penilaian Acuan Norma (PAN).....	58
Tabel 3. Dekripsi Statistik Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT	61
Tabel 4. Dekripsi Statistik Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Tahu/Mengingat	62
Tabel 5. Dekripsi Statistik Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Memahami	64
Tabel 6. Dekripsi Statistik Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Menganalisis.....	66
Tabel 7. Dekripsi Statistik Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Mengaplikasi	68
Tabel 8. Dekripsi Statistik Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Mensintesis	69

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT	61
Gambar 2. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Tahu/Mengingat	63
Gambar 3. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Memahami	65
Gambar 4. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Menganalisis	66
Gambar 5. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Mengaplikasi	68
Gambar 6. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Faktor Mensintesis	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir	81
Lampiran 2. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	82
Lampiran 3. Surat Validasi Ahli	83
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas.....	84
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian MGMP PJOK SMPGunungkidul	85
Lampiran 6. Kuesioner Penelitian	86
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas.....	96
Lampiran 8. Kuesioner Penelitian Online di Google form	101
Lampiran 9. Data Guru PJOK.....	103
Lampiran 10. Data Penelitian	107
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	111
Lampiran 12. Skor Penelitian Faktor Tahu/Mengingat	114
Lampiran 13. Skor Penelitian Faktor Memahami.....	117
Lampiran 14. Skor Penelitian Faktor Menganalisis.....	119
Lampiran 15. Skor Penelitian Faktor Mengaplikasi	121
Lampiran 16. Skor Penelitian Faktor Mensintesis	124
Lampiran 17. Dokumentasi.....	127

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah suatu komponen penting dalam unsur pendidikan karena mempunyai peranan unik dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan jasmani mempunyai keunikan yang membedakan dengan proses pembelajaran mata pelajaran yang lain. Keunikannya itu berada pada fokus aspek psikomotor yang menjadi fokus utama dalam kegiatan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Akan tetapi, pendidikan jasmani juga tetap memperhatikan aspek kognitif dan aspek afektif, karena aspek itu cukup penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani diseluruh sekolah di Indonesia tentu mempunyai keunikan yang berbeda-beda. Keunikan itu ada didalam diri seorang guru pendidikan jasmani. Dengan kata lain, keunikannya adalah cara menyampaikan pembelajaran pendidikan jasmani dengan tingkat kreatifitas yang berbeda-beda. Meskipun mempunyai tingkat kreatifitas yang berbeda-beda tapi tetap mempunyai tujuan yang sama yaitu menyampaikan materi kepada peserta didik.

Seiring perkembangan zaman untuk menunjang keberhasilan pendidikan pada saat ini pembelajaran dituntut untuk menggunakan media, karena dengan menggunakan media pembelajaran materi pembelajaran akan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta memudahkan guru

pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani banyak sekali jenisnya, mulai dari yang sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal, contoh media visual yang menampilkan gambar, media audio yang biasa mengeluarkan suara atau rekaman dan media berbasis audio visual yang menggabungkan unsur suara dan gambar atau video. Bahkan untuk sekarang ini karena kemajuan teknologi muncul media yang sangat canggih yaitu media berbasis *ICT (Information and Communication Technologies)*. Media berbasis *ICT* adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Contoh media berbasis *ICT* yaitu komputer, internet, dan *power point*. Dengan memanfaatkan media berbasis *ICT* pembelajaran jauh lebih efektif dan efisien apabila dimanfaatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan lingkungan yang mendukung karena media berbasis *ICT* dapat menyajikan materi yang nyata dan menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar serta mudah dalam menerima materi. Guru dituntut dapat menggunakan media berbasis *ICT* supaya mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Guru dimasa ini dituntut untuk lebih kritis dan lebih kreatif dalam menyampaikan materi dalam sebuah pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar banyak komponen yang perlu dipersiapkan selain sarana dan prasarana yaitu media pembelajaran. Berdasarkan pendapat Arsyad Azhar,

(2004:4-5), “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah meliputi alat-alat yang mempunyai tujuan untuk menarik dan mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani yang menggunakan media berbasis *ICT* pada pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan, belum sepenuhnya mengetahui secara teori dan praktek media yang mereka gunakan selama ini. Hal ini disebabkan karena beberapa kendala yang masih dialami guru, yaitu guru belum menguasai media berbasis *ICT* dan sarana dan prasarana yang belum lengkap.

Observasi dilakukan pada salah satu Sekolah Menengah Pertama di kabupaten Gunungkidul yaitu SMP Negeri 2 Playen. Observasi dilakukan dengan melakukan wawancara singkat kepada salah satu guru pendidikan jasmani disekolah tersebut yang ternyata adalah ketua MGMP guru PJOK di kabupaten Gunungkidul. Guru pendidikan jasmani SMP Negeri 2 Playen menyatakan bahwa dalam pembelajaran jasmani apabila menggunakan media berbasis *ICT* sangat membantu dan bermanfaat dalam menyampaikan materi saat proses belajar mengajar, serta dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik tetapi guru belum optimal dalam menggunakan dan pemanfaatannya karena belum menguasai media berbasis *ICT*. Oleh sebab itu pengetahuan guru PJOK secara teori dan praktek terhadap media berbasis *ICT* tersebut masih kurang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP se-kabupaten Gunungkidul belum tinggi karena beberapa guru yang ada di kabupaten Gunungkidul mengaku belum mengetahui secara teori dan praktek media berbasis *ICT*.

Berdasarkan uraian tersebut diatas untuk mengetahui tingkat pengetahuan media pembelajaran berbasis *ICT* di kalangan guru PJOK di Sekolah Menengah Pertama di kabupaten Gunungkidul, maka peneliti tertarik untuk penelitian dengan judul “Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka berbagai permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Gunungkidul belum menguasai media berbasis *Information and Communication Technologies*.
2. Guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Gunungkidul belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*.

3. Belum diketahuiseberapa tinggi pengetahuan Guru PJOKterhadap media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di SMP se-kabupaten Gunungkidul.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan diatas, maka penelitihanya dibatasi pada pengetahuan guru PJOKterhadap media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di SMPse-kabupaten Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian iniadalah“Seberapa tinggi tingkat pengetahuanguru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* di SMP se-kabupaten Gunungkidul ?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru PJOKterhadap media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*di SMPse-kabupaten Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan, khususnya bidang pendidikan jasmani.
- b. Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
- c. Dapat dijadikan sebagai sumber literasi bagi pembaca.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*.
- b. Bagi pihak guru, hasil penelitian dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies*.
- c. Bagi peneliti sebagai calon guru pendidikan jasmani agar ke depannya nanti mampu mengadakan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih optimal.
- d. Bagi peserta didik sekolah menengah atas di kabupaten klaten agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan berdasarkan pendapat Notoatmodjo (2007: 139) “pengetahuan adalah merupakan hasil dari ‘tahu’ dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu”. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya)” (Notoatmodjo, 2005: 50). Sedangkan pendapat Komarudin, (2016:63), “pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2002: 1121). Berbeda dengan pendapat dari Sugiharto, dkk., (2012: 105) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan”.

Pendapat Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat yaitu:

1) Tahu

Diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

5) Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Dalam konteks pendidikan, (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26-28) Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek

pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan mencakup ingatan akan hal - hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*). Kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal yang dipelajari. Adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok bacaan; mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan (1).

3) Penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru. kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode, rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan (2).

4) Analisis (*analysis*)

Di tingkat analisis, seseorang mampu memecahkan informasi yang kompleks menjadi bagian-bagian kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain. Kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan (3).

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagian-bagian dihubungkan satu sama lain. Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana

penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan (4).

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan. Kemampuan untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

Penulis menyimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari proses interaksi seseorang dengan menggunakan indera manusia, yang dari situ mampu mengungkap kembali tanpa harus membaca lagi.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran, berdasarkan pendapat Arsyad Azhar (2004: 3-4) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Pendapat Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2005:3) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication*

Technology) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Perantara komunikasi antara guru dan murid dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Dalam kaitannya dengan media pembelajaran Oemar Hamalik (1994:5) berpendapat bahwa setidaknya ada lima tantangan yang dihadapi oleh guru, yaitu; (1) apakah guru memiliki keterampilan cara menggunakan media dalam proses pembelajaran. Latihan menggunakan media adalah solusi agar guru menguasai secara penuh penggunaan media, (2) apakah guru mampu membuat sendiri alat-alat media pembelajaran yang dibutuhkan. Saat sarana prasarana tidak memungkinkan maka kreatifitas guru akan terlihat. Teknik dalam pembuatan media harus dikuasai oleh guru, (3) apakah guru mampu melakukan penilaian terhadap media yang akan atau telah dipergunakan, (4) apakah guru memiliki keterampilan dalam administrasi media pembelajaran. Pendapat Sadiman (2011: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sanjaya (2012: 61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Kehadiran media pembelajaran diharapkan mampu menghilangkan kejaenuhan siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Pendapat Mustholiq, dkk (2007: 6) media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Sudjana (2013: 2) media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses belajar siswa antara lain: (1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi; (4) siswa lebih banyak.

Proses belajar-mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi yang baik verbal maupun non verbal. Proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Namun, bagaimana bentuk dan wujud dari media atau perantara ini

harus disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi yang akan disampaikan serta kemampuan guru tentang pengetahuannya mengenai media.

Selain sebagai perantara dalam interaksi belajar-mengajar, media pembelajaran memiliki peran sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar-mengajar seringkali ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak bisa dipisahkan dari unsur pembelajaran lain. Metode dan alat, yang dalam hal ini adalah media pembelajaran, berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran agar sampai kepada tujuan. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu siswa supaya terjadi proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata, sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Penulis menyimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk menyampaikan ide dan gagasan materi seorang pendidik agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri media pendidikan atau media pembelajaran berdasarkan pendapat Arsyad Azhar (2004: 12-14) 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.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri berdasarkan kegunaan dan jenis media, kegunaan dan jenis tersebut dapat ditinjau dari beberapa fitur media yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat atau menyajikan materi melalui media pembelajaran.

c. Kegunaan Media

Media dipakai tentunya karna mempunyai kegunaan berikut, pendapat A. Zainal dan Setiyawan Adhi, (2012: 128-129) media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara lain murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkin anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Maka artinya bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetpai saling berhubungan dengan

komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Selain fungsi-fungsi, pendapat A. Zainal dan Setiyawan Adhi, (2012: 128-129) media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan dan disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media video gerakan/teknik di cabang olahraga.

d. Peranan Media

Tidak jauh berbeda dengan kegunaan media, adapun peranan media antara lain sebagai berikut A. Zainal dan Setiyawan Adhi, (2012: 128-129):

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. Sumber belajar siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

e. Kriteria Pemilihan Media

Dalam segala untuk mendapatkan hasil yang memuaskan pastinya perlu mengetahui kriteria-kriteria dalam memilih sesuatu, berikut pendapat A. Zainal dan Setiyawan Adhi, (2012: 128-129) kriteria pemilihan media antara lain :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional /SKKD dan RPP dan mendukung isi bahan pengajaran, sebagai contoh bahan pelajaran dengan sifat fakta, dengan bantuan media maka akan lebih cepat dan mudah dipahami siswa.

- b. Keterampilan seorang guru menggunakannya. Secanggih apapun sebuah media apabila tidak mampu menggunakannya maka media itu tidak memiliki arti.
- c. Kemudahan memperolehnya, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknnya mudah dibuat oleh guru.
- d. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- e. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

f. Pengelompokan Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 12-24) menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Kemudian dapat kita teliti media ini untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan atau gambar itu kita terima. Apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, penulis mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

g. Kelompok Media

Kelompok Kesatu : Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

1. Media Grafis

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 14-15), media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

Media grafis antara lain:

- a. Grafik, yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol.
- b. Diagram, yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
- c. Bagan, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
- d. Sketsa, yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
- e. Poster, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
- f. Papan Flanel, yaitu papan berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
- g. Bulletin Board, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

Berbeda dengan pendapat (Hamzah & Nina, 2010: 127-130) yang menyebutkan bahwa media grafis terdiri dari: gambar diam, sketsa, diagram, grafik, *charts*, dan poster.

Kelebihan Media Grafis

- a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
- b. Dapat dilengkapi dengan warna-warni sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan Media Grafis

- a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
- b. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

Pendapat pendapat Hamzah & Nina (2010:130-131), pemanfaatan media grafis antara lain sebagai berikut:

- a. Seleksi gambar atau visual lain berdasarkan tujuan instruksional. Untuk memengaruhi emosi atau sikap, penggunaan foto akan dapat membantu.
- b. Untuk tujuan instruksional yang bersifat pendefinisian suatu konsep penggunaan ilustrasi kurang tepat.
- c. Seleksi gambar atau visual lain juga harus berdasarkan penggunaan gambar tersebut. Hal itu ditujukan untuk menginterpretasikan sesuatu yang lebih rinci. Namun bila waktunya terbatas, maka sebaiknya memilih gambar atau visual yang sederhana dan mudah dimengerti seperti diagram sederhana, chart atau gambar tangan biasa.
- d. Kriteria lain yang perlu diperhatikan adalah estetika penampilan dan kualitas produksi. Misalnya untuk pemilihan foto, perlu diperhatikan perpektifnya, pencahayaan, fokus, serta eksposur dan komposisinya.
- e. Untuk pembuatan segala jenis media grafis, sajikan satu ide/pokok pikiran dalam satu gambar, usahakan sederhana dengan penggunaan kata-kata minimal.

2. Media Bahan Cetak

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cipi, (2009: 15-16), media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikannya pesannya melalui huruf dan gambar-gambar untuk lebih jelas memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah:

- a. Buku Teks, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks ini disesuaikan dengan urutan (*sequence*) dan ruang lingkup (*scope*) GBPP tiap bidang studi tertentu.
- b. Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.
- c. Bahan Pengajaran Terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain.

Kelebihan Media Bahan Cetak

- a. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
- b. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- c. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa.
- d. Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
- e. Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

Kelemahan Media Bahan Cetak

- a. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya.
- c. Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

3. Media Gambar Diam

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 16), media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Hamzah & Nina (2010:128) “Gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari orang, tempat, ataupun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas, atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto.”

Kelebihan Media Gambar Diam

- a. Dibandingkan dengan grafis, media foto ini lebih konkret.
- b. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya.
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan Media Gambar Diam

- a. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar.
- b. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Kelompok Kedua : Media Proyeksi Diam

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009:16) media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur.

Jenis media ini diantaranya: OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan Film strip.

1. Media OHP dan OHT

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 16-17), OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inci.

Ada 3 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT, yaitu:

- a. Write on film (plastik transparansi), yaitu jenis transparansi yang dapat ditulisi atau di gambari secara langsung dengan menggunakan spidol.
- b. PPC *transparency film* (PPC= *Plain Paper Copier*), yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin photo copy.
- c. *Infrared transparency film*, yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin *thermofax*.

OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.

Ada dua jenis model OHP, yaitu :

- a. OHP *Classroom*, yaitu OHP yang dirancang dan dibuat secara permanen untuk disimpan di suatu kelas atau ruangan. Biasanya memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan dengan OHP jenis portable.
- b. OHP *Portable*, yaitu OHP yang dirancang agar mudah dibawa kemana-mana, sehingga ukuran dan bobot beratnya lebih ringkas.

Kelebihan Media OHT/OHP

- a. Dapat digunakan untuk menyajikan pesan disemua ukuran ruangan kelas.
- b. Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.

- c. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.
- d. Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- e. Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- f. Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan Media OHT/OHP

- a. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
- b. OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP.
- c. Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

2. Media Opaque Projektor

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 17-18), Opaque Projector atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi. Berbeda dengan OHP, opaque projector ini memerlukan transparansi, tapi memerlukan penggelapan ruangan. Opaque projector biasanya dapat pula digunakan untuk memproyeksikan film bingkai/slide akan tetapi tidak dilengkapi dengan tape recorder.

Kelebihan dan kelemahan media opaque projector ini hampir mirip dengan kelemahan dan kelebihan media OHP dan media slide. Oleh karena opaque projector dengan segala karakteristiknya dapat berfungsi sebagai OHP dan Slide Projector.

3. Media Slide

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 18), Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Film positif yang biasa digunakan untuk film slide adalah film positif yang ukurannya 35mm dengan ukuran bingkai 2 x 2 inchi. Sebuah program slide biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/materi yang akan disampaikan.

Kelebihan Media Slide

- a. Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara.
- b. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang kongkrit.
- c. Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah.
- d. Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

Kelemahan Media Slide

- a. Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya.
- b. Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang.
- c. Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar.
- d. Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor).

4. Media Filmstrip

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 18-19), Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan (merupakan gelang, dimana antara ujung yang satu dengan ujung yang lainnya bersatu). Jumlah frame atau gambar dari suatu filmstrip ada yang berjumlah 50 buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm.

Kelebihan filmstrip dibanding film slide adalah media filmstrip mudah penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai, juga frame-frame filmstrip tidak akan tertukar karena merupakan satu kesatuan. Akan tetapi pengeditan dan perbaikan/ revisi filmstrip relatif agak sukar, karena harus dilakukan di laboratorium khusus.

Kelompok Ketiga : Media Audio

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 19), Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau Informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan sound effect.

Jenis media audio diantaranya :

1. Media Radio

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 19), Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (microfon) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio dirumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas-kelas.

Kelebihan Media Radio

- a. Memiliki variasi program yang cukup banyak.
- b. Sifatnya mobile, karena mudah dipindah-pindah tempat dan gelombangnya.
- c. Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa.
- d. Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa.
- e. Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak.
- f. Harganya relatif murah.

Kelemahan Media Radio

- a. Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*).
- b. Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.
- c. Program siarannya selintas, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

2. Media Alat Perekam Pita Magnetik

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 20), Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat pemancarannya.

Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik

- a. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali.
- c. Mengembangkan daya imajinasi siswa.
- d. Sangat efektif untuk pembelajaran bahasa.
- e. Penggandaan program sangat mudah.

Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik

- a. Daya jangkauannya terbatas.
- b. Biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

Kelompok Keempat : Media Audio Visual Diam

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 20), Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengar dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara), film strip bersuara dan halaman bersuara.

Kelebihan dan kelemahan media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam. Perbedaannya adalah adanya aspek suara pada media audiovisual diam.

Kelompok Kelima : Film (*Motion Pictures*)

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 20-21), Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.

Kelebihan Media Film

- a. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- b. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- e. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kelemahan Media Film

- a. Harga produksinya cukup mahal.
- b. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.

- c. Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
- d. Memerlukan penggelapan ruangan.

Kelompok Keenam : Televisi

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 21), Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan suara secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (open boardcast television). Televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Televirion/CCTV*) dan video-cassette recorder (VCR).

1. Media Televisi Terbuka

Menurut pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 21), Media televisi terbuka adalah media audio-visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasium, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

Kelebihan Media Televisi Terbuka

- a. Informasi/pesan yang disajikannya lebih aktual.
- b. Jangkauan penyebarannya sangat luas.
- c. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- d. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- e. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- f. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kelemahan Media Televisi Terbuka

- a. Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan.
- b. Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- c. Gambarnya relatif kecil.

d. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

2. Media Televisi Siaran Terbatas (TVST)

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 22), TVST atau CCTV adalah media audiovisual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan kata lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang mengajar, kemudian hasil pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabel ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.

Kelebihan televisi siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio dan kelas dilakukan melalui intercom), kebutuhan siswa dapat lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauannya relatif terbatas.

3. Media *Video Cassette Recorder* (VCR)

Berbeda dengan media film, media VCR perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penyangannya melalui pesawat televisi; sedangkan media film, perekaman gambarnya menggunakan film selluloid yang positif dan gambarnya diproyeksikan melalui proyeksi ke layar.

Secara umum, kelebihan media VCR sama dengan kelebihan yang dimiliki oleh media televisi terbuka. Selain itu, media VCR ini memiliki kelebihan lainnya yaitu programnya dapat diulang-ulang. Akan tetapi

kelemahannya adalah jangkauannya terbatas (Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, 2009: 22).

Kelompok Ketujuh : Multi Media

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian multi image. Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan bejalar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukkan besar yang cocok untuk penyajian di suatu audiorium yang luas (Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, 2009: 22-23).

Kelebihan Multi Media

- a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Kelemahan Multi Media

- a. Biayanya cukup mahal.
- b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.

1. Media Objek

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009:23) menyampaikan “media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam

bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya”.

Media objek ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti.

Media objek sebenarnya dibagi dua jenis, yaitu media objek alami dan media objek buatan.

Media objek alami dapat dibagikan ke dalam dua jenis yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. Sebagai contoh objek alami yang hidup adalah ikan, burung, singa, manusia dan sebagainya. Sedangkan objek alami yang tidak hidup adalah batu-batuan, kayu, air dan sebagainya. Objek buatan, yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

Media cetak kelompok ke dua terdiri atas benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. Objek-objek pengganti dikenal dengan sebutan replika, model, dan benda tiruan. Replika dapat didefinisikan sebagai reproduksi statis dari suatu objek ukuran yang sama dengan benda sebenarnya. Model merupakan sebuah reproduksi yang kelihatannya sama, tapi biasanya diperkecil atau diperbesar dalam skala tertentu. Benda tiruan ada dua macam, yaitu pertama merupakan bangunan yang dibuat kurang lebih menyerupai suatu benda yang besar, misalnya bagian dari sebuah kapal terbang (sayap). Bentuk benda tiruan yang kedua ialah bentuk yang menggambarkan mekanisme kerja suatu benda, misalnya sistem pembakaran automobil.

2. Media Interaktif

Menurut pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 23-24). Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itu, guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi.

h. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Arifin Zainal dan Setiyawan Adhi (2012:129), ada 7 klasifikasi media, yaitu:

- a. Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
- b. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara.
- c. Audio visual gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Secara sederhana, kehadiran media dalam suatu kegiatan pembelajaran memiliki nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- b. Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- e. Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- h. Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang konkret ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit.

Berdasarkan pendapat Arifin Zainal dan Setiyawan Adhi (2012:129-130), jenis media dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1. Audio
 - a) pita audio (rol atau kaset)
 - b) piringan audio
 - c) radio (rekaman siaran)
2. Cetak
 - a) buku teks terprogram
 - b) buku pegangan/manual
 - c) bukun tugas
3. Audio-Cetak
 - a) buku latihan dilengkapi kaset
 - b) gambar/poster
4. Proyek Visual Diam
 - a) film bingkai (*slide*)
 - b) film rangkai (berisi pesan verbal)
5. Proyek Visual Diam dengan Audio
 - a) film bingkai (*slide*) suara
 - b) film rangkai suara
6. Visual Gerak
 - a) film bisu dengan judul (*caption*)
7. Visual Gerak dengan Video
 - a) film suara
 - b) video/VCD/DVD

8. Benda

- a) benda nyata
- b) model tiruan

9. Komputer

- a) media berbasis komputer; CAI (*Computer Assisted Instructional*) dan CMI (*Computer Managed Instructional*)

i. Jenis-jenis Sumber Belajar

Arifin Zainal dan Setiyawan Adhi (2012:130-131), mengatakan dalam buku *Instructional Technologies The Definition and Domains of The Field* (1994), AECT membedakan 6 jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar belajar, yaitu:

a) Pesan (*Message*)

Pesan merupakan sumber belajar yang juga merupakan pesan formal yang dibuat oleh lembaga resmi, seperti pesan yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Pesan disampaikan secara lisan tapi juga dalam bentuk dokumen seperti kurikulum, peraturan pemerintah, perundangan, GBPP, silabus, satuan pembelajaran dan sebagainya.

b) Orang (*People*)

Secara umu peran orang dibagi menjadi 2 kelompok. Pertama, kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional untuk mengajar, seperti guru, konselor, instruktur, dan widyaiswara. Kelompok kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang ada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas.

c) Bahan (*Materials*)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video, film, OHT(*over head transparency*), program slide, alat peraga, dan sebagainya (biasa disebut *software*).

d) Alat (*Device*)

Alat adalah benda-benda yang berbentuk fisik, sering disebut juga dengan perangkat keras (*hardware*). Alat ini berfungsi untuk menyajikan bahan-bahan. D dalamnya mencakup multimedia projector, slide projector, OHP, film, tape recorder, dan opaque projector.

e) Teknik

Teknik adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya mencakup ceramah, simulasi, tanya jawab dan sosiodrama.

f) Latar (*Setting*)

Latar atau lingkungan yang berada didalam sekolah maupun lingkungan yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran.

j. Prosedur Pemilihan Media

Dalam memilih segala sesuatu perlu adanya sebuah prosedur yang perlu diketahui, berikut pendapat Arifin Zainal dan Setiyawan Adhi (2012:133-134), hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain:

1. Kompetensi dasar dan indikator apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran ataupun diklat.
2. Materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran. Pertimbangan lainnya, bisa dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampais sejauh mana kedalamann yang akan dicapai.
3. Keakraban media dan karateristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya, karakteristik, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.
4. Adanya sejumlah media yang bisa dipertimbangkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan dikembangkan.

Menurut Arifin Zainal dan Setiyawan Adhi (2012:134), ada tiga tahap jika kita akan merancang media, yaitu:

1. *Define* (pembatasan), dalam fase ini menyangkut rumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dikembangkan, beberapa, persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya.
2. *Develop* (pengembangan), dalam fase ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan, sesuai dengan fase pertama.
3. *Evaluation* (evaluasi), yaitu fase terakhir untuk menilai media yang sudah dikembangkan/dibuat, setelah melalui tahap uji coba, revisi, kajian dengan pihak lain.

Selain pertimbangan diatas, dalam memilih media pembelajaran yang tepat kita didapat rumuskan dalam satu kata *ACTION*, yaitu akronim dari *acces, cost, technology, interactivity, organization* dan *novelty*.

1. *Acces*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media.

2. *Cost*

Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang ada dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahanya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya.

3. *Technology*

Dalam menggunakan media perlu diperhatikan, biasanya media yang kita inginkan belum tentu mudah didapatkan dan mudah menggunakannya.

4. *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah dan interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang kita kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. *Organization*

Dukungan organisasi juga sangatlah penting. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?

6. *Novelty*

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

3. Hakikat Media pembelajaran berbasis ICT

a) Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Azhar Arsyad (2004:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau pun sikap. sejalan dengan batasan tersebut, Hamidjojo dalam Azhar Arsyad (2004:4) memberi batasan sebagai bentuk prantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima.

Berdasarkan pendapat Aqib Zainal (2007:88) ” media adalah prantara atau pengantar, dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa)”. Menurut Gagne yang dikutip oleh Agus Suryobroto (2001:14), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association) yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (2001:15) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim ke penerima, sehingga dapat mengrangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta perhatian subjek atau siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lancar.

b) Pengertian *Information and Communication Technologies* (ICT)

Berdasarkan pendapat Zainal Arifin & Adhi Setiyawan (2012: 88), ICT adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT 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 proses yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan menstransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak dapat dipisahkan. Jadi, ICT mengandung pengertian luas, yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media.

Berdasarkan pendapat Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 90), ICT adalah teknologi digital atau analog apa pun yang memungkinkan pengguna

menciptakan, menyimpan, dan menampilkan informasi serta mengomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, CD Player, serta *handphone*.

c) Peran *Information and Communication Technologies* ICT dan media Pendidikan

Berdasarkan pendapat Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 41), Penggunaan ICT dalam pendidikan semakin marak. Beberapa sekolah maupun perguruan tinggi telah mencanangkan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik jaminan mutu pendidikan. Proses kegiatan belajar-mengajar sudah banyak menggunakan media laptop, komputer, LCD Projector, audio visual dan didukung dengan internet/hotspot area, perpustakaan digital (*e-library*), buku digital (*e-book*), pembelajaran (*e-learning*), menggunakan buku sekolah elektronik (BSE) yang dapat diakses bebas dengan komputer dan peserta didik tidak harus membeli buku pelajaran cetak, dan lain sebagainya.

Adapun peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar adalah

- a. Penyampaian materi pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
- b. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar mengajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/film, gaya belajar audiotorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak/praktik, misalnya melakukan praktik komputer.

- c. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
- d. Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.
- e. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam, misalnya didukung media internet. Guru dapat langsung mengakses internet untuk tambahan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

4. Hakikat Guru PJOK

a. Hakikat Guru PJOK

Guru PJOK merupakan faktor dominan dalam proses pendidikan di sekolah karena seringkali dijadikan sebagai figur teladan oleh para siswanya. Pendapat Soenarjo (2002: 5), Guru PJOK adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran PJOK. Pendapat Sukintaka (2001: 42) Guru PJOK sebaiknya mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani (dikjas) agar mampu melaksanakan tugas dengan baik, adapun tugas itu adalah sebagai berikut:

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

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

Selanjutnya disebutkan agar mempunyai profil Guru PJOK yang disebutkan di atas, maka harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan.
- b. Berpenampilan menarik.
- c. Tidak gagap.
- d. Tidak buta warna.
- e. Intelegen.
- f. Energik dan berketerampilan motorik.

Sukintaka (2001: 7-8) mengemukakan bahwa Guru PJOK adalah tenaga profesional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya yang diatur secara sistematis dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani.

5. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Se Kabupaten Gunungkidul

Kabupaten Gunungkidul merupakan kota pariwisata yang dijuluki sebagai kota dengan seribu pantainya. Salah satu kota di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak di dataran tinggi sekitar 150m – 200m di atas permukaan laut. Mempunyai sekitar 18 wilayah kecamatan yang di situ ada lembaga pendidikan di wilayah tersebut. Jadi sekolah menengah pertama dari 18 wilayah kecamatan tersebut ada sekitar 145 lembaga pendidikan SMP sederajat itu sudah termasuk lembaga negeri dan swasta. (Disdakmen: 2015)

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan masalah peneliti yang telah diuraikan diatas, peneliti yang relevan sebagai berikut:

1. Sekar Purbarini Kawuryan, (2014) dengan judul: "Peningkatan Kreativitas Calon Guru Dalam Pembuatan Media Berbasis Ict Melalui *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT. Tahapannya yang dimulai dengan *start with the essential question, design a plan for a project, create a schedule, monitor the student and the progress of the project, asses the outcome* sampai *evaluate the experience* yang diterapkan selama 8 kali pertemuan dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa berdasarkan tujuh aspek yang diukur, yaitu (1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (2) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, (3) menyatakan pendapat secara

spontan dan tidak malumalu, (4) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, (5) mencoba hal-hal baru, (6) mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, dan (7) mengembangkan atau merinci suatu gagasan. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini terbukti.

2. Mimin Nur Aisyah, (2013) dengan judul: “Tingkat Penguasaan Dan Penggunaan ICT (*Information And Communication Technology*) Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”. Berdasarkan respon dari 115 mahasiswa Akuntansi UNY angkatan 2009 dan 2010, hasil penelitian menunjukkan: (1) Tingkat penggunaan ICT cukup tinggi, dibuktikan melalui kepemilikan alat-alat berbasis IT yang cukup tinggi, pengenalan komputer dan internet lebih dari 7 tahun, mayoritas mahasiswa (64,35%) mengakses internet setiap hari, dan penggunaan internet untuk mencari informasi mengenai tugas perkuliahan (91.30%); (2) Tingkat penguasaan terhadap program aplikasi komputer seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint cukup baik, namun pada program lain khususnya software akuntansi dan statistik penguasaannya masih kurang; (3) Secara umum mahasiswa bersikap netral terkait dengan kepuasan terhadap pembekalan ketrampilan teknologi informasi/software; (4) Mahasiswa mengharapkan: peningkatan fasilitas fisik (31.75%), penambahan muatan IT (27.78%), pembaharuan software (14.29%), sosialisasi dan optimalisasi *e-learning* (11.90%), peningkatan kualitas dosen (9.52%), dan penyelenggaraan pelatihan IT (4.76%).

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban setiap orang. Dalam proses pendidikan ada interaksi antara guru dan peserta didik yang dinamakan proses belajar mengajar. Di jaman millennial ini semakin banyak alat-alat canggih yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran guru dalam mengajar. Akan tetapi terkadang masih kurang tepat dalam penggunaannya. Media pembelajaran berbasis ICT pastinya belum semua guru dapat menguasainya. Oleh sebab itu pengetahuan guru terhadap media pembelajaran ICT itu penting, agar dapat membantu proses belajar mengajar dan tepat penggunaan.

Pengetahuan merupakan sesuatu yang didapatkan dari hasil daya tahu yang nantinya dapat berbentuk sebuah informasi. Proses dari daya tahu tersebut seperti melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media digunakan dengan tujuan membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi komponen penting bagi guru dalam memimpin pembelajaran. Apabila ingin menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam sebuah pembelajaran, guru memerlukan banyak pertimbangan. Guru perlu mengetahui kegunaan, peranan dan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Walaupun media terkesan ribet dalam penyajiannya, akan tetapi media pembelajaran adalah suatu cara yang tepat untuk menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran. Mulai dari media cetak, media audio visual, media visual hingga audio visual. Perlu kita ketahui bahwa pemilihan media perlu mengetahui kriteria prosedur pemilihan media yang tepat yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.

Guru adalah pengajar suatu ilmu. Guru PJOK Pendapat Soenarjo (2002: 5), guru Penjasorkes adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Penjasorkes.

Setiap Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama se Kabupaten Gunungkidul memiliki pengetahuan berbeda mengenai Media Pembelajaran berbasis ICT, ada yang baik dan ada yang buruk. Dengan mengetahui tentang media pembelajaran tersebut besar harapan para guru penjasorkes dapat menjadikan itu sebagai evaluasi kedepannya. Untuk itu menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui hal tersebut melalui penelitian skripsi berjudul “Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasi ICT di Sekolah Menengah Pertama Se Kabupaten Gunungkidul”.

BAB 3

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penulis menggunakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey. Pendapat Punaji (2010) penelitian deskriptif adalah penelitian yang tujuannya untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu peristiwa, keadaan, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik menggunakan angka-angka maupun kata-kata. Seirama dengan pendapat Arikunto (2006: 302) yang menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan”. Sedangkan pendapat Sugiyono (2012: 35) menerangkan bahwa rumusan masalah deskriptif adalah suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya dalam satu variabel atau lebih.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pengumpulan dan pengukuran data yang berbentuk angka dengan analisis data penyebaran tes pengetahuan atau kuisioner. Bryman (2005:63) mendefinisikan proses penelitian kuantitatif dimulai dari teori, hipotesis, disain penelitian, memilih subjek, mengumpulkan data, memproses data, menganalisa data, dan menuliskan kesimpulan. Skor total dari hasil penyebaran angket ini kemudian

akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase.

B. Waktu dan Tempat

Penelitian di laksanakan di Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun rencana pengambilan data dengan melakukan koordinasi bersama ketua MGMP Guru PJOK SMP di Kabupaten Gunungkidul. Selanjutnya waktu pengambilan data akan dilakukan dengan cara mengikuti pertemuan rutin MGMP Guru PJOK SMP se-Kabupaten Gunungkidul yang dilaksanakan 15 mei – 25 mei 2019 dan di lakukan secara online dengan memberikan link google form melalui aplikasi chat *whatsapp*. Link google form: <https://forms.gle/UgxQRKzpbM8LS6MK7>(lihat lampiran 8 halaman 103-104).

C. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek dalam penelitian (Arikunto,2002: 108). Pendapat Sugiyono (2013:80) “populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” Sedangkan pendapat Usman (2006: 181) Populasi merupakan semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama (SMP) di

Gunungkidul yang berjumlah 115 orang. Rata-rata para Guru PJOK SMP di Gunungkidul berumur dari 25tahun – 60tahun dan mayoritas lulusan sarjana pendidikan.

Metode penentuan subjek atau sampling adalah suatu proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi (Nursalam 2003:97). Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Gunungkidul yang berjumlah 115 orang dari sekitar 113 sekolah berarti rata – rata ada 1 – 2 guru dalam setiap sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini populasinya adalah 115 orang (lihat lampiran halaman)

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan pendapat Riyanto (2011:9), mengatakan bahwa “variabel adalah gejala yang menjadi objek penelitian”. Setiap gejala yang muncul dan dijadikan objek penelitian adalah variabel penelitian. Variabel ini memiliki variasi makna dan nilai ketika sudah diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ict di sekolah menengah pertama se kabupaten gunungkidul. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah Pengetahuan merupakan sesuatu yang didapatkan dari hasil daya tahu yang nantinya dapat berbentuk sebuah informasi. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media digunakan dengan tujuan membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi komponen penting bagi guru dalam memimpin pembelajaran.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian identik dengan pengumpulan data. Di dalam suatu penelitian, pengumpulan data harus dilakukan, karena masalah yang ada dalam penelitian akan dijawab dari proses pengumpulan data. Pengumpulan data, tentunya harus menggunakan suatu alat atau instrumen yang dirancang, dikonstruksi atau disusun sedemikian rupa sesuai dengan jenis, masalah dan tujuan penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan. Tes pengetahuan dalam penelitian ini berupa pertanyaan-pertanyaan tentang pengetahuan guru pjok terhadap media pembelajaran berbasis ICT di sekolah menengah pertama se kabupaten gunungkidul. Pendapat Djemari (2008: 93), pedoman utama pembuatan tes bentuk pilihan ganda adalah pokok soal jelas, pilihan jawaban homogen, panjang kalimat pilihan jawaban relatif sama, tidak ada petunjuk jawaban benar, hindari menggunakan jawaban semua benar atau semua salah, pilihan jawaban angka diurutkan, semua pilihan jawaban logis, jangan menggunakan negatif tanda, kalimat yang digunakan sesuai, bahasa yang digunakan baku, dan letak pilihan jawaban benar ditentukan secara acak. Instrumen penelitian mengadopsi dari Ibnu Ihsan (2019) dari validasi tingkat SMA. Peneliti bermaksud akan meneliti di tingkat SMP dengan mengadopsi instrumen tersebut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah
Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT	Tahu (mengingat)	Menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan		8
		1.1 Menyebutkan media pembelajaran berbasis audio – visual	3	
		1.2 Menyebutkan media pembelajaran berbasis visual	4	
		1.3 Menyebutkan yang bukan ciri dari media pembelajaran	6	
		1.4 Menyatakan kepanjangan OHT	16	
		1.5 Menyatakan kepanjangan ICT	17	
		1.6 Menyebutkan media pembelajaran berbasis ICT (web internet)	21	
		1.7 Menyebutkan media pembelajaran berbasis ICT (wireless)	22	
		1.8 Mendefinisikan E-learning	24	
	Memahami	Menyimpulkan, meramalkan, menjelaskan		3
		1.1 Menjelaskan peran media pembelajaran berbasis ICT	1	
		1.2 Peran ICT dalam kegiatan belajar	2	
	Menganalisis	1.3 Menjelaskan media pembelajaran berbasis audio visual	14	
		Ciri-ciri, mengelompokkan, membedakan, memilih		3
		1.1 Mengelompokkan media pembelajaran berbasis komputer	5	
1.2 Membedakan jenis media pembelajaran berbasis komputer	10			
1.3 Memilih media pembelajaran berbasis audio	18			
	Mengaplikasi	Manfaat, metode, mengoperasikan, memprinsip, penggunaan, penerapan	8	7
		1.1 Manfaat media pembelajaran berbasis ICT	9	
		1.2 Penerapan media berbasis komputer	11	
		1.3 Pengoperasian media berbasis komputer	15	
		1.4 Penerapan media audio visual	19	
		1.5 Penggunaan media audio	20	
		1.6 Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT	20	
		1.7 Metode penggunaan media pembelajaran berbasis ICT	23	
	Mensintesis	Jenis jenis, merancang, menerapkan, memadukan		5
		1.1 Memadukan ciri dari Fixative Property	7	
		1.2 Merancang prosedur mengupload video di youtube	12	
		1.3 Merancang prosedur mengirim email	13	
		1.4 Memadukan sifat-sifat media berbasis audio visual	25	
		1.5 Menerapkan media berbasis internet/ E-learning	26	
Jumlah			26	26

Dalam penelitian ini peneliti berusaha memberikan wawasan tentang media pembelajaran berbasis ICT secara umum atau menurut ahli.

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data/keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data adalah proses yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Teknik/metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Tes pengetahuan

Berdasarkan pendapat Menurut Sudijono (2011: 67), “tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee; nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu”.

Menurut Riduwan (2006: 37) tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan / latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu / kelompok. Pengukuran pengetahuan dapat diukur atas dasar tingkatannya. Mulai dari tingkat yang sederhana sampai pada tingkat yang

tinggi atau sukar. Jadi tes pengetahuan merupakan formulir yang berisi daftar lembar pertanyaan yang diajukan kepada subyek tertentu untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan (respon) mengenai subyek dari penelitian.

Dalam penelitian ini responden sudah disediakan 1 jawaban paling benar dari pilihan ganda tiap soalnya. Tes pengetahuan disini digunakan sebagai metode pokok untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan guru pjok terhadap media pembelajaran berbasis ict di sekolah menengah pertama se-Kabupaten Gunungkidul. Pelaksanaan pengambilan data yaitu dengan memberikan lembaran pertanyaan dalam format google form kepada seluruh guru pjok terhadap media pembelajaran berbasis ICT di sekolah menengah pertama se-Kabupaten Gunungkidul dengan cara memberikan *link* google form melalui aplikasi chat *whatsapp* dan di isi secara mandiri dilakukan pada bulan Mei.

3. Uji Coba Instrumen

Tes pengetahuan yang digunakan dalam penelitian perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui baik atau tidaknya instrumen yang akan digunakan Uji coba instrumen dilakukan pada guru pjok sekolah menengah pertama se-Kabupaten Gunungkidul sebanyak 115 orang responden mulai bulan Mei 2019. Selanjutnya instrumen dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya sehingga memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian.

a. Uji Validitas

Berdasarkan pendapat Arikunto (2006: 168). “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu

instrumen. Validitas berhubungan dengan sejauh mana mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tersebut, serta pernyataan-pernyataan tersebut dapat berlaku bagi responden dan peneliti dalam waktu yang berbeda”.

Rumus uji validitas menggunakan uji korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan menggunakan rumus korelasi product moment Karl Pearson, sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : Jumlah populasi yang menjadi sampel

$\sum X$: Jumlah nilai/skor angket

$\sum Y$: Jumlah nilai prestasi belajar Penjasorkes

$\sum XY$: Jumlah perkalian antara skor x dan y

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2007: 356), setelah diperoleh nilai r_{xy} dibandingkan dengan hasil r pada tabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Instrumen dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}(0,312)$ (lihat lampiran 7 halaman 98-102).

b. Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2002: 154), menjelaskan bahwa “reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Instrumen yang sudah dapat dipercaya (reliabel) akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Selanjutnya dilakukan perhitungan *Reliability Index instrumen* menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

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

r_i = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Menurut Sugiyono (2006: 38) hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dikatakan reliabel jika r hitung yang diperoleh besarnya kurang dari 1. Setelah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas tersebut dengan r tabel, bila r hitung > r tabel pada derajat kemaknaan dengan taraf signifikansi 5% maka alat tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas diperoleh sebesar 0,661.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase³² (Sugiyono, 2007). Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan mean dan standar deviasi, mengacu pada Hadi (2002: 135) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan skala sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Acuan Norma (PAN)

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

Keterangan :

X = Skor Akhir

Mi = Mean Ideal

SDi = Simpangan Baku Ideal

Skor tertinggi ideal = butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = butir kriteria x skor terendah

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

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

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

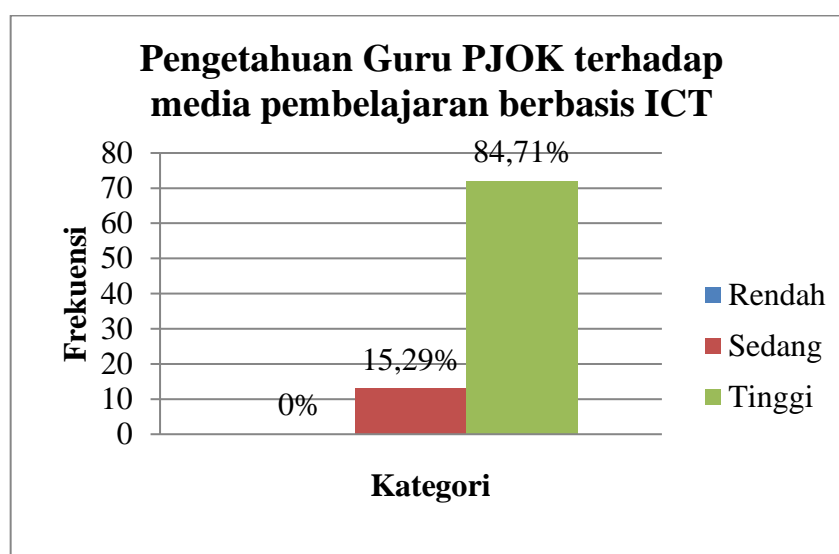
Data hasil penelitian pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT Di Sekolah Menengah PertamaSe-Kabupaten Gunungkidul dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 26 butir pernyataan. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar =14; skor maksimum = 24; rerata = 20,32; median = 20; modus = 20 dan *standard deviasi* = 2,38. Untuk mengetahui kecenderungan Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT Di Sekolah Menengah PertamaSe-Kabupaten Gunungkidulterlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar 1 x 26 = 26 dan (X_{\min}) sebesar 0 x 26 = 0. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(26 + 0) = 13$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(26 - 0) = 4,33$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 13 + 4,33 = > 17,33$
- b. Sedang : $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 8,67$ s/d $17,33$
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 67,5 - 13,5 = < 8,67$

Tabel 3. Kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	>17,33	72	84,71
Sedang	8,67 s/d 17,33	13	15,29
Rendah	<8,67	0	0
Jumlah		85	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul pada kategori “rendah” tidak ada (0%), kategori “sedang” sebanyak 13 orang (15,29 %), dan kategori “tinggi” sebanyak 72 orang (84,71 %). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 20.32, Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMP se-kabupaten Gunungkidul masuk

dalam kategori tinggi.

Faktor – faktor yang menentukan Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah PertamaSe-Kabupaten Gunungkiduldapatdiuraikan sebagai berikut:

1. Faktor Tahu (Mengingat)

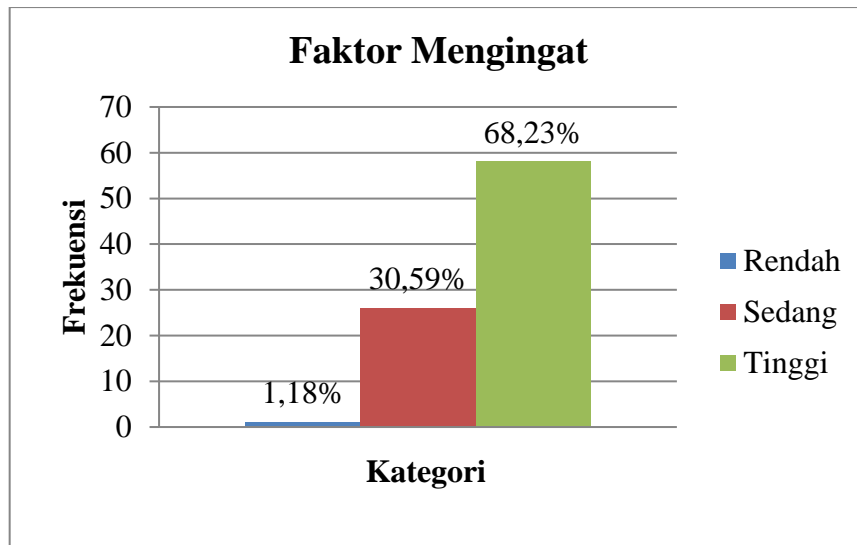
Faktor tahu (mengingat) dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 8 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 3; skor maksimum = 8; rerata = 6,07; median = 6; modus = 6 dan *standard deviasi* = 1,21. Untuk mengetahui kecenderungan faktor mengingat terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal $(Mi) = \frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal $(SDi) = \frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 8 = 8$ dan (X_{\min}) sebesar $0 \times 8 = 0$. Mean ideal $(Mi) = \frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(8 + 0) = 4$. Standar Deviasi ideal $(SDi) = \frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(8 - 0) = 1,33$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> Mi + 1 SDi = >4 + 1,33 = >5,33$
- b. Sedang : $Mi - 1 SDi$ sampai $Mi + 1 SDi = 3,67$ s/d $5,33$
- c. Rendah : $< Mi - 1 SDi = < 67,5 - 13,5 = < 54$

Tabel 4. Kecenderungan Kategori Faktor Mengingat

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$>5,33$	58	68,23
Sedang	$3,67$ s/d $5,33$	26	30,59
Rendah	$<3,67$	1	1,18
Jumlah		85	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengingat

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan kategori faktor mengingat pada kategori “rendah” sebanyak 1 orang (1,18%), kategori “sedang” sebanyak 26 orang (30,39 %), dan kategori “tinggi” sebanyak 58 orang (68,23 %). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 6.07, Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor mengingat masuk dalam kategori tinggi.

2. Faktor memahami

Faktor memahami dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 3 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 0; skor maksimum = 3; rerata = 2,61; median = 3; modus = 3 dan *standard deviasi* = 0,65. Untuk mengetahui

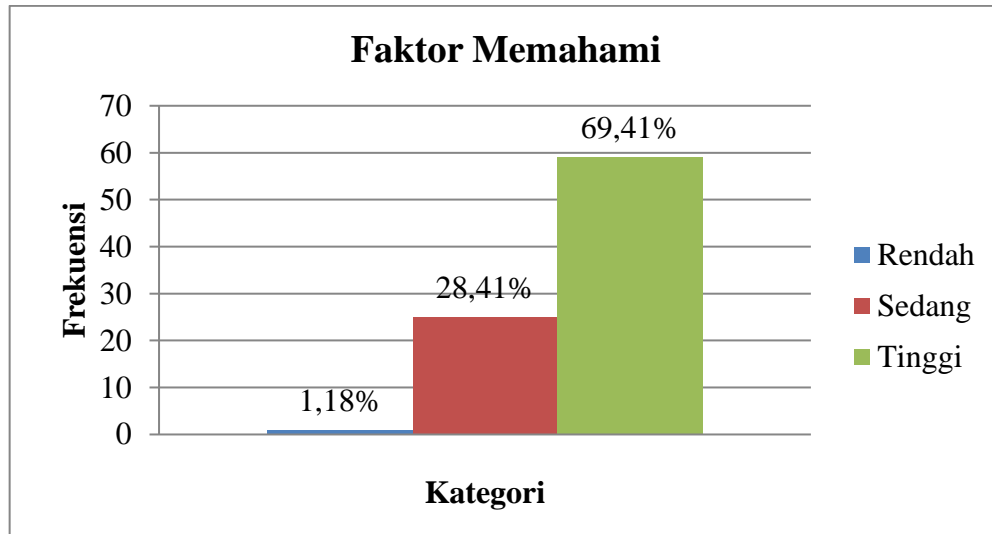
kecenderungan kelengkapan faktor memahami terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 3 = 3$ dan (X_{\min}) sebesar $3 \times 0 = 0$. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(3 + 0) = 1,5$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(3 - 0) = 0,5$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 1,5 + 0,5 = > 2$
- b. Sedang : $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 1 \text{ s/d } 2$
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 1,5 - 0,5 = < 1$

Tabel 5. Kecenderungan Kategori Faktor Memahami

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	>2	59	69,41
Sedang	1 s/d 2	25	28,41
Rendah	<1	1	1,18
Jumlah		85	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Memahami

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan pada faktor memahami pada kategori “rendah” sebanyak 1 orang (1,18%), kategori “sedang” sebanyak 25 orang (28,41%), dan kategori “tinggi” sebanyak 59 orang (69,41%). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.61, Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor memahami masuk dalam kategori tinggi.

3. Faktor menganalisis

Faktor menganalisis dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 3 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar 0; skor maksimum = 3; rerata = 2,03; median = 2; modus = 2 dan *standard deviasi* = 0,82. Untuk mengetahui kecenderungan Faktor menganalisis terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$.

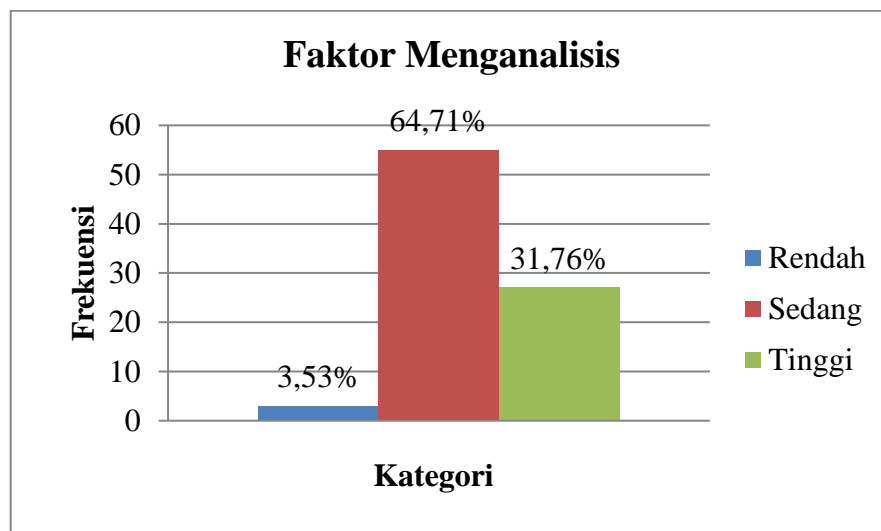
Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 3 = 3$ dan (X_{\min}) sebesar $3 \times 0 = 0$. Mean ideal (M_i) $= \frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(3 + 0) = 1,5$. Standar Deviasi ideal (SD_i) $= \frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(3 - 0) = 0,5$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 1,5 + 0,5 = > 2$
- b. Sedang : $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 1 \text{ s/d } 2$
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 1,5 - 0,5 = < 1$

Tabel 6. Kecenderungan Kategori Faktor Menganalisis

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 2	27	31,76
Sedang	1 s/d 2	55	64,71
Rendah	< 1	3	3,53
Jumlah		85	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Menganalisis

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan pada faktor menganalisis pada kategori “rendah” sebanyak 3 orang (3,53 %), kategori “sedang” sebanyak 55 orang (64,71 %), dan kategori “tinggi” sebanyak 27 orang (31,76 %). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 2.03, Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor menganalisis masuk dalam kategori tinggi.

4. Faktor mengaplikasi

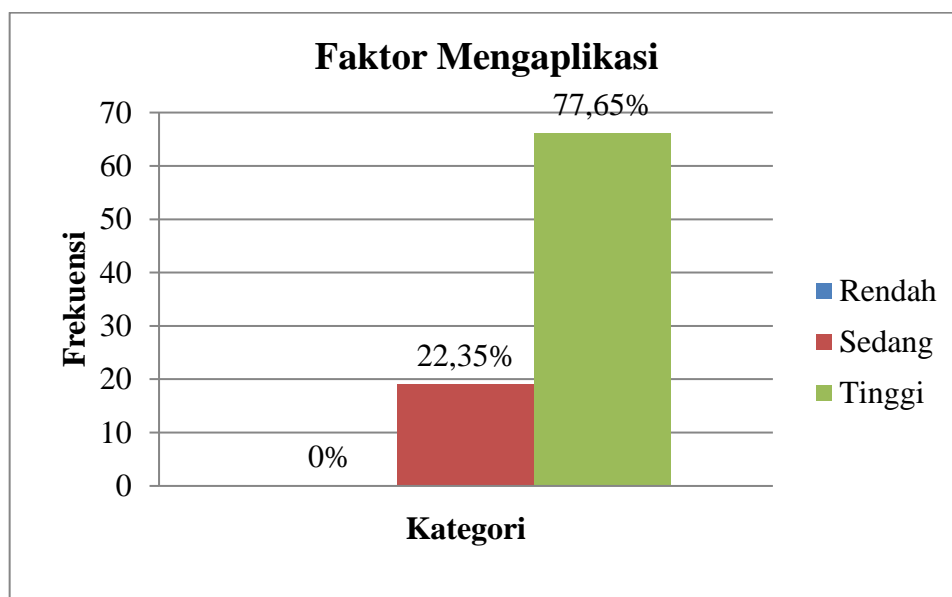
Faktor mengaplikasi dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 7 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 3; skor maksimum = 7; rerata = 5,44; median = 5; modus = 5 dan *standard deviasi* = 1,07. Untuk mengetahui kecenderungan Faktor mengaplikasi terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 7 = 7$ dan (X_{\min}) sebesar $0 \times 7 = 0$. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(7 + 0) = 3,5$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(7 - 0) = 1,17$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 3,5 + 1,17 = > 4,67$
- b. Sedang : $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 2,33$ s/d $4,67$
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 3,5 - 1,17 = < 2,33$

Tabel 7. Kecenderungan Kategori Faktor Mengaplikasi

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	>4,67	66	77,65
Sedang	2,33 s/d 4,67	19	22,35
Rendah	<2,33	0	0
Jumlah		85	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengaplikasi

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan kategori pada faktor mengaplikasi pada kategori “rendah” tidak ada (0%), kategori “sedang” sebanyak 19 orang (22,35 %), dan kategori “tinggi” sebanyak 66 orang (77,65 %). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 5.44, Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor mengaplikasi masuk dalam kategori tinggi.

5. Faktor mensintesis

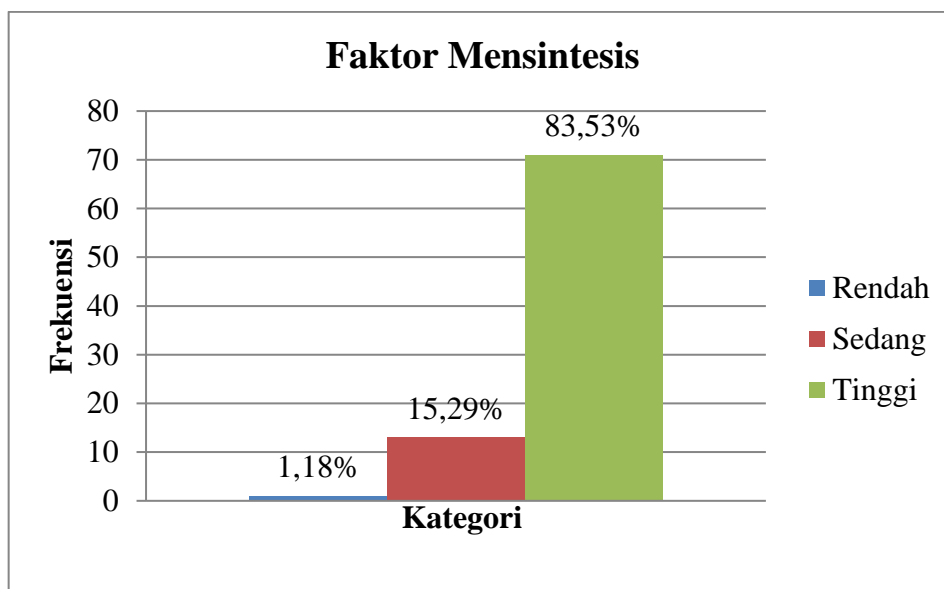
Faktor mensintesis dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 1; skor maksimum = 5; rerata = 4,16; median = 4; modus = 4 dan *standard deviasi* = 0,82. Untuk mengetahui kecenderungan Faktor mensintesis terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 5 = 5$ dan (X_{\min}) sebesar $0 \times 5 = 0$. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(5 + 0) = 2,5$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(5 - 0) = 0,83$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 2,5 + 0,83 = > 3,33$
- b. Sedang : $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 1,67$ s/d $3,33$
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 2,5 - 0,83 = < 1,67$

Tabel 8. Kecenderungan Kategori Faktor Mensintesis

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 3,33$	71	83,53
Sedang	1,67 s/d 3,33	13	15,29
Rendah	$< 1,67$	1	1,18
Jumlah		85	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mensintesis

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui Faktor mensintesis pada kategori “rendah” sebanyak 1 orang (1,18%), kategori “sedang” sebanyak 13 orang (15,29 %), dan kategori “tinggi” sebanyak 71 orang (83,53 %). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata yaitu 4.16, Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP se-kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor mensintesis masuk dalam kategori tinggi.

B. Pembahasan

Guru PJOK merupakan tenaga profesional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya yang diatur secara sistematis dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani. Dalam pelaksanaannya mata pelajaran PJOK biasanya lebih banyak praktek dibandingkan teori. Akan tetapi guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang baik dalam pembelajaran, apalagi dalam penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran. Pengetahuan adalah kemampuan

untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja. dalam proses pembelajaran sekarang ini agar pembelajaran menarik harus membutuhkan media yang cukup menarik siswa, salah satunya media *ICT*. Dengan media *ICT* guru dapat terbantu dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempunyai pengetahuan yang baik terhadap media pembelajaran *ICT*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul pada kategori “rendah” tidak ada (0%), kategori “sedang” sebanyak 13 orang (15,29 %), dan kategori “tinggi” sebanyak 72 orang (84,71 %). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dalam kategori tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan jika guru mampu memahami, mengingat, menganalisis, mensintesis dan mampu mengaplikasikan media pembelajaran. Mengingat diartikan sebagai kemampuan mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Berdasarkan hasil dapat diketahui kecenderungan kategori faktor mengingat sebagian besar berkategori tinggi sebanyak 58 orang (68,23 %).

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan

materitersebut secara benar.Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui kecenderungan pada faktor memahami sebagian besar berkategori tinggi sebanyak 59 orang (69,41 %).

Menganalisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatuobjek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu strukturorganisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.Berdasarkan hasil peneluitian dapat diketahui kecenderungan pada faktor menganalisis sebagian besra pada kategori sedang sebanyak 55 orang (64,71 %).

Mengaplikasi diantara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telahdipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui kecenderungan kategori pada faktor mengaplikasi sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 66 orang (77,65 %)

Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkanbagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuanmenyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui Faktor mensintesissebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 71 orang (83,53 %),

Berdasarkan latar belakang guru pendidikan jasmani yang sebagai responden menunjukkan bahwa guru sudah menempuh pendidikan S1 dan terdapat beberapa guru yang sudah menempuh pendidikan S2. Keadaan ini membuktikan bahwa seluruh guru pendidikan jasmani telah mempunyai bekal pendidikan yang cukup menjadi seorang guru profesional dan mampu

mengemas pembelajaran yang baik. Akan tetapi hasilnya berbeda dengan observasi sebelum penelitian dilakukan, hasil menunjukkan bahwa guru belum menguasai media berbasis *ICT* sehingga pengetahuan tentang media berbasis masih kurang baik atau rendah. Sedangkan hasil penelitian menunjukkan secara garis besar pengetahuan media pembelajaran berbasis *ICT* sudah sangat baik. Tingkat pengetahuan guru terhadap media berbasis *ICT* dapat mempengaruhi tingkat penggunaan media berbasis *ICT* dalam proses pembelajaran jasmani. Pengetahuan guru dalam menguasai teknologi menjadi alasan guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *ICT*. Selain itu juga guru akan termotivasi dalam menyajikan pembelajaran yang menarik karena sudah mengetahui cara pemilihan media berbasis *ICT* yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru paling banyak menjawab benar pada soal nomor 1 tentang faktor tahu/mengingat dengan materi media berbasis audio visual. Keadaan ini menunjukkan kemungkinan besar guru PJOK sering menggunakan media berbasis audio visual dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Selanjutnya yang menunjukkan paling banyak salah pada soal nomor 22 tentang faktor tahu dengan materi istilah jaringan kabel. Meskipun masuk dalam kategori mudah tapi kenapa justru banyak yang salah disini. Keadaan ini menunjukkan bahwa guru sering menggunakan fasilitas atau media ini tetapi tidak tahu nama lain dari media tersebut.

Menurut Angkowo & Kosasih (2007: 27), salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain guru. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa pengetahuan terhadap media berbasis *ICT* akan membantu dalam pemilihan media yang tepat, sehingga pemanfaatan media akan berjalan dengan baik didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama se-kabupaten Gunungkidul memanfaatkan media berbasis *ICT* seperti smartphone, laptop, komputer dan proyektor pada saat pembelajaran pendidikan jasmani ataupun di kehidupan sehari-hari. Terbukti dari jawaban yang benar di tiap soalnya sebagian besar tentang alat-alat tersebut dan secara tidak langsung guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mengetahuinya karena sering menggunakannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah PertamaSe-Kabupaten Gunungkidul pada kategori “rendah”tidak ada (0%), kategori “sedang”sebanyak 13 orang (15,29 %), dan kategori “tinggi”sebanyak 72 orang (84,71 %).

Dari hasil penelitian diatas Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah PertamaSe-Kabupaten Gunungkidulmasuk dalam kategori tinggi, karena guru pendidikan jasmani sudah mencapai tahap sarjana sehingga pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* sudah pasti didapatkan sewaktu menempuh gelar sarjana mengetahui media berbasis *ICT* dengan memanfaatkannya sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu: menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, siswa dan orang tua untuk mengetahui persepsi siswa.

1. Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah PertamaSe-Kabupaten Gunungkidul dapat menjadi

indikasi pengetahuan guru mengenai media pembelajaran *ICT* dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik atau tidak.

2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket online.
2. Kuesioner yang digunakan masih terbilang lemah. Akan lebih baik jika disertai dengan pengambilan data wawancara langsung dengan responden.
3. Saat pengambilan data penelitian secara online kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung sehingga tidak mengetahui apakah responden benar-benar mengisi dengan pendapatnya sendiri.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dapat teridentifikasi secara luas.
2. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan pengetahuan media *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, M. N. (2013). Tingkat Penguasaan Dan Penggunaan *ICT (Information And Communication Technology)* Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Di ambil pada tanggal 12 Maret 2019, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/1652>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta. Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astatin, G. R. & Nurcahyo, Heru. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi pada Kurikulum 2013*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol. 2, No. 2, hlm. 165-176.
- Azwar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzan, M. A. & Rahdiyanta, D. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais*. Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin, Vol. 2, No. 2, hlm 82-88.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2002). *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset
- _____. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yogyakarta Graha Ilmu
- Hamalik, O. (2011). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni
- Ikhsan, Adiatma. (2018) *Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Pada Atlet Ssb Depo Kartika Chandra Kelompok Usia 9-11 Tahun*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Jatmika, H.M, (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No. 1, hlm. 91

- Kawuryan, S. A, (2014). Peningkatan Kreativitas Calon Guru Dalam Pembuatan Media Berbasis Ict Melalui *Project Based Learning* Pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD. Di ambil pada tanggal 5 Maret 2019, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/dinamikapendidikan/article/view/2854>
- Komarudin (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Mustholiq, S Sukir. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, hlm 6.
- Notoatmodjo, S. (2005). *Promosi Kesehatan : Teori dan Aplikasi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Nurdiansyah, Edwin., Faisal, E.E., Sulkipani. (2018) *Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan*, Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, Vol. 15, No. 1, hlm 1-8.
- Nuryanto, Apri. *Media Pembelajaran*. 2016. Staf Universitas Negeri Yogyakarta
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Purwanto, Edy. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. (2006). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, A. (2011). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: EGC.APJII dan PUSKAKOM UI
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soenarjo. (2002). *Usaha Kesehatan Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- _____. (2011). *Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: PT RajagrafindoPersada.
- Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia
- Suryobroto, A. S (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY
- Susilana, Rudi. & Riyana, Cepi. (2009) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sutopo, Arieto Hadi. (2012) *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Usman, A. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan Tugas Akhir



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

Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 069/POR/II/2019
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

21 Februari 2019

Yth. Soni Nopembri, Ph.D.
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : AKWILA RISKY PURNAMA
NIM : 15601241143
Judul Skripsi : PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

^m Ketua Jurusan POR,

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



Lampiran 2. Surat Permohonan *Expert Judgement*

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi *Expert Judgement*
Lampiran : Angket Penelitian

Kepada:

Soni Nopembri, Ph.D

Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubung dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **“PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SEKABUPATEN GUNUNGKIDUL”** maka dengan ini saya memohon bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian saya. Masukan dari bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan saya lakukan.

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

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



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

Yogyakarta, 15 April 2019
Hormat saya,
Mahasiswa



Akwila Risky Purnama
NIM. 15601241143

Lampiran 3. Surat Validasi Ahli

SURAT PERSETUJUAN *EXPERT JUDGEMENT*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

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

“PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL”

Intrumen yang disusun oleh:

Nama : Akwila Risky Purnama
NIM : 15601241143

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

Yogyakarta, April 2019
Expert Judgement,



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

Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas



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

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

Nomor : 05.28/UN.34.16/PP/2019.

10 Mei 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.
Kepala SMP Negeri...../MGMP PJOK SMP GUNUNGKIDUL
di Tempat.**

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

Nama : Akwila Risky Purnama
NIM : 15601241143
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Saryono, M.Or.
NIP : 198110122006041001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 13 s/d 27 Mei 2019
Tempat : MGMP PJOK SMP Gunungkidul
Judul Skripsi : Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul

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



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

Tembusan :

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

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian MGMP PJOK SMP Gunungkidul

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

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

SURAT KETERANGAN

Nomer : 07/MGMP/PJOK/IV/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

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

Menerangkan bahwa :

Nama : AKWILA RISKY PURNAMA
NIM : 15601241143
Fakultas/Instansi : FIK/ Universitas Negeri Yogyakarta
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi (PJKR)
Alamat Instansi : Jln. Colombo No. 1 Condongcatur, Yogyakarta

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi di MGMP Penjasorkes SMP Kabupaten Gunungkidul dari tanggal 13 s/d 27 Mei 2019, dengan judul :

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE- KABUPATEN GUNUNGGKIDUL.**

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Wonosari, 29 Mei 2019

Ketua

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

Lampiran 6. Kuesioner Penelitian

PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (*Information and Communication Technologies*) DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN GUNUNGKIDUL

A. Latar Belakang Responden

1. Nama Lengkap :
2. Nama Sekolah :
3. Jenis Kelamin :
4. Pendidikan Terakhir :

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

Jawaban : D

2. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/ penglihatan disebut ... (*tahu/ mengingat/Mudah*)

- a. Media berbasis komputer
- b. Media berbasis visual
- c. Media berbasis audio
- d. Media berbasis audio visual

Jawaban : B

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.

Jawaban : A

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.

Jawaban : A

5. Berikut ini yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran berbasis komputer adalah ... (*analisis / sedang*)
- Televisi, Microsoft Powerpoint dan Yahoo
 - Google, Microsoft Powerpoint dan ,Yahoo
 - Radio, Google dan Yahoo
 - Televisi, Radio dan Google

Jawaban : B

6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dalam pilihan berikut, kecuali ... (*aplikasi) sedang*)
- Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
 - Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
 - Proses pembelajaran menjadi lebih pasif
 - Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan

Jawaban : C

7. Berikut ini adalah ciri- ciri dari media pembelajaran, kecuali ... (*tahu/Meningat/ sukar*)
- Fixative Property*
 - Distributive Property*
 - Manipulatif Property*
 - Minimalis Property*

Jawaban : D

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 klik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
 - c. 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.
 - d. 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.

Jawaban C

9. Versi Windows yang dirilis Microsoft pada juni tahun 2015 yang digunakan sampai sekarang adalah ... (mengingat / tahu)
- a. Windows 7
 - b. Windows XP
 - c. Windows 10
 - d. Windows 2000

Jawaban C

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*)
- a *Fixative Property*
 - b *Distributive Property*
 - c *Manipulatif Property*

d Minimalis Property

Jawaban : A

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

Jawaban : D

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

Jawaban : C

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

Jawaban : B

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

Jawaban : C

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.

Jawaban : B

16. Apa kepanjangan dari OHT... (*tahu/sedang*)

- a. *Overhead Transprans*
- b. *Overhead Transformans*
- c. *Overhead Transparency*
- d. *Overhead Translicly*

Jawaban C

17. Apa kepanjangan dari ICT ... (*tahu / mengingat*)

- a. Information and Communication Technologies
- b. Information and Computer Technologies
- c. Information and Communcion Technologies
- d. Information and Commpucation Technologies

Jawaban . A

18. Materi yang bisa diterapkan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis audio ... (*analisis/ sedang*)

- a. Permainan bola voli
- b. Permainan Sepak bola
- c. Atletik lari 100 M
- d. Atletik lompat jauh

Jawaban C

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
- b. Audio
- c. Visual
- d. Komputer

Jawaban : B

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. *Microsoft Database*
- b. *Microsoft Spread Sheet*
- c. *Microsoft powerpoint*
- d. *Microsoft Desktop Publishing*

Jawaban C

21. Alamat internet web sering disebut dengan ... (*tahu/mudah*)

- a. WWW
- b. URL
- c. COM
- d. SWEET

Jawaban B

22. Jaringan yang penggunaannya tanpa menggunakan kabel disebut ... (*tahu/mudah*)

- a. Wired
- b. Cabling

- c. Waving
- d. Wireless

Jawaban D

23. 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

Jawaban A

24. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ... (*Tahu/mudah*)
- a. Modul
 - b. E-learning
 - c. Gmail
 - d. whatapps

Jawaban B

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*)
- a Media berbasis visual
 - b Media berbasis audio visual
 - c Media berbasis audio
 - d Media berbasis komputer

Jawaban B

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*)
- a. Media berbasis komputer
 - b. Media berbasis audio visual
 - c. Media berbasis audio
 - d. Media berbasis internet / E-learning

Jawaban D

Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas

Responden	Jawaban																										Jumlah	
	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	36
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	31
3	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	31
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	30
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	25
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	33
10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	35
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	31
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	28
14	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	28
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	26
16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	28
17	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	27
18	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29
19	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	19
20	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	27
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
23	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	24

24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	25
25	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	34
26	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	31
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	30
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	33
29	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	34
30	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	29
	29	29	20	29	29	29	19	28	21	21	30	9	30	29	27	30	16	27	15	29	23	21	25	19	21	30	

Tabel r pada α (taraf sig) 5 %

df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)
1	0,988	26	0,323	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	0,287	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

Sumber : Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	29	96,7
	Excluded ^a	1	3,3
	Total	30	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,512 ^a
		N of Items	13 ^b
	Part 2	Value	,728
		N of Items	13 ^c
		Total N of Items	26
		Correlation Between Forms	,696

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,884	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	20,1379	5,052	,474	,896
VAR00002	20,1379	5,052	,474	,896
VAR00003	20,4483	4,685	,351	,889

VAR00004	20,1379	4,695	,367	,846
VAR00005	20,1034	5,025	,400	,885
VAR00006	20,1379	4,766	,476	,857
VAR00007	20,4828	5,116	,550	,846
VAR00008	20,1724	4,719	,613	,857
VAR00009	20,4138	4,823	,610	,805
VAR00010	20,4138	4,251	,584	,820
VAR00011	20,1034	5,025	,400	,885
VAR00012	20,7931	4,384	,412	,842
VAR00013	20,1034	5,025	,400	,885
VAR00014	20,1379	5,123	,558	,805
VAR00015	20,2069	4,527	,604	,835
VAR00016	20,1034	5,025	,400	,885
VAR00017	20,5517	4,113	,319	,804
VAR00018	20,2069	4,741	,439	,867
VAR00019	20,6207	4,601	,476	,883
VAR00020	20,1379	5,195	,342	,813
VAR00021	20,3448	5,020	,395	,824
VAR00022	20,4138	4,251	,384	,820
VAR00023	20,2759	4,135	,474	,881
VAR00024	20,4828	4,259	,356	,827
VAR00025	20,3793	5,030	,404	,829
VAR00026	20,1379	5,123	,358	,805

Lampiran 8. Kuesioner Penelitian di Google form

TES PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DI SMP SE-KABUPATEN GUNUNGGKIDUL

Data ini akan kami rahasiakan identitasnya!

Petunjuk :

1. Telitilah dengan baik setiap butir pertanyaan dan alternatif jawaban.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Dimohon menjawab semua butir pertanyaan.
4. Klik pada salah satu jawaban yang menurut anda paling benar.

* Wajib

Skor bagian **18/26**

Nama Responden *

 / 0

MUHAMMAD AHKAM AMIN, S.Pd, M. Or

Nama Sekolah *

 / 0

SMP N 2 PLAYEN

Tambahkan masukan individu

Jenis Kelamin *

 / 0

LAKI-LAKI

Tambahkan masukan individu

Pendidikan Terakhir *

 / 0

S 2

✓ Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut

1  / 1

- Media berbasis komputer
- Media berbasis visual
- Media berbasis audio
- Media berbasis audio visual ✓

Tambahkan masukan individu

✓ Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/ penglihatan disebut

1  / 1

- Media berbasis komputer
- Media berbasis visual ✓

Lampiran 9. Data Guru PJOK

NAMA	NIP	UNIT KERJA
Guru 1	-	SMP N 2 PLAYEN
Guru 2	-	SMPN 1 PALIYAN
Guru 3	-	SMPN 1 TANJUNGSARI
Guru 4	-	SMPN 2 PATUK
Guru 5	-	SMPN 3 WONOSARI
Guru 6	-	SMP PEMBANGUNAN KARANGMOJO
Guru 7	-	SMPN 1 KARANGMOJO
Guru 8	-	SMP TD PLAYEN
Guru 9	-	SMP MUHAMMADIYAH 2 TEPUS
Guru 10	-	SMP BOPKRI SEMIN
Guru 11	-	SMP BINA MUDA PANGGANG
Guru 12	-	SMP MUHAMMADIYAH 1 NGLIPAR
Guru 13	-	SMP MUHAMMADIYAH PANGGANG
Guru 14	-	SMP BINA KARYA RONGKOP
Guru 15	-	SMPN 3 WONOSARI
Guru 16	-	SMPN 3 SEMANU
Guru 17	-	SMPN 1 RONGKOP
Guru 18	-	SMPN 1 RONGKOP
Guru 19	-	SMPN 2 KARANGMOJO
Guru 20	-	SMPN 3 PONJONG
Guru 21	-	SMPN 3 KARANGMOJO
Guru 22	-	SMPN 2 GEDANGSARI
Guru 23	-	SMPN 1 SEMANU
Guru 24	-	SMPN 2 SEMIN
Guru 25	-	SMPN 2 PANGGANG
Guru 26	-	SMPN 1 SEMIN
Guru 27	-	SMPN 1 SEMIN
Guru 28	-	SMP AL-HIKMAH KARANGMOJO
Guru 29	-	SMP TD TAMBAKROMO PONJONG
Guru 30	-	SMP 3 GEDANGSARI
Guru 31	-	SMP MUH. MUJAHIDIN PLAYEN
Guru 32	-	SMP MUHAMMADIYAH SAPTOSARI
Guru 33	-	SMPN 5 NGAWEN
Guru 34	-	SMP N 4 SEMIN
Guru 35	-	SMP KANISIUS WONOSARI

Guru 36	-	SMPN 2 SAPTOSARI
Guru 37	-	SMP PEMBANGUNAN
Guru 38	-	SMPN 1 PANGGANG
Guru 39	-	SMPN 1 PANGGANG
Guru 40	-	SMP PGRI PACAREJO SEMANU
Guru 41	-	SMP AL AZAR WONOSARI
Guru 42	-	SMP MUHAMMADIYAH SEMIN
Guru 43	-	SMP MUHAMMADIYAH RONGKOP
Guru 44	-	SMP KARTIKA PONJONG
Guru 45	-	SMP BOPKRI PALIYAN
Guru 46	-	SMP MUHAMMADIYAH 1 PALIYAN
Guru 47	-	SMP MUHAMMADIYAH 2 PALIYAN
Guru 48	-	SMP MUHAMMADIYAH 1 WONOSARI
Guru 49	-	SMPN 4 PLAYEN
Guru 50	-	SMPN 2 GIRISUBO
Guru 51	-	SMPN 1 GIRISUBO
Guru 52	-	SMPN 3 PLAYEN
Guru 53	-	SMPN 1 TEPUS
Guru 54	-	SMPN 3 TEPUS
Guru 55	-	SMP MUH 2 PALIYAN
Guru 56	-	SMP EKAKAPTI KARANGMOJO
Guru 57	-	SMPN 3 PANGGANG
Guru 58	-	SMPN 3 NGLIPAR
Guru 59	-	SMPN 1 SAPTOSARI
Guru 60	-	SMPN 2 NGLIPAR
Guru 61	-	SMPN 2 RONGKOP
Guru 62	-	SMPN 2 WONOSARI
Guru 63	-	SMPN 3 PATUK
Guru 64	-	SMPN 2 PONJONG
Guru 65	-	SMPN 2 PALIYAN
Guru 66	-	SMPN 2 SEMANU
Guru 67	-	SMPN 2 PURWOSARI
Guru 68	-	SMPN 1 PALIYAN
Guru 69	-	SMPN 3 GIRISUBO
Guru 70	-	SMPN 4 PANGGANG
Guru 71	-	SMPN 1 NGAWEN
Guru 72	-	SMPN 1 NGAWEN

Guru 73	-	SMPN 4 NGAWEN
Guru 74	-	SMP MUHAMMADIYAH PONJONG
Guru 75	-	SMP SANJAYA TEPUS
Guru 76	-	SMP PERSATUAN PONJONG
Guru 77	-	SMP PGRI PLAYEN
Guru 78	-	SMPN 1 NGLIPAR
Guru 79	-	SMPN 1 KARANGMOJO
Guru 80	-	SMP TD PETIR RONGKOP
Guru 81	-	SMP MUHAMMADIYAH SIDOREJO SEMIN
Guru 82	-	SMPN 4 PONJONG
Guru 83	-	SMPN 4 PATUK
Guru 84	-	SMPN 4 PATUK
Guru 85	-	SMPN 3 SEMIN
Guru 86	-	SMPN 4 WONOSARI
Guru 87	-	SMPN 1 PLAYEN
Guru 88	-	SMPN 3 PLAYEN
Guru 89	-	SMPN 3 NGLIPAR
Guru 90	-	SMPN 4 NGLIPAR
Guru 91	-	SMPN 3 KARANGMOJO
Guru 92	-	SMPN 2 GEDANGSARI
Guru 93	-	SMPN 1 WONOSARI
Guru 94	-	SMPN 1 WONOSARI
Guru 95	-	SMPN 1 SEMANU
Guru 96	-	SMPN 1 PURWOSARI
Guru 97	-	SMPN 2 WONOSARI
Guru 98	-	SMPN 2 TEPUS
Guru 99	-	SMPN 2 PONJONG
Guru 100	-	SMPN 2 PANGGANG
Guru 101	-	SMPN 1 PATUK
Guru 102	-	SMPN 1 PATUK
Guru 103	-	SMPN 3 SAPTOSARI
Guru 104	-	SMP PGRI SAPTOSARI - SMP M. MUJAHIDIN
Guru 105	-	SMPN 1 TANJUNGSARI
Guru 106	-	SMPN 2 TANJUNGSARI
Guru 107	-	SMPN 1 PONJONG
Guru 108	-	SMPN 2 KARANGMOJO
Guru 109	-	SMPN 2 PATUK

Guru 110	-	SMPN 1 PLAYEN
Guru 111	-	SMP BOBKRI WONOSARI
Guru 112	-	SMPN 3 PONJONG
Guru 113	-	SMPN 1 PURWOSARI
Guru 114	-	SMP TUNAS MULIA WONOSARI
Guru 115	-	SMP PERSATUAN PONJONG

Lampiran 10. Data Penelitian

Res p	Jawaban																										Jumla h	Kategor i	
	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	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	Tinggi
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18	Tinggi
3	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	Tinggi
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	Tinggi
5	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	sedang
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	Tinggi
7	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	18	Tinggi
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	Tinggi
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Tinggi
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23	Tinggi
11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20	Tinggi
12	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	Tinggi
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	20	Tinggi
14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	20	Tinggi
15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	19	Tinggi
16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	19	Tinggi
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	20	Tinggi
18	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	22	Tinggi
19	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	20	Tinggi
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	23	Tinggi

21	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	20	Tinggi	
22	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	sedang	
23	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	20	Tinggi	
24	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	21	Tinggi	
25	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	21	Tinggi	
26	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22	Tinggi	
27	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	18	Tinggi
28	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	Tinggi	
29	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Tinggi	
30	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	21	Tinggi	
31	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	22	Tinggi	
32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	21	Tinggi	
33	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	22	Tinggi	
34	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	20	Tinggi	
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	23	Tinggi	
36	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	22	Tinggi	
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	Tinggi	
38	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	17	sedang	
39	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	20	Tinggi	
40	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	Tinggi	
41	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	Tinggi	
42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	20	Tinggi	
43	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	23	Tinggi	
44	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	22	Tinggi	
45	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	21	Tinggi	

46	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	Tinggi	
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Tinggi	
48	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	19	Tinggi
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	22	Tinggi
50	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	sedang
51	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19	Tinggi
52	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	Tinggi
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23	Tinggi
54	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	Tinggi
55	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	Tinggi
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	19	Tinggi
57	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Tinggi
58	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	15	sedang
59	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Tinggi
60	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	sedang
61	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	Tinggi
62	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	17	sedang
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	Tinggi
64	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	17	sedang
65	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	Tinggi
66	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	18	Tinggi
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	Tinggi
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	17	sedang
69	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Tinggi

70	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	20	Tinggi	
71	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	Tinggi	
72	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	sedang
73	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	Tinggi
74	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	16	sedang	
75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22	Tinggi
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	19	Tinggi
77	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	20	Tinggi
78	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	Tinggi
79	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	16	sedang
80	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	20	Tinggi
81	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	18	Tinggi
82	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	19	Tinggi
83	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	14	sedang
84	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	Tinggi
85	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	20	Tinggi

Lampiran 11. Deskriptif Statistik

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT	Mengingat	Memahami	Menganalisis	Mengaplikasi	Mensintesis
N	Valid	85	85	85	85	85	85
	Missing	0	0	0	0	0	0
	Mean	20,3294	6,0706	2,6118	2,0353	5,4471	4,1647
	Median	20,0000	6,0000	3,0000	2,0000	5,0000	4,0000
	Mode	20,00 ^a	6,00	3,00	2,00	5,00	4,00
	Std. Deviation	2,38242	1,20305	,65636	,82299	1,07466	,82875
	Minimum	14,00	3,00	,00	,00	3,00	1,00
	Maximum	24,00	8,00	3,00	3,00	7,00	5,00
	Sum	1728,00	516,00	222,00	173,00	463,00	354,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 14,00	1	1,2	1,2	1,2
15,00	1	1,2	1,2	2,4
16,00	2	2,4	2,4	4,7
17,00	9	10,6	10,6	15,3
18,00	8	9,4	9,4	24,7
19,00	8	9,4	9,4	34,1
20,00	15	17,6	17,6	51,8
21,00	8	9,4	9,4	61,2
22,00	15	17,6	17,6	78,8
23,00	12	14,1	14,1	92,9
24,00	6	7,1	7,1	100,0
Total	85	100,0	100,0	

Mengingat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	1	1,2	1,2	1,2
4,00	8	9,4	9,4	10,6
5,00	18	21,2	21,2	31,8
6,00	25	29,4	29,4	61,2
7,00	23	27,1	27,1	88,2
8,00	10	11,8	11,8	100,0
Total	85	100,0	100,0	

Memahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,00	1	1,2	1,2	1,2
1,00	5	5,9	5,9	7,1
2,00	20	23,5	23,5	30,6

	3,00	59	69,4	69,4	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Menganalisis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	,00	3	3,5	3,5
	1,00	18	21,2	24,7
Valid	2,00	37	43,5	68,2
	3,00	27	31,8	100,0
	Total	85	100,0	100,0

Mengaplikasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	3,00	1	1,2	1,2
	4,00	18	21,2	22,4
Valid	5,00	25	29,4	51,8
	6,00	24	28,2	80,0
	7,00	17	20,0	100,0
	Total	85	100,0	100,0

Mensintesis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	1,00	1	1,2	1,2
	2,00	2	2,4	3,5
Valid	3,00	11	12,9	16,5
	4,00	39	45,9	62,4
	5,00	32	37,6	100,0
	Total	85	100,0	100,0

Lampiran 12. Skor Penelitian Faktor Tahu/Mengingat

Responden	Jawaban								Jumlah
	3	4	6	16	17	21	22	24	
1	1	0	0	1	1	0	1	1	5
2	1	1	1	1	1	1	0	1	7
3	0	1	0	1	0	1	0	1	4
4	1	1	1	1	0	1	1	1	7
5	0	1	1	1	0	1	0	1	5
6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	1	0	0	1	1	0	1	1	5
8	1	1	1	1	1	0	1	1	7
9	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	1	1	1	1	1	1	0	1	7
11	1	1	1	1	0	1	1	1	7
12	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	1	1	1	1	1	1	0	0	6
14	1	1	1	1	1	1	0	0	6
15	1	1	1	1	0	1	0	0	5
16	1	1	0	1	1	1	0	0	5
17	1	1	1	1	1	1	0	0	6
18	1	1	1	1	1	1	1	0	7
19	1	1	1	1	1	1	0	0	6
20	1	1	1	1	1	1	0	0	6
21	0	1	0	1	1	1	0	1	5
22	0	0	0	1	1	1	0	0	3
23	1	1	0	1	1	1	0	0	5
24	1	0	0	1	1	1	0	0	4
25	0	0	0	1	1	1	1	1	5
26	1	1	0	1	1	1	0	1	6
27	0	1	0	1	1	1	0	0	4
28	0	0	0	1	1	1	0	1	4
29	0	1	0	1	1	1	1	1	6
30	0	1	0	1	1	1	0	1	5
31	1	1	1	1	1	1	0	1	7
32	1	1	1	1	1	1	0	0	6
33	1	1	1	1	1	0	0	1	6
34	1	1	1	1	1	1	0	1	7
35	1	1	1	1	1	1	0	1	7
36	1	1	1	1	1	1	0	0	6
37	1	1	1	1	1	1	0	1	7

38	1	0	1	1	1	1	0	0	5
39	1	1	0	1	1	1	0	0	5
40	1	1	0	1	1	1	0	1	6
41	1	1	1	0	1	1	1	1	7
42	1	1	1	1	0	1	1	1	7
43	0	1	1	1	1	1	0	0	5
44	1	0	1	1	1	1	0	1	6
45	0	1	1	1	1	1	1	0	6
46	0	1	1	1	1	1	1	0	6
47	1	1	1	0	0	1	1	1	6
48	1	1	1	0	1	1	1	0	6
49	1	1	1	0	1	1	1	1	7
50	1	0	0	0	1	0	1	1	4
51	1	1	1	1	0	1	0	1	6
52	0	1	0	1	1	1	0	1	5
53	1	1	1	1	1	1	1	1	8
54	1	1	1	1	1	1	0	1	7
55	1	1	1	1	1	1	0	1	7
56	1	1	1	1	1	1	0	1	7
57	1	1	1	1	1	1	1	1	8
58	1	1	0	1	1	0	0	0	4
59	1	1	1	1	1	1	1	1	8
60	1	1	1	1	1	1	0	1	7
61	1	1	1	1	0	1	0	1	6
62	1	1	1	1	1	0	0	1	6
63	1	1	1	1	1	1	1	1	8
64	1	0	1	1	1	1	0	0	5
65	1	1	1	1	1	1	1	1	8
66		1	1	1	1	1	1	0	6
67	1	1	1	1	1	1	1	1	8
68	1	1	1	1	0	0	1	0	5
69	1	1	1	0	1	1	1	1	7
70	1	1	1	1	1	1	0	0	6
71	1	1	1	1	0	1	1	1	7
72	0	1	1	1	0	1	0	1	5
73	1	1	1	1	0	0	1	1	6
74	1	0	1	1	1	0	1	0	5
75	1	1	1	1	0	1	1	1	7
76	1	1	1	1	0	1	1	1	7
77	1	0	1	1	0	1	1	1	6
78	1	1	1	1	0	1	1	1	7

79	1	0	1	1	0	0	1	0	4
80	1	1	1	1	0	0	1	1	6
81	1	0	1	1	1	0	1	1	6
82	1	1	1	1	0	1	1	1	7
83	0	0	1	0	1	0	1	1	4
84	1	1	1	1	1	1	1	1	8
85	0	0	1	1	0	1	1	1	5

Lampiran 13. Skor Penelitian Faktor Memahami

Responden	Jawaban			Jumlah
	1	2	14	
1	1	1	1	3
2	1	1	0	2
3	1	1	1	3
4	1	1	1	3
5	1	1	1	3
6	1	1	1	3
7	1	1	1	3
8	1	1	1	3
9	1	1	1	3
10	1	1	1	3
11	0	1	1	2
12	1	1	1	3
13	1	1	0	2
14	1	1	1	3
15	1	1	1	3
16	1	1	1	3
17	1	1	1	3
18	1	1	1	3
19	1	1	1	3
20	1	1	1	3
21	1	1	1	3
22	1	0	1	2
23	1	1	1	3
24	1	1	1	3
25	1	1	1	3
26	1	1	1	3
27	1	0	1	2
28	1	1	1	3
29	1	1	1	3
30	1	1	1	3
31	1	0	0	1
32	1	1	1	3
33	1	1	1	3
34	1	1	1	3
35	1	1	1	3
36	1	1	1	3
37	1	1	1	3

38	1	1	1	3
39	1	1	1	3
40	1	1	1	3
41	1	1	1	3
42	1	1	1	3
43	1	1	1	3
44	0	1	1	2
45	1	1	1	3
46	0	1	1	2
47	1	1	1	3
48	0	1	1	2
49	1	1	1	3
50	1	1	1	3
51	1	1	1	3
52	1	1	1	3
53	1	1	0	2
54	1	1	1	3
55	1	1	0	2
56	1	1	1	3
57	1	1	1	3
58	1	1	1	3
59	1	1	0	2
60	1	0	1	2
61	1	1	1	3
62	1	1	1	3
63	1	1	1	3
64	1	1	0	2
65	1	1	1	3
66	1	1	1	3
67	1	1	1	3
68	1	1	1	3
69	1	1	1	3
70	1	1	1	3
71	1	1	1	3
72	1	1	1	3
73	1	0	0	1
74	1	0	1	2
75	1	1	0	2
76	1	1	1	3

77	1	0	1	2
78	1	0	1	2
79	0	1	0	1
80	1	0	0	1
81	1	1	0	2

82	1	0	0	1
83	0	0	0	0
84	1	0	1	2
85	1	0	1	2

Lampiran 14. Skor Penelitian Faktor Menganalisis

Responden	Jawaban			Jumlah
	5	10	18	
1	0	0	1	1
2	1	0	0	1
3	1	0	1	2
4	1	1	1	3
5	0	0	1	1
6	1	1	1	3
7	0	0	1	1
8	0	1	1	2
9	1	1	0	2
10	1	1	1	3
11	1	0	1	2
12	0	1	1	2
13	1	0	1	2
14	1	0	0	1
15	0	0	1	1
16	1	0	0	1
17	1	0	1	2
18	0	1	1	2
19	0	1	1	2
20	1	1	1	3
21	1	1	1	3
22	1	1	1	3
23	0	1	0	1
24	1	1	1	3
25	1	1	0	2
26	1	1	1	3
27	1	1	1	3
28	1	1	1	3
29	1	1	1	3
30	1	1	1	3
31	1	1	1	3
32	1	0	1	2
33	0	0	1	1
34	0	0	1	1
35	1	0	1	2
36	0	0	1	1
37	1	0	1	2

38	0	0	1	1
39	1	0	1	2
40	0	1	1	2
41	0	0	0	0
42	1	1	0	2
43	1	1	1	3
44	1	1	1	3
45	1	1	0	2
46	0	1	1	2
47	1	1	0	2
48	1	1	0	2
49	1	1	0	2
50	0	0	0	0
51	1	0	1	2
52	1	0	1	2
53	1	0	1	2
54	1	0	1	2
55	1	0	1	2
56	1	1	0	2
57	0	1	1	2
58	0	0	1	1
59	1	0	1	2
60	0	0	1	1
61	0	0	1	1
62	0	0	0	0
63	1	0	1	2
64	0	0	1	1
65	1	1	1	3
66	1	0	1	2
67	1	0	1	2
68	1	0	0	1
69	1	0	1	2
70	0	1	1	2
71	1	1	1	3
72	0	0	1	1
73	1	1	1	3
74	1	1	1	3
75	1	1	1	3
76	1	1	0	2

77	1	1	1	3
78	1	1	1	3
79	1	1	1	3
80	1	1	1	3
81	1	1	1	3

82	1	1	0	2
83	1	1	0	2
84	1	1	1	3
85	1	1	1	3

Lampiran 15. Skor Penelitian Faktor Mengaplikasi

Responden	Jawaban							Jumlah
	8	9	11	15	19	20	23	
1	1	1	0	0	0	1	1	4
2	0	1	0	1	1	1	0	4
3	1	1	0	1	1	1	1	6
4	1	0	0	1	1	1	1	5
5	0	0	0	1	1	1	1	4
6	1	0	1	1	1	1	1	6
7	1	1	0	0	0	1	1	4
8	1	1	1	1	1	1	1	7
9	1	1	1	1	0	1	1	6
10	1	1	1	0	1	1	0	5
11	0	1	1	0	1	0	1	4
12	0	1	1	1	1	0	1	5
13	1	1	1	0	1	1	1	6
14	0	1	1	1	1	1	0	5
15	1	1	1	0	1	1	0	5
16	0	1	1	1	1	1	1	6
17	0	1	1	0	0	1	1	4
18	1	1	1	1	1	0	1	6
19	1	1	1	1	0	1	0	5
20	1	1	1	1	0	1	1	6
21	1	1	1	1	0	1	0	5
22	0	1	1	1	1	1	0	5
23	1	1	1	1	1	0	1	6
24	1	1	1	1	1	0	1	6
25	1	1	1	1	1	0	1	6
26	0	1	1	1	1	0	1	5
27	1	1	1	1	0	1	0	5
28	0	1	0	1	1	1	1	5
29	0	1	0	1	1	1	1	5
30	1	1	1	1	1	1	0	6
31	1	1	1	1	1	1	0	6
32	0	1	1	1	1	0	1	5
33	1	1	1	1	1	1	1	7
34	0	1	1	1	1	0	1	5
35	1	1	1	1	1	0	1	6
36	1	1	1	1	1	1	1	7
37	1	1	1	0	1	1	1	6

38	0	1	1	1	1	0	0	4
39	0	1	1	1	1	1	1	6
40	1	1	1	1	1	1	1	7
41	1	1	1	0	1	1	1	6
42	1	0	1	0	0	1	1	4
43	1	1	1	1	1	1	1	7
44	1	1	1	1	0	1	1	6
45	1	1	1	0	0	1	1	5
46	1	1	1	1	1	1	1	7
47	1	1	1	1	1	1	1	7
48	1	1	0	1	0	0	1	4
49	1	0	1	1	1	1	1	6
50	1	1	0	0	1	1	1	5
51	0	1	0	1	1	1	0	4
52	1	1	0	1	1	1	1	6
53	1	1	1	1	0	1	1	6
54	1	1	1	1	1	1	1	7
55	1	1	1	1	1	1	1	7
56	1	1	1	1	0	1	0	5
57	0	1	1	0	1	1	1	5
58	0	1	1	1	0	0	0	3
59	1	1	1	1	1	1	1	7
60	0	1	1	0	1	1	1	5
61	1	1	1	1	1	1	1	7
62	1	1	1	1	0	0	0	4
63	1	1	1	1	1	1	1	7
64	1	1	1	0	1	1	0	5
65	0	1	1	0	1	1	0	4
66	1	1	1	1	0	0	0	4
67	1	1	1	1	1	1	1	7
68	1	1	1	0	1	1	0	5
69	1	1	1	0	1	1	1	6
70	1	1	1	1	1	0	0	5
71	1	0	0	1	1	1	1	5
72	0	0	0	1	1	1	1	4
73	1	1	1	1	1	1	1	7
74	1	0	1	1	1	0	1	5
75	1	1	1	1	1	0	1	6
76	1	1	0	1	1	0	0	4
77	1	1	1	1	1	0	1	6
78	1	1	1	1	1	1	1	7

79	1	0	0	1	1	1	0	4
80	1	1	0	1	1	0	1	5
81	1	0	1	1	0	0	1	4
82	1	1	1	1	1	0	1	6
83	1	0	0	1	0	1	1	4
84	1	1	1	1	1	1	1	7
85	1	1	1	1	1	1	1	7

Lampiran 16. Skor Penelitian Faktor Mensintesis

Responden	Jawaban					Jumlah
	7	12	13	25	26	
1	1	1	1	1	1	5
2	1	0	1	1	1	4
3	0	0	1	1	1	3
4	1	1	1	1	0	4
5	1	0	1	1	1	4
6	1	1	1	1	0	4
7	1	1	1	1	1	5
8	1	1	1	1	1	5
9	1	1	1	1	1	5
10	1	1	1	1	1	5
11	1	1	1	1	1	5
12	0	1	1	1	1	4
13	0	1	1	1	1	4
14	1	1	1	1	1	5
15	1	1	1	1	1	5
16	0	1	1	1	1	4
17	1	1	1	1	1	5
18	0	1	1	1	1	4
19	0	1	1	1	1	4
20	1	1	1	1	1	5
21	0	1	1	1	1	4
22	1	0	1	1	1	4
23	1	1	1	1	1	5
24	1	1	1	1	1	5
25	1	1	1	1	1	5
26	1	1	1	1	1	5
27	1	0	1	1	1	4
28	0	0	1	1	1	3
29	1	0	1	1	1	4
30	1	1	1	1	0	4
31	1	1	1	1	1	5
32	1	1	1	1	1	5
33	1	1	1	1	1	5
34	0	1	1	1	1	4
35	1	1	1	1	1	5
36	1	1	1	1	1	5
37	1	1	0	1	1	4

38	1	1	1	1	0	4
39	1	1	1	1	0	4
40	1	1	1	1	1	5
41	1	1	1	1	1	5
42	1	1	1	1	0	4
43	1	1	1	1	1	5
44	1	1	1	1	1	5
45	1	1	1	1	1	5
46	1	0	0	1	1	3
47	1	1	1	1	1	5
48	1	1	1	1	1	5
49	1	1	1	1	0	4
50	1	1	1	1	1	5
51	1	0	1	1	1	4
52	0	0	1	1	1	3
53	1	1	1	1	1	5
54	0	1	1	1	1	4
55	0	1	1	1	1	4
56	1	0	1	0	0	2
57	1	1	1	1	1	5
58	1	1	1	1	0	4
59	0	1	1	1	1	4
60	1	1	0	0	0	2
61	1	1	1	1	1	5
62	1	1	1	0	1	4
63	1	1	1	1	0	4
64	0	1	1	1	1	4
65	1	1	0	1	1	4
66	1	1	1	0	0	3
67	1	1	0	1	1	4
68	1	1	1	0	0	3
69	1	1	1	1	1	5
70	1	1	1	1	0	4
71	1	1	1	1	0	4
72	1	0	1	1	1	4
73	1	1	0	1	1	4
74	0	0	0	1	0	1
75	1	1	0	1	1	4
76	1	0	1	0	1	3
77	1	0	0	1	1	3
78	1	1	0	1	1	4

79	1	0	1	1	1	4
80	1	1	1	1	1	5
81	1	0	1	1	0	3
82	1	0	0	1	1	3
83	1	1	1	1	0	4
84	1	1	1	0	1	4
85	0	1	1	0	1	3

Lampiran 17. Dokumentasi



Bapak Amin (sebelah kiri) selaku ketua MGMP Guru PJOK SMP Gunungkidul