

**PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
TERHADAP TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI KABUPATEN BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Julius Albert  
NIM 15601241054

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2021**

**PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
TERHADAP TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI KABUPATEN BANTUL**

**Oleh:**

Julius Albert  
NIM. 15601241054

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap media pembelajaran berbasis ICT di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Instrument penelitian berupa tes tentang pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah *Snowball Sampling*. Subjek penelitian ini adalah guru PJOK di SMP Kabupaten Bantul sebanyak 79 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase.

Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMP Kabupaten Bantul pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 13 orang (16,46%), kategori tinggi sebanyak 66 orang (83,54%), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru PJOK sekolah menengah pertama tentang teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul adalah Tinggi.

**Kata Kunci:** *Pengetahuan, Guru PJOK, Teknologi.*

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA  
TERHADAP TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI KABUPATEN BANTUL**

Disusun Oleh:

Julius Albert  
NIM. 15601241054

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

Yogyakarta, Januari 2021

Mengetahui,  
Ketua Prodi PJKR

  
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 196107311999011001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

  
Saryono, S.Pd. Jas. M.Or.  
NIP. 1981101212006041001

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TERHADAP TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Julius Albert

NIM. 15601241054

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal 10 Februari 2021

#### TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.  
(Ketua Penguji/ Pembimbing)

26/04/2021

Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.  
(Sekretaris)

26/04/2021

Ahmad Rithaudin, S.Pd,Jas., M.Or.  
(Penguji I)

22/04/2021

Yogyakarta, April 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Plt Dekan,



Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 19820815 200501 1 002

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Julius Albert  
NIM : 15601241054  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul

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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Januari 2021  
Yang menyatakan



Julius Albert  
NIM. 15601241054

## **MOTTO**

1. Setiap Kesulitan Selalu ada Kemudahan. Setiap Masalah Pasti ada Solusi.
2. Tuhan akan Selalu Berada pada Orang-orang yang selalu mau berusaha.

## **PERSEMBAHAN**

Ketika aku hadapi perjalanan hidup ini, aku tahu bahwa aku takkan mampu dan aku tahu takkan sanggup, namun aku tahu bahwa aku tak sendirian, oleh karena itu karya yang sangat sederhana ini secara khusus penulis persembahkan untuk orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua tercinta Mas Golkar Takasenserang dan Ibu Satiti Cahyaning Tyas Asih yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dan memenuhi segala keperluanku dari kecil sampai dewasa, itu tidak lain hanya untuk mencapai cita-cita yang indah. Terimakasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah engkau berikan, serta doa-doa yang selalu mengiringi langkahku.
2. Adik Tersayang Nadya Puspasari Takasenserang yan telah membantu dan mendoalan dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

## **KATA PENGANTAR**

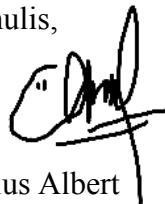
Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama Tentang Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul“ Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Saryono, S.Pd. Jas., M.Or. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiannya TAS ini.
3. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
4. Para guru dan staf SMP seluruh Kabupaten Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 10/12/2020

Penulis,



Julius Albert  
NIM 15601241054

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMPAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A...Latar Belakang.....	1
B...Identifikasi Masalah.....	8
C...Batasan Masalah.....	8
D...Rumusan Masalah.....	8
E... Tujuan Penelitian.....	8
F... Manfaat Penelitian.....	9

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A...Kajian Teori.....	10
1....Hakikat Pengetahuan.....	10
2....Hakikat Media Pembelajaran.....	15
3....Hakikat Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	22
4....Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	25
5....Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Bantul.....	27
B...Penelitian yang Relevan.....	28
C...Kerangka Berpikir.....	29

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A...Desain Penelitian.....	31
B... Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C... Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D...Definisi Operasional Variabel.....	32
E... Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F... Validitas dan Reliabilitas Instrument.....	35
G...Teknik Analisis Data.....	38

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A...Hasil Penelitian .....	40
B...Pembahasan.....	50
C...Keterbatasan Penelitian.....	54

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A...Kesimpulan.....	55
B...Implikasi.....	55
C...Saran.....	55

**DAFTAR PUSTAKA.....**..... 57**LAMPIRAN-LAMPIRAN.....**..... 62

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Dimensi Proses Kognisi.....	12
Gambar 2. Diagram hasil penelitian pengetahuan guru PJOK Sekolah Menengah Pertama Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	41
Gambar 3. Diagram hasil penelitian faktor mengingat terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	43
Gambar 4. Diagram hasil penelitian faktor memahami terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	45
Gambar 5. Diagram hasil penelitian faktor mengaplikasi terhadap teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	46
Gambar 6. Diagram hasil penelitian faktor menganalisis terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	48
Gambar 7. Diagram hasil penelitian faktor mensitesis terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	50

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi instrument.....	34
Tabel 2. Hasil uji reliabilitas.....	37
Tabel 3. Penilaian Acuan Norma.....	38
Tabel 4. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	41
Tabel 5. Kecenderungan kategori faktor mengingat terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	43
Tabel 6. Kecenderungan Kategori Faktor Memahami terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	44
Tabel 7. Kecenderungan kategori faktor mengaplikasi terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	46
Tabel 8. Kecenderungan kategori faktor menganalisis terhadap Teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	48
Tabel 9. Kecenderungan Kategori Faktor Mensitesis tentang teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.....	49

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Instrument angket.....	63
Lampiran 2. Instrument angket melalui <i>google form</i> .....	70
Lampiran 3. Hasil data responden.....	71
Lampiran 4. Tabel statistik data penelitian.....	77
Lampiran 5. Frequency tabel.....	78

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Zaman yang semakin modern ini, dunia pendidikan tidak lagi berpatokan pada seorang guru namun pendidikan terus berkembang dari ruang kelas tradisional ke lingkungan belajar virtual atau online (Allen & Seaman, 2010; Lindgren & Johnson-Glenberg, 2013). Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan tidak bisa dipungkiri hal ini telah mendorong implementasi yang besar dalam dunia pendidikan dalam menciptakan berbagai metode untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Fischer et al., 2015). Karena pendidikan merupakan ujung tombak terampuh dalam merubah masa depan seseorang, dan pendidikan merupakan tempat bagi seseorang dalam mencari kebenaran.

Pendidikan jasmani merupakan satu dari mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik di semua tingkat sekolah, mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama, (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). hal ini juga berlaku pada SMP – SMP yang berada pada kabupaten Bantul, yang dimana dikabupaten bantul terdapat 117 SMP dengan rincian SMP Negeri berjumlah 56 sekolah dan SMP Swasta berjumlah 61 sekolah (<https://referensi.data.kemdikbud.go.id>). Dari 117 sekolah baik sekolah Negeri maupun Swasta memiliki kesamaan dalam memberikan materi namun metode yang di terapkan pasti memiliki perbedaan oleh karena itu perlu di perhatikan saat seorang pengajar atau guru dalam memberikan materi harus sesuai dengan kemampuan dari peserta didik. Hal ini senada

dengan Depdiknas yang menyatakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di suatu jenjang sekolah tertentu, yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk tumbuh dan kembang terhadap peserta didik dalam hal jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas, 2006:131). Pendapat lain, berdasarkan Rosdiani (2013:23), Pendidikan Jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani meliputi tiga unsur yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perceptual, kognitif, dan emosional, pada kerangka sistem pendidikan nasional.

Guru Pendidikan Jasmani dalam bentuk sitim dan aplikasi pendidikan adalah suatu unsur yang memberikan sumbangsih penting untuk terwujudnya proses pembelajaran pada konsep pendidikan yang bermutu (Jatmika, H. M., Hariono, A., Purwanto, J., & Setiawan, C., 2017). Hal ini berdasarkan pada konsep filosofi atau cara pandang guru pendidikan jasmani terhadap tugas pokok dan fungsi untuk penguatan dan pengembangan di dunia pendidikan (Sujarwo, S., & Rachman, H. A., 2020). Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dwi-tunggal yang tidak dapat di pisahkan dan menjadi tanggung jawab pendidik untuk menjadi manusia dalam mengajarkan nilai-nilai yang positif berdasarkan amanah undang-undang (Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A., 2015). Proses Pembelajaran pada suatu mata pelajaran memiliki ke unikkan masing – masing hal ini pun berlaku pada

mata pelajaran Pendidikan jasmani, yang mempunyai ke unikan dan ciri khasnya sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Hal lain yang berbeda dari pendidikan jasmani adalah kreativitas dari pengajar/guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah. Sebab sekolah yang satu dengan yang lain tidak memiliki kesamaan dalam proses memberikan materi kepada peserta didik, oleh karena itu keunikan dan ciri khas guru yang menjadi pembeda dalam menyampaikan materi di dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Namun setiap guru memiliki tujuan yang sama yaitu mencerdaskan anak bangsa, hal ini berdasarkan pendapat Mulyasa (2015: 132) yang mengatakan bahwa Proses pembelajaran merupakan kegiatan di mana guru melakukan peran-peran tertentu agar peserta didik dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

TIK/ICT (*Information and Communication of Technology*) atau dalam bahasa Indonesia, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), TIK/ICT merupakan payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Pada saat ini perkembangan ICT di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dan menjadi sangat penting dalam kehidupan manusia dan ICT mulai dikenal di bidang pendidikan. ICT/TIK banyak digunakan dalam bidang pendidikan, yang meliputi seluruh kebutuhan yang berada dalam suatu mata pelajaran, dan memberikan kemudahan pada pengajar/guru dalam mmberikan/menjabarkan materi kepada peserta didik. ICT/TIK pesat berkembang dalam dunia industri global, media internasional, dan akademisi,

hal dipandang sebagai serangkaian kegiatan dan teknologi yang termasuk dalam kesatuan TI dan telekomunikasi (Zuppo, 2012).

Teknologi yang semakin canggih dalam dunia pendidikan menjadi suatu kemudahan bagi guru/pengajar, namun suatu kendala yang dialami oleh guru yang bertindak sebagai pendidik mengalami kesulitan atau minimnya pengetahuan tentang TIK/ICT termasuk guru penjas. Berdasarkan Hasil penelitian tentang kualitas guru pendidikan jasmani dan kualitas pembelajaran guru pendidikan jasmani, menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan guru pendidikan jasmani dalam menjalankan profesi guru masih jauh dari apa yang diharapkan (Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah, M., 2020). Hal ini tidak terlepas dari bidang disipliner ilmu pengetahuan, dan ketidak seriusan para guru penjas dalam mendalami materi tentang ICT (*Information and Communication of Technology*), sehingga menyebabkan kesulitan bagi guru Pendidikan Jasmani menggunakan ICT dalam pembelajaran. Sebab zaman sekarang semakin maju, peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin penting dalam Pendidikan Jasmani dan Ilmu Olahraga, karena telah menjadi bagian integral dari kurikulum dan pengajaran pendidikan jasmani serta pekerjaan sehari-hari guru pendidikan jasmani, pelatih atletik, dan manajer olahraga (Papastergiou, 2010).

Indonesia memiliki wilayah yang cukup luas dengan terbagi menjadi 34 provinsi. Setiap provinsi mempunyai keunikan dan ciri khas masing-masing tidak terkecuali provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Di

provinsi tersebut tidak hanya terkenal dengan destinasi wisata dan kuliner namun juga mempunyai julukan sebagai kota pelajar. Kabupaten Bantul merupakan salah satu dari lima kabupaten yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten Bantul tidak jauh dengan pusat kota Yogyakarta. Kabupaten Bantul mempunyai banyak destinasi wisata seperti wisata alam dan mall dan beberapa tahun belakang Kabupaten Bantul melakukan pembangunan yang cukup pesat untuk kemajuan daerahnya. Meskipun Bantul bukan pusat kota namun Bantul mampu bersaing dalam bidang pendidikan dengan memiliki banyak sekolah favorit. Pendidikan di Kabupaten Bantul tersebar pada 17 kecamatan. Sekolah mengengah pertama (SMP) di Bantul terbagi menjadi dua lembaga sekolah yaitu lembaga sekolah Negeri dan lembaga sekolah swasta, dari dua lembaga tersebut berjumlah 117 lembaga sekolah.

Fokus Penelitian ini terarah pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Dalam bidang pendidikan memiliki ketergantungan pada beberapa faktor pendukung salah satunya guru. Guru diamati pada penelitian ini adalah bersubjek pada guru PJOK sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul. Guru merupakan seseorang yang melakukan peran penting dalam setiap pembelajaran di dalam kelas bertujuan untuk menyampaikan materi terhadap peserta didik guru menghabiskan sebagian besar waktu mereka mengajar, memantau siswa saat proses pembelajaran baik secara praktik maupun teori, atau dilapangan maupun diruangan kelas (Forzani, 2014).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya/siswa dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Rayanda Azhar, 2012 & Azhar, 2011). Kemudian pengertian media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Teknologi ICT/TIK dapat digunakan sebagai media pengajaran dan pembelajaran, dalam meningkatkan tiga ranah pada peserta didik yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif kemudian menciptakan persaingan antar siswa secara kompetitif unggul dalam prestasi dan teknologi sebagai media modern yang memudahkan pengajar atau guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Kirkwood & Price, 2014)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kunci penting untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah di pahami dan lebih menarik. Dari pengertian media pembelajaran diatas maka fokus utama semakin mengerucut pada

pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT (*Information, Commucation and Technology*) atau dalam bahasa Indonesia berarti TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) sehingga dalam penelitian ini seberapa besar Guru PJOK mengetahui media pembelajaran yang mereka pakai selama ini apakah sudah sesuai dan termasuk sebagai media pembelajaran berbasis ICT. Karena bisa saja Guru PJOK sering menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran akan tetapi tidak mengetahui bahwa media yang dipakai itu termasuk media pembelajaran ICT.

Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangat bepengaruh terhadap kelancaran dalam pencapaian tujuan proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Akan tetapi pemilihan media perlu disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, kondisi peserta didik, materi, fasilitas alat dan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, sehingga akan muncul inovasi yang bertujuan untuk mencapai hasil dari proses pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengetahuan guru PJOK terhadap teknologi berbasis ICT pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Bantul.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Bantul belum menguasai media berbasis ICT.
2. Guru PJOK SMP yang berada di kabupaten Bantul belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.
3. Belum diketahui seberapa tinggi pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMP Kabupaten Bantul.

### **C. BatasanMasalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan segala keterbatasan yang ada, maka penelitian membatasi penelitian pada tingkat pengetahuan guru penjas sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul terhadap media pembelajaran berbasis ICT.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan diatas, dapat dirumuskan sebagai masalah yang ada diteliti yaitu: Seberapa besar pengetahuan guru PJOK sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul terhadap media pembelajaran berbasis ICT di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani

### **E. Tujuan Peeliteian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan guru PJOK sekolah menengah pertama di Kabupaten Bantul

terhadap media pembelajaran berbasis ICT di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **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

##### 2. Kegunaan Secara Praktisa.

a. Bagi pihak guru, informasi ini nantinya bisa dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani agar lebih baik dan inovatif.

b. Bagi peneliti sebagai calon guru pendidikan jasmani agar ke depannya nanti mampu mengadakan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih optimal.

c. Bagi peserta didik sekolah menengah atas di kabupaten klaten agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

###### a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu pandangan secara teoritis atau praktis yang dimiliki oleh setiap individu manusia (Timotius, 2017). Fungsi dari Pengetahuan merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk memecahkan berbagai masalah atau persoalan yang ada dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia (Arnanda, 2017). Pengetahuan tersebut berkaitan dengan apa yang telah diketahui dan dipahami oleh individu. Pengetahuan dapat juga diartikan kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang fakta sederhana, baik yang bersifat konsep, istilah yang tanpa dimengerti (Komarudin, 2016 : 63). Definisi berikutnya menjelaskan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan itu terjadi setelah seseorang melakukan pengamatan terhadap sesuatu hal, pengamatan tersebut dapat dilakukan dengan pengelihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan perabaan (Notoatmodjo, 2012). Oleh karena itu Pengetahuan merupakan salah satu aspek yang penting untuk membentuk perbuatan seseorang (Solehati, Susilawati, Lukman, & Kosasih, 2015). Dari penjelasan diatas maka dapat

disimpulkan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seorang untuk memecahkan masalah atau memberikan pengaruh dari tidak tahu menjadi tahu dengan menjelaskan suatu objek melalui pancaindera antara lain penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, perabaan.

Pengetahuan dapat di bagi menjadi enam tingkatan yaitu Mengetahui, Memahami, Aplikatif, Analisa, Sintesis dan Evaluasi (Taksonomi Bloom dalam Notoatmodjo, 2007: 140-142) yaitu sebagai berikut:

1) Tahu

Tahu, dapat diartikan dengan mengingat konsep yang dipelajari pada tahap sebelumnya, mengingat kembali secara spesifik dari seluruh beban yang telah dipelajari secara baik, atau respon rangsangan yang telah diterima pada pembelajaran sebelumnya, mengetahui yaitu tingkat pengetahuan yang paling dasar

2) Memahami

Memahami dapat dijabarkan sebagai sesuatu kemampuan mengolah informasi secara kasar mengenai obyek yang telah diketahui, dan dapat menginterpretasikan pelajaran secara baik dan benar.

3) Aplikatif

Aplikasi dapat dijelaskan bahwa kemampuan seseorang dapat mengimplementasikan pelajaran atau materi yang sudah dipelajari pada keadaan nyata dengan baik.

4) Analisa

Analisa merupakan kemampuan seseorang untuk menjelaskan materi yang sudah di pelajari secara baik, atau sesuatu objek kedalam komponen-komponen akan tetapi tidak keluar dari struktur organisasi dan masih berkesinambungan dalam hal satu sama yang lain

#### 5) Sintesis

Sintesis atau sintesa menjelaskan kepada sesuatu kemampuan seseorang untuk mengaitkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu menyeluruh yang baru, atau skil untuk menyusun formula yang baru dari formula yang telah ada sebelumnya.

#### 6) Evaluasi

Kemampuan seseorang untuk melakukan pelajaran yang telah dipelajari melalui objek berdasarkan kriteria yang telah ditentukan seseorang tersebut atau kriteria yang telah ditentukan yang sudah ada dalam sebelumnya.

Dimensi proses kognitif diatas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Dimensi Proses Kognitif (Anderson, L.W., dan Krathwohl,

D.R; 2001.)

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Dimyati dan Mudijono (2006: 26-28) menjelaskan bahwa dalam konsep pendidikan dengan ranah kognitif merupakan skill seseorang yang berkaitan pada aspek pengetahuan, pemahaman, akal pikiran yang terbagi menjadi enam aspek yaitu :

1) *Knowledge* (Pengetahuan)

Pengetahuan adalah berkaita dengan hal yang sudah dipelajari dan tersimpan dalam memori dan dipraktekkan pada saat dibutuhkan melalui ingatan atau mengingat kembali (*recognition*). Kemampuan dalam mengenal dan mengingat pengertian definisi fakta yang nyata, pendapat, bentuk sesuatu, sistematika, metode, dasar dan sebagainya.

2) *Coprehension* (Pemahaman)

Pada tahapan ini seseorang mempunyai kemampuan dalam memaknai dan mengartikan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan adanya kemampuan menguraikan isi pokok dalam bahasan: mengubah data yang telah di sajikan pada bentuk tertentu ke bentuk lainnya, tahapan ini lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

3) *Application* (Penerapan)

Kemampuan seseorang untuk mengimplementasikan suatu hal yang bermakna atau metode yang telah di pelajari untuk melawan atau menghadapi suatu problema secara nyata dan actual. Kemampuan

seseorang untuk menerapkan suatu ide gagasan yang cemerlang, prosedur yang sistemik, metode, rumus dan sebagainya.

4) *Analysis* (Analisa)

Pada tahap ini, seseorang mampu memecahkan suatu problema atau masalah yang rumit dan kompleks menjadi bagian-bagian kecil serta menghubungkan informasi yang berkaitan. Kemampuan seseorang untuk merinci suatu kesatuan sehingga akan menjadi sistematis dan dapat dipahami dengan baik

5) *Synthesis* (sintesis)

Kemampuan seseorang dalam membentuk suatu kesatuan dengan pola baru. Bagian tersebut di kaitkan satu sama lain sehingga terjadi suatu harmonisasi. Atau kemampuan seseorang untuk mengenal suatu data informasi yang dapat dihasilkan solusi yang diperlukan. Dengan adanya kemampuan ini dapat dinyatakan untuk membuat planning penyusunan satuan materi. Misalnya menyusun program kerja.

6) Evaluation (evaluasi)

Kemampuan untuk memberikan penilaian dari pelajaran atau hasil materi yang telah dipelajari sebelumnya dapat di kenali, diketahui, dipahami, dipraktekkan, dianalisa dan dihasilkan .kemampuan untuk membuat atau membentuk suatu beberapa hal serta bertanggung jawab dalam pendapat tertentu, kemampuan evaluasi dinyatakan adalah kemampuan tertinggi dalam kemampuan sebelumnya.

## **2. Hakikat Media Pembelajaran**

### a. Definisi Media Pembelajaran

Dalam segi Bahasa media berasal dari Bahasa latin yaitu “tengah” atau “perantara”. Media adalah suatu perantara untuk menyampaikan pesan agar nilai (*value*) dan transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) dapat tercapai sesuai sasaran atau tujuan (Abi Hamid., dkk, 2020:1). Perantara tersebut berupa sumber belajar ataupun media yang bertujuan untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Media mempunyai fungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak dan disebarluaskan kesemua pihak lain. Dalam aspek Pendidikan istilah media sering disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu segala yang dapat dipergunakan untuk penyampaian sebuah pesan informasi dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk menghasilkan suatu rangsangan atau perhatian dan motivasi murid dalam proses belajar. Secara eksplisit dijelaskan bahwa media pembelajaran yang meliputi alat secara nyata dipergunakan untuk mentransfer isi pelajaran (Arsyad, 2013:4). Media pembelajaran berfungsi agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien dengan tepat sasaran (Rohani, 2019: 9). Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat berpengaruh langsung pada kualitas pembelajaran hingga hasil belajar siswa di sekolah.

Dalam definisi diatas media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mentransfer pembelajaran, alat tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, audio dan visual yang dapat membantu mempermudah materi yang disampaikan kepada murid-murid. Hal tersebut ditegaskan dalam penelitian sebelumnya yaitu menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video (audio visual) memberikan hasil yang signifikan untuk peningkatan kemampuan dalam memahami materi dan hasil belajar siswa (Nugroho dan Wilujeng, 2019; Hsin & Cigas, 2013; Wieling dan Hofman, 2010). Sedangkan untuk media berupa buku ajar dapat memberikan pengalaman yang baru baik bagi siswa maupun guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar (Matanoluk et al., 2013; Laili, Ganefri dan Usmeldi, 2019).

Dengan demikian media pembelajaran dapat disimpulkan suatu alat yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah pesan, ide atau gagasan yang berupa pelajaran atau materi-materi penting kepada murid-murid oleh guru.

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Arsyad Azhar (2004: 12-14) menjelaskan bahwa ciri-ciri media pembelajaran Pendidikan terdiri dari : ciri fiksatif, manipulatif, distributif. Dibawah ini adalah penjabarannya :

1) Fiksatif

Ciri ini mendeskripsikan kemampuan media untuk menyimpan, merekam, merekonstruksi, melestarikan suatu obyek. Obyek dapat diurutkan

dengan disusun dengan media misalnya audio tape,fotografi, video tape, disket computer dan film. Sesuatu pristiwa dapat diambil fotonya direkam dengan kamera ataupun video, kamera dapat mudah kapan saja digunakan dimana saja. Dengan ciri fiksatif ini dapat merekam suatu kejadian yang telah terjadi pada saat waktu tertentu dengan tanpa mengenal waktu

### 2) Manipulatif

Manipulatif adalah transformasi suatu peristiwa yang dimungkinkan karena media mempunyai ciri memanipulatif, peristiwa tersebut memerlukan waktu behari-hari dapat diberikan kepada murid dalam waktu dua atau tiga menit dengan pengambilan teknik gambar tipe *lapse recording*, dan dapat dipercepat sesuatu persitiwa dapat juga diperlambat pada waktu menyajikan kembali hasil suatu rekaman video

### 3) Distributif

Ciri tersebut memungkinkan suatu persitiwa atau obyek ditransportasikan dengan melalui ruang secara bersamaan persitiwa tersebut dapat diperlihatkan dan di sajikan kepada murid-murid dengan rangsangan pengalaman yang relative sama keterkaitan kejadian tersebut. Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri berdasarkan kegunaan dan jenis media, kegunaan dan jenis media dapat ditinjau dari beberapa media yang dapat dimanfaatkan guru dalam membuat dan menyajikan materi pembelajaran

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2016: 8) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran adalah:

- 1) Menyaksikan bentuk benda dan mahluk di masa lalu atau lampau yang susah di amati secara langsung
- 2) Mendengarkan suara yang susah dicerna oleh telinga kita secara langsung
- 3) Mengamati objek-objek yang jarang terjadi pada masa dahulu
- 4) Dapat mempermudah untuk membandingkan suatu pristiwa atau objek
- 5) Dapat menyaksikan secara cepat suatu pristiwa, dan dapat memperlambat suatu persitiwa
- 6) Meneliti atau mengamati suatu gerakan-gerakan alat yang susah diamati secara langsung
- 7) Dapat melihat bagian-bagian yang sulit atau tersembunyi dari alat tersebut
- 8) Dapat menangkap atau menjangkau audiensi yang sekala jumlahnya banyak dan besar secara bersamaan dan serempak
- 9) Dapat melakukan kegiatan belajar sesuai dengan skill, minat dan tempo secara individu dan tempo masing-masing.

Yudhi Munadi (2013:37) menjelaskan dari fungsi media pembelajaran yang terbagi menjadi 5 yaitu :

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai media sumber belajar, perantara, penyampaian dan penghubungan suatu informasi yang bermakna untuk murid-murid oleh guru.
- 2) Semantik, menambah literasi pembelajaran kata yang secara baik dan benar dapat dipahami oleh murid-murid
- 3) Manipulatif, dapat mengatasi batas-batas ruang beserta waktu, mengatasi keterbatasan panca inderawi kita.

- 4) Psikolog, media pembelajaran mempunyai fungsi atensi, afektif, imajinatif, kognitif, dan pemberi semangat atau motivasi
- 5) Sosiolultural, dapat mengatasi hambatan dan masalah sosialkultural antara peserta komunikasi.

Sedangkan Nana Sudjana dan Rivai Ahmad (2002: 2) menjelaskan fungsi dari media pembelajaran dalam belajar anak didik antara lain :

- 1) Pembelajaran akan lebih baik dan menarik perhatian anak didik atau murid dapat menimbulkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas akan maknanya sehingga dapat lebih dimengerti oleh murid-murid dan memungkinkan dapat menguasai dan tercapainya suatu pengajaran yang berkualitas.
- 3) Metode pengajaran lebih variatif dan tidak menimbulkan kebosanan murid-murid
- 4) Murid-murid dapat lebih banyak melakukan aktivitas kegiatan yang efektif

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar sangat berpengaruh besar terhadap panca indera, penggunaan alat atau media akan lebih berkualitas dan menjamin terjadinya pemahaman yang efektif.

#### d. Peran Media Pembelajaran

Fungsi dan peran media pembelajaran saling berhubungan, peran media pembelajaran berdasarkan Setiyawan Adhi dan Zainal (2012: 128-129):

- 1) Sebagai alat untuk memperlancar dan memperjelas bahan materi pengajaran pada saat guru menyampaikan materi pelajaran

- 2) Sebagai alat untuk menimbulkan masalah untuk dijabarkan lebih lanjut oleh para murid dalam proses kegiatan belajar.
- 3) Sebagai sumber belajar siswa, dalam artian untuk media tersebut berisikan bahan yang harus dikaji oleh para murid baik secara kelompok maupun individu, dengan demikian sangat membantu untuk memperlancar kegiatan mengajar guru di sekolah.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media adalah pengantar atau perantara suatu informasi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk perantara penyampaian materi pembelajaran untuk murid-murid, media pembelajaran sangat dalam pembelajaran, diantaranya meningkatkan perhatian,, motivasi, meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai, tepat dengan materi, dan kondisi peserta didik, serta metode yang digunakan oleh guru dalam belajar, kemudian selanjutnya Arsyad (2013:69) menjelaskan pada tingkat menyeluruh dan umum pemilihannya dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi dana, keterediaan alat, waktu pengajaran dan pengembangan media, sumber yang tersedia (manusia dan material)
- 2) Persyaratan isi, tugas dan jenis ciri pembelajaran, isi pembelajaran beragam dari sisi tugas yang dilakukan siswa, misal : menghafal,

penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan atau pemahaman dan tingkat pemikiran yang lebih ketingkat tinggi.

- 3) Hambatan dari sisi murid dengan mempertibangkan skill awal seperti membaca, menulis, mengetik dan mengoperasikan computer, dan karakter siswa lainnya
- 4) Pertimbangan lainnya yaitu tingkat kesenangan (preferensi Lembaga, guru dan pelajar dan keefektifan pembiayaan.
- 5) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
- 6) Tepat untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang bersifat konsep, prinsip, dan generalisasi
- 7) Luwes, praktis dan bertahan
- 8) Guru yang terampil menggunakannya
- 9) Pengelompokan sasaran
- 10) Dan mutu teknis

Selain itu media pembelajaran yang baik harus memperhatikan prinsip dan pengembangan media yang tepat dan sesuai dengan teori pembelajaran, Arsyad menjelaskan (2013:71) yaitu :

- 1) Memotivasi siswa dalam pembelajaran
- 2) Memahami perbedaan antar individu
- 3) Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 4) Isi yang terorganisasi dan sistemik
- 5) Kesiapan murid dalam proses pembelajaran
- 6) Menumbuhkan emosionalis siswa

- 7) Menumbuhkan partisipasi murid
- 8) Memberikan feedback
- 9) Penguatan, latihan dan pengulangan
- 10) Penerapan

### **3. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis ICT**

- a. Pengertian Media Pembelajaran ICT (*Information and Communication Technologies*)

ICT merupakan teknologi digital yang memungkinkan penggunaan menciptakan, menampilkan informasi dan beserta mengkomunikasikan dalam jarak tertentu dengan contoh : komputer, televisi, laptop, radio audio, DVD, CD player, kamera dan *handpone* (Zainal Arifin, Setiyawan Adhi, 2012: 88). ICT adalah payung terbesar dalam terminologi yang merangkum seluruh peralatan teknik untuk memproses penyampaian informasi secara ICT yang mencakup dua aspek yaitu: teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi berkaitan dengan proses, penggunaan alat bantu, memanipulasi dan pengelolaan informasi, kemudian teknologi komunikasi yaitu segala proses yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya, dan oleh karena itu, teknologi inormasi dan komunikasi adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan, dan ICT sendiri mempunyai definisi secara luas, adalah seluruh kegiatan yang sangat kompleks antara lain, dalam proses pemprosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media.

## b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Pendidikan Berbasis ICT

ICT mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk memproses, mengolah, menampilkan dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi (Rosdiana R, 2016) berikut ini jenis-jenis teknologi yang berbasis ICT adalah :

### 1) Teknologi komputer

Media pembelajaran berbasis komputer dapat disebut pembelajaran bantuan computer CAI (*Computer Assisted Instruction*) pembelajaran tersebut sangat menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar bagi murid-murid di kelas, penggunaan computer sebagai pembelajaran untuk murid secara interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai pola dan bentuk antara lain : *Computer Assisted Learning* (CAL), Konferensi Komputer, Surat Elektronik atau E-mail, dan Komputer Multimedia yang disebut dengan Pembelajaran Interaktif (Rosdiana R, 2016). Pembelajaran CAI dapat bersifat *offline*, sehingga pada penggunaannya tidak bergantung pada adanya akses *networking*. Program berbasis komputer memanfaatkan perangkat komputer terdiri dari seluruh media antara lain :grafis, gambar, foto, video dan animasi. Seluruh media yang sangat luar biasa untuk di berikan bagi anak didik di sekolah, salah satu keunggulan dari pembelajaran berbasis komputer yaitu kemampuan untuk memfasilitasi intraktif untuk peserta didik (Rosdiana R, 2016).

### 2) Teknologi Multimedia

Teknologi multimedia media pembelajaran Pendidikan yang termasuk dalam teknologi multimedia yaitu kamera digital, kamera, video player, suara, player video dan lain lain. Multimedia dapat di definisikan sebagai gabungan atau dari banyak media yang setidaknya terdiri dari lebih satu media, multimedia dapat dijelaskan sebagai computer yang dibekali dengan cd player, sound, card dan speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resolusi yang tingkat tinggi. Program multi media secara generalisasi dapat di kelompokkan menjadi 5 kategori yaitu : hiburan seperti game dan film yang interaktif, kedua Pendidikan, untuk keperluan proses belajar mengajar yang bersifat formal, non formal, ketiga bersifat referensi seperti ensiklopedia, dan keempat bisnis, antara lain seperti company profile, finansial dan sebagainya, dan terakhir teknologi telekomunikasi yang termasuk media telekomunikasi adalah telephone, email. Teknologi komunikasi sekarang berkembang sangat pesat kini tidak hanya handpone dan email saja akan tetapi banyak seperti: *facebook*, *twitter*, *Instagram* dan lain lain, akan tetapi semakin pesatnya teknologi tersebut teknologi dituntut agar mampu memberikan kontribusi dan manfaat yang sangat baik terhadap dunia Pendidikan .

### 3) Teknologi Jaringan Komputer

Terdiri dari jaringan perangkat keras seperti LAN (*Local Area Network*), internet, wifi, dan lain-lain. Selain itu terdiri dari perangkat lunak pendukung atau aplikasi seperti *web-email*, *html*, *java*, *php*, aplikasi berbasis data dan lain-lain, salah satu bentuk atau pola pemanfaatan teknologi informasi untuk media pembelajaran Pendidikan adalah pengembangan e-dukasi.net yang

berbasis networking atau internet. Edukasi.net merupakan porta Pendidikan yang menyediakan bahan materi ajar, fasilitas komunikasi dan interaksi antara komunikasi kependidikan, situs tersebut merupakan pembelajaran yang dikembangkan untuk dilengkapi dengan berbagai fasilitas penyediaan bahan belajar yang meliputi seluruh mata pelajaran untuk seluruh jenjang dan jalur Pendidikan, bimbingan belajar, konsultasi, tutorial, remedial, email, review, dan forum untuk diskusi yang interaktif (Rosdiana R, 2016).

c. Peran ICT dan Media Pembelajaran Pendidikan

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan sebuah alat perantara dalam mendapatkan atau memperoleh pengetahuan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok yang bersifat menyebarluaskan (Anatta Sannai, 2011:100).

#### **4. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

a. Pengertian Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Berdasarkan UU RI No.14 tahun 2005 tentang dosen dan guru dalam Bab 1 pasal 1 yang menjelaskan guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan menilai dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan anak usia dini jalur Pendidikan formal, Pendidikan dasar dan menengah. Guru PJOK merupakan faktor dominan dalam proses kependidikan di sekolah karena terjadi sebagai figure tauladan bagi murid. Guru PJOK merupakan seseorang yang mempunyai tingkatan atau jabatan yang memerlukan keahlian spesifik dalam bidang olahraga dalam usaha mendidik dengan memberikan materi

pembelajaran PJOK (Soenarjo, 2002: 5). Berdasarkan Sukintaka dalam Sumarsono, A., Hidayat, A. K., & Ramadona, L. E. S. (2019) menjelaskan guru PJOK mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani supaya mampu melaksanakan tugas yang baik dan benar antara lain :

- 1) Memahami ilmu pengetahuan pendidikan jasmani sebagai bidang studi
- 2) Memahami karakteristik anak muridnya
- 3) Mampu memberikan kesempatan pada anak murid untuk aktif kreatif dalam pemrosesan pembelajaran pendidikan jasmani dan mampu menumbuhkan dan mengembangkan potensi skill dan keterampilan motorik yang baik
- 4) Mampu memberikan pendampingan dan memberikan potensi anak didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai pendidikan jasmani
- 5) Mampu merencanakan, melaksanakan menilai dan mengoreksi dari hasil proses pembelajaran pendidikan jasmani
- 6) Mempunyai tingkat pemahaman dan penguasaan skill keterampilan motorik yang baik
- 7) Memiliki tingkat pemahaman dan unsur-unsur kondisi fisik
- 8) Mempunyai kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan sekitar
- 9) Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi kelebihan antara anak didik waktu berolahraga
- 10) Memiliki kemampuan untuk menyalurkan bakat dalam berolahraga tertentu

Kemudian syarat menjadi guru PJOK harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- 1) Sehat jasmaniah dan rohaniah serta mempunyai profil olahragawan
- 2) Berpenampilan menarik
- 3) Tidak gagap
- 4) Tidak buta warna
- 5) Intelegensi
- 6) Berketerampilan motorik dan energik

Dapat disimpulkan bahwa guru PJOK adalah seseorang yang mempunyai pengetahuan keterampilan dan kompetensi untuk mengajarkan materi PJOK, sehingga dengan adanya pengetahuan, keterampilan dan kewenangan tersebut dapat meningkatkan keterampilan dan kesehatan murid-murid.

## **5. Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Bantul**

Letak geografis wilayah Kabupaten Bantul terletak antara  $07^{\circ}44'04''$ - $08^{\circ}00'27''$  Lintang Selatan dan  $110^{\circ}12'34''$ - $110^{\circ}31'08''$  Bujur Timur. Kabupaten Bantul terletak disebelah selatan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, berbatasan dengan wilayah sebelah utara Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman, sebelah timur Kabupaten Gunung Kidul, sebelah barat Kabupaten Kulon Progo, dan sebelah selatan Samudera Indonesia. Luas wilayah Kabupaten Bantul 508,85 Km<sup>2</sup>(15,905 dari Luas wilayah Propinsi DIY) dengan topografi sebagai dataran rendah 140% dan lebih dari separuhnya (60%) daerah perbukitan yang kurang subur. Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) memiliki satu kota madya dan empat kabupaten, salah satu

kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Kabupaten Bantul yang mempunyai sekitar 17 kecamatan yang di situ mempunyai Lembaga Pendidikan formal Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berjumlah 117 dan terbagi dari sekolah Negeri maupun Swasta. Berdasarkan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bantul MGMP PJOK SMP (2020) bahwa guru PJOK berjumlah 124 orang.

## B. Penelitian Yang Relevan

1. Ervandy Chyo Kusuma Sakti (2020) dengan judul skripsi : Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di sekolah menengah pertama di kabupaten sleman dengan hasil penelitian diperoleh kecenderungan kategori pengetahuan guruk PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMP se kabupaten sleman pada kategori rendah ada (0%), kategori sedang sebanyak 24 orang (15,58%), kategori tinggi sebanyak 130 orang (84,41%), sehingga dapat disimpulkan pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMP se kabupaten sleman sebagian besar adalah tinggi.
2. Ela Oktaria Subekti (2019) dengan judul skripsi: penggunaan media pembelajaran guru pjok berbasis kurikulum 2013 di sekolah dasar negeri se-kecamatan kokap kabupaten kulon progo. Dengan hasil penelitian dapat diperoleh dengan persentase sebesar 6,45%, tinggi sebesar 29,03%, sedang sebesar 25,81%, rendah sebesar 38,71%, dan sangat rendah 0%. Sehingga

dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran guru pjok berbasis kurikulum 2013 di sekolah dasar negeri se-kecamatan kokap kabupaten kulon progo adalah sangat tinggi.

3. Akwila Riski Purnama (2019) dengan judul skripsi: pengetahuan guru pjok terhadap media pembelajaran berbasis *ICT* di sekolah menengah pertama se-kabupaten gunungkidul. Dengan hasil penelitian dapat diperoleh 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.

### C. Kerangka Berfikir

Pendidikan adalah hak dan kewajiban bagi setiap orang. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sekarang berkembang secara pesat dikarenakan dengan adanya alat yang digunakan mulai modern dan canggih. Tetapi terkadang masih kurang tepatnya dalam penggunaan media yang sudah difasilitasi, media pembelajaran berbasis *ICT* pastinya tidak semua guru dapat menggunakan secara baik dan maksimal, masih kurang memahami dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* terutama guru-guru yang senior atau sudah berumur. Pemahaman guru terhadap media pembeajaran berbasis *ICT* itu sangatlah penting supaya dapat membantu dalam proses belajar dan mengajar yang lebih variatif dan pastinya menyenangkan dan diharapkan murid-murid enjoy dan pelajaran yang diberikan dapat dicerna secara sempurna. Dewasa ini media adalah faktor

terpenting dalam keberhasilan proses belajar mengajar semakin unik, menarik, variatif suatu media untuk perantara transfer ilmu maka murid-murid akan lebih aktif dalam proses kegiatan belajar. Media digunakan sebagai penghubung transfer ilmu yang efektif dan guru harus dapat memilih media yang tepat, sesuai dan baik yang akan diberikan oleh murid-murid. Guru harus mengetahui kegunaan, perantara dan jenis media pembelajaran yang digunakan akan tetap pembelajaran adala suatu cara yang sangat tepat dan menarik murid guru dalam mengikuti proses mengajar. Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara transfer imu antara lain, media cetak, audia, visual dan audio visual. Dan guru harus dapat mengetahui media yang tepat yang akan disajikan dalam pembelajaran murid.

Berdasarkan pendapat sukintaka (2001: 42) guru penjaskes sebaiknya harus mempunyai persyaratan kompetensi Pendidikan jasmani agar dapat dan mampu melaksanakan kewajiban sebagai guru olahraga yang baik. Pastinya setiap Guru PJOK SMP di Kabupaten Bantul memiliki tingkat pengetahuan dan kemampuan yang berbeda terkait media pembelajaran ICT Ada yang baik, sedang dan kurang. Dengan mengetahui media pembelajaran ICT tersebut dengan harapan yang besar semua guru PJOK SMP di Kabupaten Bantul dapat menjadi sebagai evaluasi di kedepannya dan menjadi lebih baik. Untuk itu menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui hal tersebut melalui judul skripsi dengan mengetahui tentang media pembelajaran tersebut besar harapan para guru pendidikan jasmani dapat menjadikan itu sebagai evaluasi kedepannya. Sehingga menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui hal tersebut melalui penelitian skripsi berjudul “Pengetahuan

Guru Penjas Sekolah Menengah Pertama Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul”

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penulis menggunakan penelitian deskriptif. Berdasarkan Sugiyono (2017:35) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri atau variabel bebas) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan Sugiyono (2018:8) Pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Sehingga penelitian ini menggunakan angka-angka untuk menganalisis dan mengukur dengan menggunakan statistik serta mendapatkan hasil penelitian melalui kuisioner.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Rencana pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Agustus tahun 2020.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017:117). Populasi dalam penelitian ini SMP di Kabupaten Bantul yang berjumlah 117 sekolah

dengan Populasi targetnya adalah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Kabupaten Bantul.

Berdasarkan Sugiyono (2017: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan berdasarkan Arikunto (2010: 174) sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10%-15% atau 15%-25% dan atau lebih (Arikunto: 2010). Hal tersebut ditegaskan juga dalam penentuan sampel yang dikembangkan oleh Roscoe dalam Sugiyono (2015: 131) adalah ukuran sampel yang layak diteliti yaitu antara 30 sampai 500. Teknik sampel pada penelitian ini adalah *Snowball Sampling*. Teknik *Snowball Sampling* adalah suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus (Nurdiani, 2014). Berdasarkan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bantul MGMP PJOK SMP (2020) bahwa guru PJOK berjumlah 124 orang. Pengumpulan data menggunakan *Snowball Sampling* dimulai dari yang kecil menjadi sampel yang lebih besar selama penelitian berlangsung. Sehingga dalam penelitian ini dapat jumlah sampel yaitu 79 guru pendidikan jasmani.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel digunakan untuk memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian, maka variabel yang diuji dalam penelitian ini perlu dioperasionalkan. Variabel penelitian berdasarkan Sugiyono (2014: 61) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya. Secara garis besar variabel penelitian yang akan diteliti adalah pengetahuan guru penjas terhadap teknologi berbasis ICT di kabupaten Bantul. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah maka Teknologi berbasis ICT merupakan sebuah komponen penting bagi guru melakukan proses belajar mengajar.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### 1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2017: 148). Instrument penelitian yang digunakan mempengaruhi kualitas data yang didapatkan. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Berdasarkan pendapat Arikunto (2010: 53), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes pengetahuan dalam penelitian ini berupa pertanyaan tipe pilihan ganda. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah hasil adopsi dari Akila Risky Purnama (2019) di tingkat SMP. Adopsi dilakukan karena peneliti memandang Akila Risky Purnama (2019) selaras dengan tujuan penelitian. Sehingga peneliti bermaksud akan meneliti di tingkat SMP dengan mengadopsi instrument dari Akila Risky Purnama.

**Tabel 1. Kisi-kisi uji instrument yang diambil dari Akila Risky Purnama (2019)**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah
Pengetahuan Guru Penjas terhadap teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul	Tahu (mengingat) terhadap media pembelajaran berbasis ICT	Menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan		8
		1. Menyebutkan media pembelajaran berbasis audio-visual	3	
		2. Menyebutkan media pembelajaran berbasis visual	4	
		3. Menyebutkan yang bukan ciri dari media pembelajaran	6	
		4. Menyatakan kepanjangan OHT	16	
		5. Menyatakan kepanjangan ICT	17	
		6. Menyebutkan media pembelajaran berbasis ICT ( <i>web internet</i> )	21	
		7. Menyebutkan media pembelajaran berbasis ICT ( <i>wireless</i> )	22	
		8. Mendefinisikan <i>E-learning</i>	24	
Memahami media pembelajaran berbasis ICT	Memahami media pembelajaran berbasis ICT	Menyimpulkan, meramalkan, menjelaskan:		3
		1. Menjelaskan peran media pembelajaran berbasis ICT	1	
		2. Peran ICT dalam kegiatan belajar	2	
		3. Menjelasakan media pembelajaran berbasis audio visual	14	
Menganalisis tentang media pembelajaran berbasis ICT	Menganalisis tentang media pembelajaran berbasis ICT	Ciri-ciri, mengkelompokan, membedakan, memilih		3
		1. Mengkelompokan media pembelajaran berbasis komputer	5	
		2. Membedakan jenis media pembelajaran berbasis komputer	10	
		3. Memilih media pembelajaran berbasis audio	18	
Mengaplikasi tentang media pembelajaran berbasis ICT	Mengaplikasi tentang media pembelajaran berbasis ICT	Manfaat, , metode, mengoprasikan, memprinsip, penggunaan, penerapan		7
		1. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT	8	
		2. Penerapan media berbasis komputer	9	
		3. Pengoprasian media berbasis komputer	11	
		4. Penerapan media audio visual	15	
		5. Penggunaan media audio	19	
		6. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT	20	

		7. Metode penggunaan media pembelajaran berbasis ICT	23	
Mensintesis tentang media pembelajaran berbasis ICT		Jenis jenis, merancang, menerapkan, memadukan		5
		1. Memadukan ciri dari <i>Fixative Property</i>	7	
		2. Merancang prosedur mengupload video di <i>youtube</i>	12	
		3. Merancang prosedur mengirim <i>email</i>	13	
		4. Memadukan sifat-sifat media berbasis audio visual	25	
		5. Menerapkan media berbasis internet/ <i>E-learning</i>	26	

## 2. Teknik pengumpulan data

Dalam tahap pengumpulan data, karena massa tanggap new normal pencegahan virus corona maka mekanisme pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

- a. Peneliti data guru pendidikan jasmani sekolah menengah pertama di kabupaten Bantul
- b. Peneliti menentukan jumlah guru yang menjadi subjek penelitian
- c. Peneliti menyebarkan angket dengan memberikan link google form lewat media sosial seperti whatssap
- d. Peneliti melakukan transkip atas hasil pengisian angket
- e. Setelah mendapatkan hasil pengelolaan data penelitian maka peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## F. Validitas dan Reliabilitas Instrument

### 1. Validitas

Uji validitas digunakan untuk sah atau tidaknya suatu kuisioner. Berdasarkan Sugiyono (2018:121) bahwa hasil penelitian yang valid bisa

terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Jika koefisien antara item dengan total item sama atau diatas 0,3 maka item tersebut dinyatakan valid, tetapi jika nilai korelasinya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Untuk menguji validitas, maka digunakan uji korelasi yang dikemukakan oleh Pearson, dengan 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 r pearson

n : jumlah sampel/observasi

x : variabel bebas/variabel pertama

y : variabel terikat/variabel kedua

Syarat minimum untuk dianggap suatu butir instrument valid adalah nilai indeks valid dengan nilai indeks validitasnya  $\geq 0,3$  (Sugiyono, 2016 : 179). Instrument yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrument yang pernah digunakan oleh Akwila Risky Purnama (2019) yang dilakukan di SMP Se-Kabupaten Gunung Kidul.

## **2. Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Sugiyono (2018:122) menyatakan penelitian yang reliabel adalah: "...bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda". Berdasarkan Guilford (2017: 285) reliabilitas dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a.  $0.80 < 1.00$  reliabilitas sangat tinggi
- b.  $0.60 < 0.80$  reliabilitas tinggi
- c.  $0.40 < 0.60$  reliabilitas sedang
- d.  $0.20 < 0.40$  reliabilitas rendah
- e.  $-1.00 < 0.20$  reliabilitas sangat rendah

Uji reliabilitas dilakukan dengan perhitungan *Reliability Index instrumen* menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan rumus *Alpha Cronbach*.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas yang di ambil dari  
Akwila Risky Purnama (2019)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,884	26

Berdasarkan hasil uji reliabilitas 34 menunjukkan sebesar 0.884, maka instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel, sehingga layak digunakan untuk penelitian.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Berdasarkan Sugiyono (2017:207), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

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 dalam Ngatman Soweito (2010) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan skala sebagai berikut:

**Tabel 3. Penilaian Acuan Patokan (PAP)**

KATEGORI	TINGKAT PENGUASAAN
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Cukup
55% - 64%	Rendah
<55%	Sangat Rendah

Alfath, K. (2019)

## BAB IV

### HASIL DAN PENELITIAN

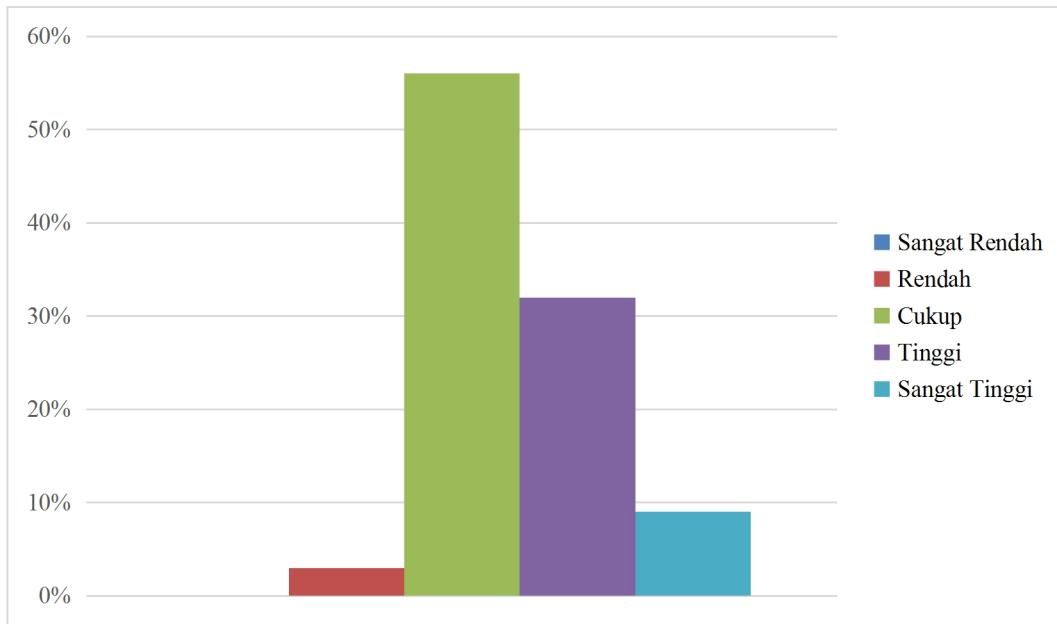
#### A. Hasil Penelitian

Deskripsi Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Penilaian Acuan Patokan menyatakan bahwa untuk memperoleh kategori cukup, responden minimal harus mencapai skor 65% - 79% dari total skor. Hasil penelitian menunjukkan deskriptif Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 9%, kategori tinggi sebanyak 32%, kategori cukup sebanyak 56%, kategori rendah sebanyak 3% dan kategori sangat rendah sebanyak 0%. Penggolongan Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul dapat dilihat pada table 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

RUMUSAN PAP	RENTANG SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE (%)	KATEGORI
90% - 100%	23,4 – 26	7	9%	Sangat Tinggi
80% - 89%	20,8 – 23,1	25	32%	Tinggi
65% - 79%	16,9 – 20,5	44	56%	Cukup
55% - 64%	14,3 – 16,6	3	3%	Rendah
<55%	<14	0	0%	Sangat Rendah

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



**Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

Adapun Faktor – faktor yang menentukan Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1. Faktor Tahu (Mengingat) Terhadap Teknologi Berbasis ICT**

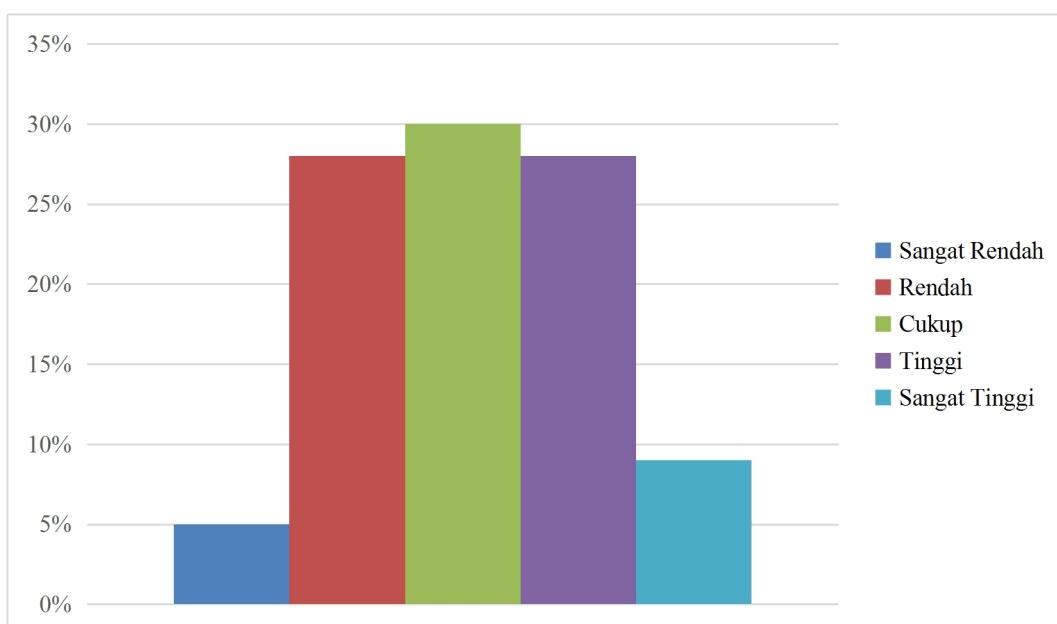
Faktor tahu (mengingat) tentang media pembelajaran berbasis ICT dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 8 butir pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan deskriptif faktor tahu (mengingat) terhadap teknologi berbasis ICT memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 9%, kategori tinggi sebanyak 28%, kategori cukup sebanyak 30%, kategori rendah sebanyak 28% dan kategori sangat rendah sebanyak 5%. Penggolongan tentang faktor tahu

(mengingat) terhadap teknologi berbasis ICT di kabupaten Bantul dapat dilihat pada table 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Kecenderungan Kategori Faktor Mengingat Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

RUMUSAN PAP	RENTANG SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE (%)	KATEGORI
90% - 100%	7,2 – 8	7	9%	Sangat Tinggi
80% - 89%	6,4 – 7,1	22	28%	Tinggi
65% - 79%	5,2 – 6,3	24	30%	Cukup
55% - 64%	4,4 – 5,1	22	28%	Rendah
<55%	<4,3	4	5%	Sangat Rendah

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



**Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengingat Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

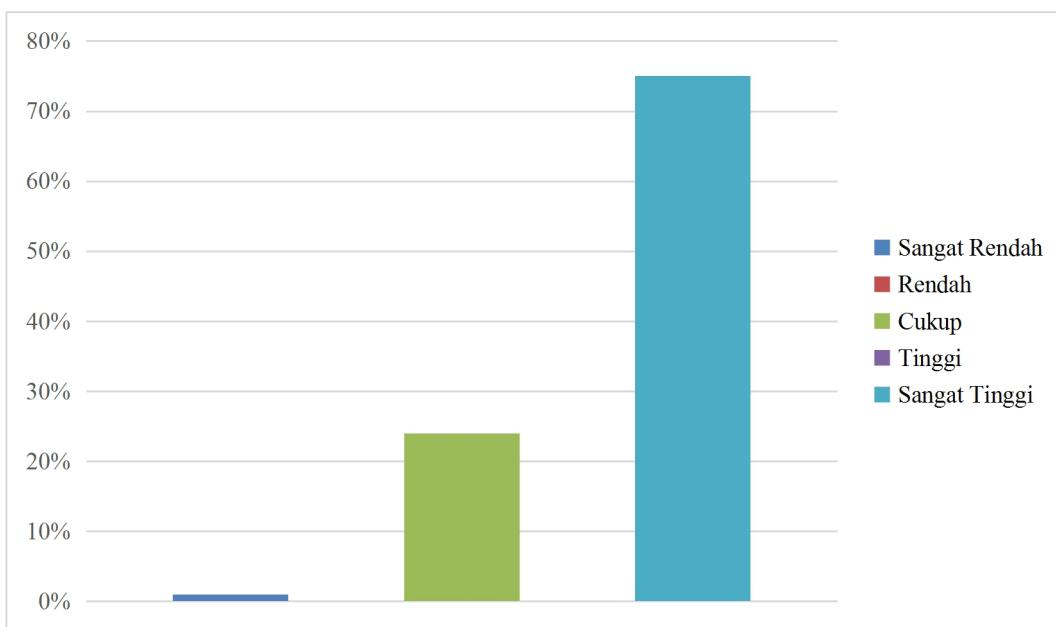
## **2. Faktor Memahami Terhadap Teknologi Berbasis ICT**

Faktor memahami tentang media pembelajaran berbasis ICT dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 3 butir pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan deskriptif faktor memahami terhadap teknologi berbasis ICT memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 75%, kategori tinggi sebanyak 0%, kategori cukup sebanyak 24%, kategori rendah sebanyak 0% dan kategori sangat rendah sebanyak 1%. Penggolongan tentang faktor memahami terhadap teknologi berbasis ICT di kabupaten Bantul dapat dilihat pada table 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Kecenderungan Kategori Faktor Memahami Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

RUMUSAN PAP	RENTANG SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE (%)	KATEGORI
90% - 100%	2,7 - 3	59	75%	Sangat Tinggi
80% - 89%	2,4 – 2,6	0	0%	Tinggi
65% - 79%	1,8 – 2,3	19	24%	Cukup
55% - 64%	1,6 – 1,8	0	0%	Rendah
<55%	<1,5	1	1%	Sangat Rendah

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



**Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Memahami Tentang Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

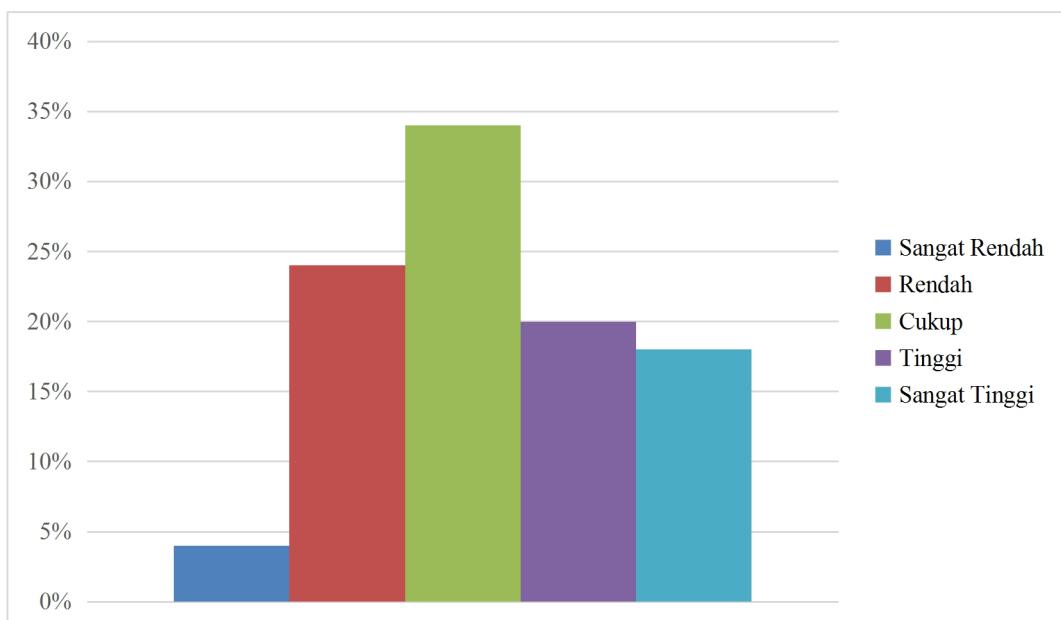
### 3. Faktor Mengaplikasi Terhadap Teknologi Berbasis ICT

Faktor memahami tentang media pembelajaran berbasis ICT dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 7 butir pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan deskriptif faktor mengaplikasi terhadap teknologi berbasis ICT memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 18%, kategori tinggi sebanyak 20%, kategori cukup sebanyak 34%, kategori rendah sebanyak 24% dan kategori sangat rendah sebanyak 4%. Penggolongan tentang faktor mengaplikasi terhadap teknologi berbasis ICT di kabupaten Bantul dapat dilihat pada table 7 sebagai berikut:

**Tabel 7. Kecenderungan Kategori Faktor Mengaplikasi Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

RUMUSAN PAP	RENTANG SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE (%)	KATEGORI
90% - 100%	6,3 – 7	14	18%	Sangat Tinggi
80% - 89%	5,6 – 6,2	16	20%	Tinggi
65% - 79%	4,5 – 5,5	27	34%	Cukup
55% - 64%	3,8 – 4,4	19	24%	Rendah
<55%	<3,7	3	4%	Sangat Rendah

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



**Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mengaplikasi Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

#### 4. Faktor Menganalisis Terhadap Teknologi Berbasis ICT

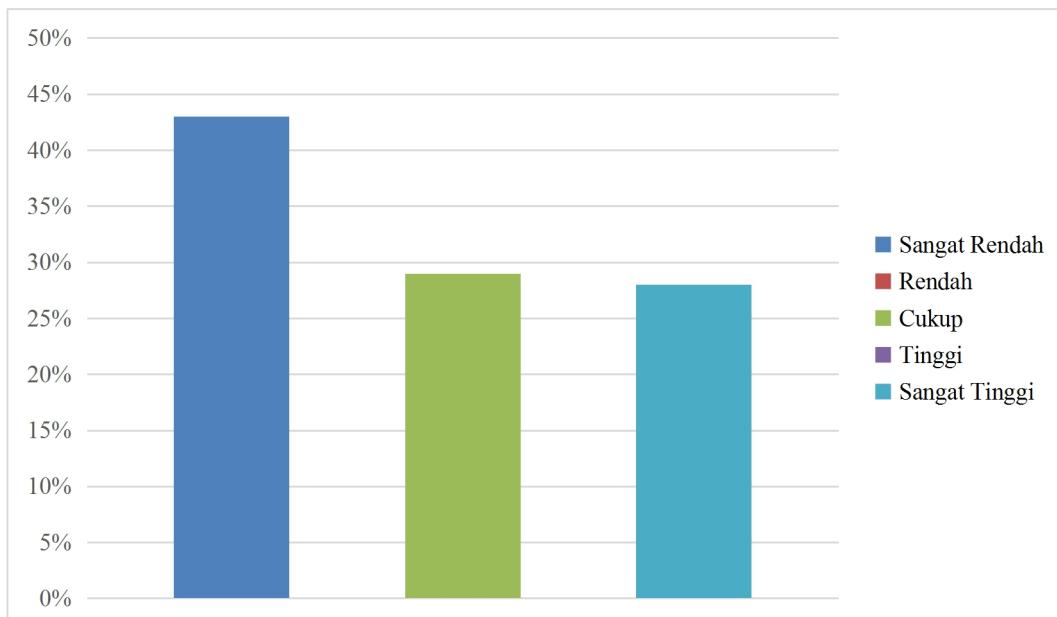
Faktor menganalisis tentang media pembelajaran berbasis ICT dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 3 butir pertanyaan. Hasil penelitian menunjukan deskriptif faktor menganalisis terhadap teknologi berbasis ICT memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 28%, kategori tinggi

sebanyak 0%, kategori cukup sebanyak 29%, kategori rendah sebanyak 0% dan kategori sangat rendah sebanyak 43%. Penggolongan tentang faktor menganalisis terhadap teknologi berbasis ICT di kabupaten Bantul dapat dilihat pada table 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Kecenderungan Kategori Faktor Menganalisis terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

RUMUSAN PAP	RENTANG SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE (%)	KATEGORI
90% - 100%	2,7 – 3	22	28%	Sangat Tinggi
80% - 89%	2,4 – 2,6	0	0%	Tinggi
65% - 79%	1,9 – 2,3	23	29%	Cukup
55% - 64%	1,6 – 1,8	0	0%	Rendah
<55%	<1,5	34	43%	Sangat Rendah

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



**Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Menganalisis Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

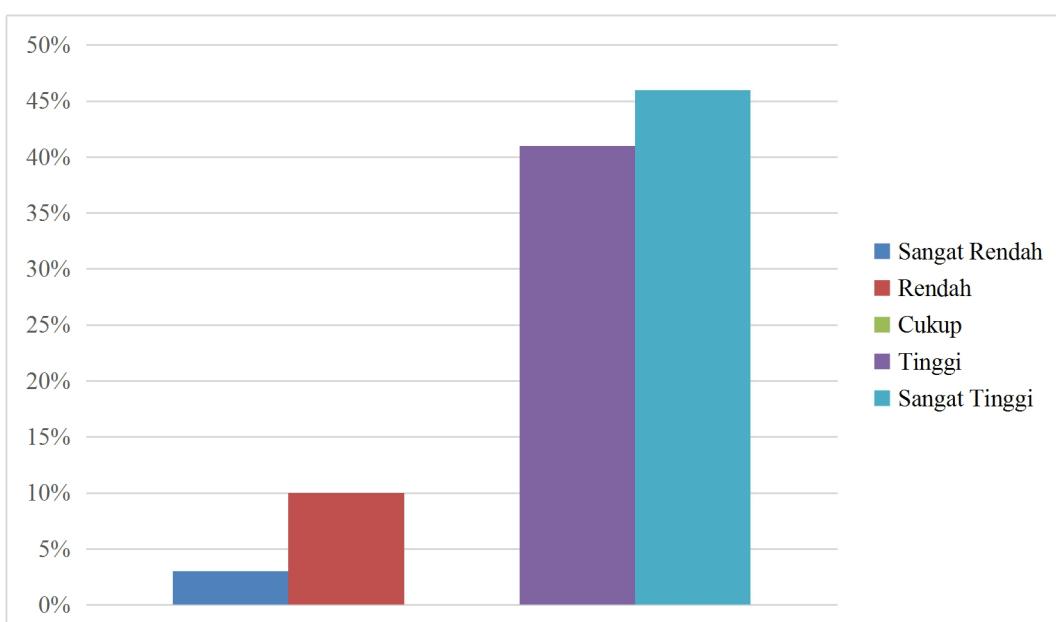
## 5. Faktor Mensitesis Terhadap Teknologi Berbasis ICT

Faktor menganalisis tentang media pembelajaran berbasis ICT dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pertanyaan. Hasil penelitian menunjukan deskriptif faktor menganalisis terhadap teknologi berbasis ICT memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 28%, kategori tinggi sebanyak 0%, kategori cukup sebanyak 29%, kategori rendah sebanyak 0% dan kategori sangat rendah sebanyak 43%. Penggolongan tentang faktor menganalisis terhadap teknologi berbasis ICT di kabupaten Bantul dapat dilihat pada table 9 sebagai berikut:

**Tabel 9. Kecenderungan Kategori Faktor Mensitesis terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

RUMUSAN PAP	RENTANG SKOR	FREKUENSI	PERSENTASE (%)	KATEGORI
90% - 100%	4,5 – 5	37	46%	Sangat Tinggi
80% - 89%	4 – 4,4	32	41%	Tinggi
65% - 79%	3,2 – 3,9	0	0%	Cukup
55% - 64%	2,7 – 3,1	8	10%	Rendah
<55%	<2,6	2	3%	Sangat Rendah

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



### **Gambar 7. Diagram Hasil Penelitian Faktor Mensitesis Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

#### **B. Pembahasan**

Guru Pendidikan Jasmani dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama memegang peran penting dalam perkembangan peserta didik baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor (Dalton, W., & Rachman, H. A., 2014). Guru pendidikan jasmani merupakan guru yang mengajar mata pelajaran olahraga baik sekolah dasar maupun sekolah menengah (Pambudi, D. K., & Suharjana, S., 2018). Kemampuan guru pendidikan jasmani dalam mengelola pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu kewajiban bagi semua guru (Suryobroto, A. S., 2004).

Teknologi Informasi dan Komunikasi di seluruh dunia telah meningkat lebih dari seratus kali lipat dalam dua dekade terakhir. Sebagian besar teknologi informasi dan komunikasi telah dilakukan berdasarkan asumsi bahwa lingkungan belajar yang menggunakan teknologi memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk mencari, menganalisis informasi dan memecahkan masalah sehingga dapat bersaing di era industri 4.0 (Lim, C. P., Zhao, Y., Tondeur, J., Chai, C. S., & Tsai, C. C., 2013). Pembelajaran *berbasis ICT* merupakan pembelajaran yang berlandaskan pada konsep pembelajaran komputer dan multimedia (Nurdyansyah, N., 2016). Oleh karena itu, pembelajaran *ICT* mampu memberikan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, guru dituntut untuk terus belajar menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan serta mampu mengaplikasikan *ICT* dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa (Wijaya, 2012: 192-194).

Berdasarkan hasil penelitian kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama Terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul yaitu kategori cukup sebanyak 44 orang (56%). Sehingga hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru mampu mengingat, memahami, menganalisis, mengaplikasi dan mensitesis media pembelajaran.

Tahu/ mengingat, dapat diartikan dengan mengingat konsep yang dipelajari pada tahap sebelumnya, mengingat kembali secara spesifik dari seluruh beban yang telah dipelajari secara baik, atau respon rangsangan yang telah diterima pada pembelajaran sebelumnya, mengetahui yaitu tingkat pengetahuan yang paling dasar. berdasarkan hasil penelitian kategori faktor tahu/ mengingat tentang teknologi berbasis ICT sebagian besar berkategori tinggi sebanyak 24 orang (30 %). Sehingga guru PJOK di Kabupaten Bantul mempunyai kemampuan yang cukup untuk mengingat kembali materi yang diperoleh dan dipelajari khususnya materi yang berbasis ICT. Materi yang berbasis ICT dapat ditemukan di berbagai reverensi buku, internet, media dan atau berbagai macam pelatihan tentang teknologi berbasis ICT. Oleh karena itu, peranan teknologi berbasis ICT dianggap sangat penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan suatu bangsa merupakan tolak ukur kemampuan suatu bangsa dan pemanfaatan ICT diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dibidang olahraga.

Memahami dapat dijabarkan sebagai sesuatu kemampuan mengolah informasi secara kasar mengenai obyek yang telah diketahui, dan dapat mengintepretasikan pelajaran secara baik dan benar. Berdasarkan hasil penelitian kategori faktor memahami tentang teknologi berbasis ICT sebagian besar

berkategori sangat tinggi sebanyak 59 orang (75%). Hasil tersebut menunjukan jika guru PJOK yang di SMP Kabupaten Bantul mempunyai kemampuan yang baik dalam menjelaskan materi-materi berbasis ICT dengan baik, khususnya materi PJOK. Memahami dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan secara benar arti dari suatu materi atau tentang objek yang diketahui oleh guru sehingga kemampuan memahami lebih tinggi daripada kemampuan tahu. Dalam faktor memahami guru mampu menindaklanjuti kemampuan mengingatnya dengan berusaha memahami teknologi berbasis ICT dengan baik dan berusaha untuk mengaplikasikan dalam proses belajar mengajar.

Mengaplikasikan dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dapat mengimplementasikan pelajaran atau materi yang sudah dipelajari pada keadaan nyata dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian kategori faktor mengaplikasikan tentang teknologi berbasis ICT sebagian besar berkategori cukup sebanyak 27 orang (34 %). Hasil tersebut menunjukan bahwa guru PJOK di Kabupaten Bantul dalam mengaplikasikan materi teknologi berbasis ICT berjalan dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berhubungan dengan faktor mengingat, memahami sehingga dapat mengaplikasikan materi pembelajaran PJOK dengan teknologi berbasis ICT yang menarik dan menyenangkan.

Menganalisis merupakan kemampuan seseorang untuk menjelaskan materi yang sudah di pelajari secara baik, atau sesuatu objek kedalam komponen-komponen akan tetapi tidak keluar dari struktur organisasi dan masih berkesinambungan dalam hal satu sama yang lain. Berdasarkan hasil penelitian kategori faktor menganalisis tentang teknologi berbasis ICT sebagian besar

berkategori sedang sebanyak 34 orang (43 %). Hasil tersebut diartikan bahwa guru PJOK mempunyai kemampuan yang sangat rendah dalam menjabarkan materi-materi tersebut, kategori yang sedang masih menunjukkan jika belum sepenuhnya semua guru mampu menjabarkan materi-materi teknologi yang berbasis ICT dengan baik, khususnya materi PJOK.

Mensitesis menjelaskan kepada sesuatu kemampuan seseorang untuk mengaitkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu menyeluruh yang baru, atau skill untuk menyusun formula yang baru dari formula yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian kategori faktor mensitesis tentang teknologi berbasis ICT sebagian besar berkategori tinggi sebanyak 37 orang (47%). Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki kemampuan yang baik dalam menghubungkan bagian-bagian yang berhubungan dengan teknologi yang berbasis ICT dengan baik dan menarik untuk siswa dalam proses pembelajaran PJOK.

### C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Tes pengetahuan seharusnya tidak menggunakan google form di karenakan tidak tepat dan tes dengan google form tidak mempunyai batasan waktu di setiap soalnya.
2. Di masa Pandemi COVID-19 maka segala sesuatunya di lakukan secara online dengan tes pengetahuan tersebut menggunakan google form yang dikirim

menggunakan media sosial, dan tidak dapat dipantau secara langsung sehingga tidak mengetahui apakah responden benar-benar mengisi dengan pendapatnya sendiri.

3. Faktor yang digunakan masih sangat terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lain dengan faktor yang berbeda, untuk mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kecenderungan kategori pengetahuan guru PJOK Sekolah Menengah Pertama tentang Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang (9%), kategori tinggi sebanyak 25 orang (32 %), kategori cukup sebanyak 44 orang (56 %), sehingga dapat disimpulkan kategori Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama terhadap Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul adalah Cukup.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK Sekolah Menengah Pertama tentang teknologi berbasis ICT di Kabupaten Bantul.
2. Hasil penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai kajian ilmiah dan referensi penelitian selanjutnya sebagai penelitian yang relevan.

#### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan pengetahuan Guru PJOK tentang teknologi 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

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Akwila, R. P. (2019) Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Menengah Pertama SE-Kabupaten Gunungkidul. Di ambil pada tanggal 12 juli 2020 dari <https://eprints.uny.ac.id/64900/1/SKRIPSI%20AKWILA%20RISKY.pdf>
- Alfath, K. (2019). Teknik Pengolahan Hasil Asesmen: Teknik Pengolahan Dengan Menggunakan Pendekatan Acuan Norma (PAN) dan Pendekatan Acuan Patokan (PAP). *Journal Al-Manar*, 8(1), 1-28.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2010). *Class differences: Online education in the United States, Babson Park, MA: Babson Survey Research Group*
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnanda, R. D. (2017). Tingkat pengetahuan siswa tentang permainan bulutangkis kelas X SMK Koperasi tahun ajaran 2016/2017 Kota Yogyakarta. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 6(7).
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Dalton, W., & Rachman, H. A. (2014). MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN SPORT EDUCATION BERBASIS KEJUARAAN UNTUK GURU PENJAS SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 106-118.
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: GAVA MEDIA

- Dimyati, M. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Dini Rosdiani. 2013. Belajar dan Pembelajaran.Rineka Cipta. Jakarta
- Forzani, F. M. (2014). *Understanding “Core Practices” and “Practice-Based” Teacher Education: Learning From the Past. Journal of Teacher Education, 65(4), 357–368. https://doi.org/10.1177/0022487114533800*
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2013). Short videos improve student learning in online education. *Journal of Computing Sciences in Colleges, 28(5)*, 253-259.
- Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah, M. (2020). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar: deskripsi permasalahan, urgensi, dan pemahaman dari perspektif guru. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 16(2)*, 115-131.
- Jatmika, H. M., Hariono, A., Purwanto, J., & Setiawan, C. (2017). Analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pasca program guru pembelajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 13(1)*, 1-11.
- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). *Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is “enhanced” and how do we know? A critical literature review. Learning, Media and Technology, 39(1), 6–36. https://doi.org/10.1080/17439884.2013.770404*
- Komarudin (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Kusumah, Wijaya. (2012). *TIK: Menulis Blog untuk Pendidikan*. Jakarta:PT Indeks
- Laili, G. Usmeldi.(2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(3)*, 306-309.
- Lim, C. P., Zhao, Y., Tondeur, J., Chai, C. S., & Tsai, C. C. (2013). Bridging the gap: Technology trends and use of technology in schools. *Journal of Educational Technology & Society, 16(2)*, 59-68.

- Lindgren, R., & Johnson-Glenberg, M. (2013). *Emboldened by embodiment: Six precepts for research on embodied learning and mixed reality*. *Educational Researcher*, 42, 445–452.
- Matanluk, O., Mohammad, B., Kiflee, D. N. A., & Imbug, M. (2013). The effectiveness of using teaching module based on radical constructivism toward students learning process. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 90, 607-615.
- Muliadi, M. (2018). Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Pelaksanaan Program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 19-26.
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurdyansyah, N. (2016). Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Notoatmodjo, S. (2007). Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta. Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. (2005). Promosi Kesehatan : Teori dan Aplikasi. Jakarta. Rineka Cipta
- Nugroho, S. D., & Wilujeng, I. (2019, June). Improving Cognitive Learning Outcomes through Science Learning Videos Integrated with Local Potencies. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1227, No. 1, p. 012036). IOP Publishing
- Pambudi, D. K., & Suharjana, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran sinyal-sinyal wasit bola basket untuk guru penjasorkes sekolah menengah atas. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 48-59.
- Papastergiou, M. (2010). *Enhancing Physical Education and Sport Science students' self-efficacy and attitudes regarding Information and Communication Technologies through a computer literacy course*. *Computers and Education*, 54(1), 298–308.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.08.015>

- Ricert, C., Lyons, D. J., Fischer, S. M., & Beilock, S. L. (2015). *Physical Experience Enhances Science Learning*. *Psychological Science*, 26(6), 737–749. <https://doi.org/10.1177/0956797615569355>
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Rosdiana, R. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1), 73-82.
- Siregar, A. R. (2005). Manajemen Pengetahuan: Perspektif Pustakawan. *PUSTAKAHA*, 1(1), 2-6.
- Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset
- Sujarwo, S., & Rachman, H. A. (2020). Kontribusi filosofi dan kompetensi pedagogi terhadap kualitas mengajar guru pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 180-190.
- Suryobroto, A. S. (2004). Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1).
- Slameto. (2010). Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya
- Solehati, T., Susilawati, S., Lukman, M., & Kosasih, C. E. (2015). Pengaruh edukasi terhadap pengetahuan dan skill guru serta personal hygiene siswa SD. *Kemas: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 11(1), 135-143.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sumarsono, A., Hidayat, A. K., & Ramadona, L. E. S. (2019). OPTIMALISI KEMAMPUAN GURU PENDIDIKAN JASMANI SMA MATERI PENCAK SILAT MELALUI PELATIHAN TEORI DAN PRAKTEK. *Musamus Devotion Journal*, 1(02), 11-21.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Timotius, K. H. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian: Pendekatan Manajemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan*. Penerbit Andi.
- Wieling, M. B., & Hofman, W. H. A. (2010). The impact of online video lecture recordings and automated feedback on student performance. *Computers & Education*, 54(4), 992-998.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Instrumen Angket

### **PENGETAHUAN GURU PENJAS SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TERHADAP TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (*Information and Communication Technologies*) DI KABUPATEN BANTUL**

#### A. Latar Belakang Responden

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

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

#### C. Prosedur Pengisian.

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

#### D. Pertanyaan

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

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

- d. Televisi, Radio dan Google
6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukan dalam pilihan berikut, kecuali ... (*aplikasi*) *sedang*
    - a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
    - b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
    - c. Proses pembelajaran menjadi lebih pasif
    - d. Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan
  7. Berikut ini adalah ciri- ciri dari media pembelajaran, kecuali ... (*tahu/Meningat/sukar*)
    - a. *Fixative Property*
    - b. *Distributive Property*
    - c. *Manipulatif Property*
    - d. *Minimalis Property*
  8. Langkah-langkah mengirim email melalui gmail adalah ... (*sintesis)sukar*)
    - a. Login ke akun Gmail anda » lalu klik compose atau tulis » kemudian lalu isikan email penerima pada To/kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send / kirim
    - b. Masuk ke akun gmail » lalu kilik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
    - c. Login ke akun gmail anda » Lalu klik Compose » Akan terbuka sebuah form di pojok kanan web browser » isikan alamat email penerima pada To/kepada» Subjek/Judul lalu isi email tersebut. » Untuk mengirim, klik tombol Send.
    - d. Masuk ke akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat email penerima pada To/kepada » isikan judul email tersebut lalu mengirim » kilik tombol send.
  9. Versi Windows yang dirilis Microsoft pada juni tahun 2015 yang digunakan sampai sekarang adalah ... (mengingat / tahu)
    - a. Windows 7
    - b. Windows XP
    - c. Windows 10
    - d. Windows 2000
  10. Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek yang dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film, merupakan ciri dari ... (*Sintesis/ sukar*)
    - a. *Fixative Property*
    - b. *Distributive Property*
    - c. *Manipulatif Property*

d. *Minimalis Property*

11. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk, Kecuali... (*aplikasi/sedang*)
  - a. Menimbulkan kegairahan belajar peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
  - b. Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan diri dan minat
  - d. Meningkatkan mutu pendidikan yang ada disekolah dan meningkatkan semangat siswa
12. Media berbasis komputer terbagi dalam dua jenis yaitu ... (*analisis/ sedang*)
  - a. *Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis visual
  - b. *Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis audio
  - c. *Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis internet
  - d. *Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis audio visual
13. Jika menekan tombol *ctrl+W* adalah untuk menutup tab browser maka tombol yang harus di tekan jika kita ingin melakukan print secara otomatis adalah ... (*aplikasi/ sedang*)
  - a. *ctrl+A*
  - b. *ctrl+P*
  - c. *ctrl+S*
  - d. *ctrl+T*
14. Pengertian media pembelajaran berbasis audio visual berserta contohnya adalah ...(*memahami/ mudah*)
  - a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang lebih diarahkan pada indera pendengaran contoh radio
  - b. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang diarahkan pada pendengaran dan penglihatan contoh film
  - c. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh televisi
  - d. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh radio
15. Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan pembelajaran PJOK adalah ... (*aplikasi/ sedang*)

- a. Guru memberikan lembaran kertas dan membagikan kepada siswa supaya siswa melihat gambar dan bagaimana melakukan gerakan yang benar dalam lompat jauh gaya melayang .
  - b. Guru memperlihatkan video tutorial teknik passing yang benar dalam permainan bola voli dengan menggunakan proyektor yang disambung speaker ke laptop kemudian siswa disuruh melakukan diluar lapangan.
  - c. Guru memutarkan audio menggunakan speaker untuk kegiatan senam irama yang dilakukan didalam ruang dengan diikuti seluruh siswa sehingga bisa membantu jalannya pembelajaran
  - d. Guru memberikan film/tontonan kepada siswa lalu mengenalkan bagaimana cara melaksanakan hidup sehat yang baik dan benar dalam kehidupan sehari hari yang bisa langsung diterapkan siswa
16. Apa kepanjangan dari OHT... (*tahu/sedang*)
- a. *Overhead Transprans*
  - b. *Overhead Transformans*
  - c. *Overhead Transparency*
  - d. *Overhead Translicly*
17. Apa kepanjangan dari ICT ... (*tahu / mengingat*)
- a. Information and Communication Technologies
  - b. Information and Computer Technologies
  - c. Information and Communicion Technologies
  - d. Information and Commputacion Technologies
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
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
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*
21. Alamat internet web sering disebut dengan ... (*tahu/mudah*)
- a. WWW
  - b. URL
  - c. COM
  - d. SWEET
22. Jaringan yang penggunannya tanpa menggunakan kabel disebut ... (*tahu/mudah*)
- a. Wired
  - b. Cabling
  - c. Waving
  - d. Wireless
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
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
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 computer
26. Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan objek-ajar secara tekstual maupun audio-visual. Teknologi komputer dan jaringan Internet saat ini telah memungkinkan penayangan materi pembelajaran secara audio-visual dengan kualitas cukup tinggi uraian diatas merupakan karakteristik dari ... (*sintesis/sukar*)
- a. Media berbasis computer
  - b. Media berbasis audio visual

- c. Media berbasis audio
- d. Media berbasis internet / E-learning

### **Kunci Jawaban**

- |              |              |
|--------------|--------------|
| <b>1. D</b>  | <b>20. B</b> |
| <b>2. D</b>  | <b>21. C</b> |
| <b>3. B</b>  | <b>22. B</b> |
| <b>4. A</b>  | <b>23. D</b> |
| <b>5. A</b>  | <b>24. A</b> |
| <b>6. B</b>  | <b>25. B</b> |
| <b>7. C</b>  | <b>26. B</b> |
| <b>8. D</b>  |              |
| <b>9. C</b>  |              |
| <b>10. C</b> |              |
| <b>11. A</b> |              |
| <b>12. D</b> |              |
| <b>13. C</b> |              |
| <b>14. B</b> |              |
| <b>15. C</b> |              |
| <b>16. B</b> |              |
| <b>17. C</b> |              |
| <b>18. A</b> |              |
| <b>19. C</b> |              |

Lampiran 2. Instrumen angket melalui *google form*

Bagian 1 dari 2

## TES PENGETAHUAN GURU PJOK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI KABUPATEN BANTUL

Data akan kami rahasikan identitasnya  
Petunjuk:

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

**NAMA RESPONDEN \***  
Teks jawaban panjang

**NAMA SEKOLAH \***  
Teks jawaban singkat

Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut ... \*

- Media berbasis computer
- Media berbasis visual
- Media berbasis audio
- Media berbasis audio visual

Media pembelajaran yang menyulurkan pesan lewat indera pandang/ penglihatan disebut ... \*

- Media berbasis computer
- Media berbasis visual
- Media berbasis audio
- Media berbasis audio visual

Lampiran 3. Hasil data responden

Respon den	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	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	17	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19
3	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18
4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23
5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
7	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	23
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	23
11	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	17

<b>12</b>	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	17
<b>13</b>	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22
<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	18
<b>15</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	18
<b>16</b>	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	18
<b>17</b>	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	19
<b>18</b>	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
<b>19</b>	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	18
<b>20</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	24
<b>21</b>	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	17
<b>22</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22
<b>23</b>	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22
<b>24</b>	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	20
<b>25</b>	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22
<b>26</b>	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21

<b>27</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	20
<b>28</b>	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
<b>29</b>	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	1	21
<b>30</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
<b>31</b>	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	1	23
<b>32</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	18
<b>33</b>	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	19
<b>34</b>	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	19
<b>35</b>	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	18
<b>36</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
<b>37</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
<b>38</b>	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	20
<b>39</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	20
<b>40</b>	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	19
<b>41</b>	1	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	23

<b>42</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	17			
<b>43</b>	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21			
<b>44</b>	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	18		
<b>45</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	22
<b>46</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
<b>47</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	20	
<b>48</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	18	
<b>49</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
<b>50</b>	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	
<b>51</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	
<b>52</b>	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21	
<b>53</b>	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18	
<b>54</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25	
<b>55</b>	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	
<b>56</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	20	

<b>57</b>	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	17	
<b>58</b>	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	20	
<b>59</b>	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
<b>60</b>	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19	
<b>61</b>	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	16	
<b>62</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	20	
<b>63</b>	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	17	
<b>64</b>	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	16	
<b>65</b>	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	18	
<b>66</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	20	
<b>67</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
<b>68</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	20	
<b>69</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	19	
<b>70</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	21
<b>71</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23

<b>72</b>	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22
<b>73</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	23
<b>74</b>	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	17
<b>75</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
<b>76</b>	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	15
<b>77</b>	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	17
<b>78</b>	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	20
<b>79</b>	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	17

Lampiran 4. Tabel Statistik Data Penelitian

**Frequencies**

		<b>Statistics</b>					
N		Pengetahuan_Guru	Faktor_Mengingat	Faktor_Memahami	Faktor_Mengaplikasi	Faktor_Mensitesis	Faktor_Menganalisis
Valid		79	79	79	79	79	79
Missing		0	0	0	0	0	0
Mean		20.1519	6.0759	2.7342	5.2405	4.3038	1.7975
Std. Error of Mean		.28089	.11919	.05317	.12639	.09072	.10252
Median		20.0000	6.0000	3.0000	5.0000	4.0000	2.0000
Mode		20.00	6.00	3.00	5.00	5.00	1.00
Std. Deviation		2.49661	1.05942	.47255	1.12336	.80630	.91118
Variance		6.233	1.122	.223	1.262	.650	.830
Range		10.00	4.00	2.00	4.00	4.00	3.00
Minimum		15.00	4.00	1.00	3.00	1.00	.00
Maximum		25.00	8.00	3.00	7.00	5.00	3.00
Sum		1592.00	480.00	216.00	414.00	340.00	142.00

Lampiran 5. Frequency Tabel

**Pengetahuan Guru PJOK Sekolah Menengah Pertama  
Tentang Teknologi Berbasis ICT di Kabupaten Bantul**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative
				Percent
Valid	15.00	1	1.3	1.3
	16.00	2	2.5	3.8
	17.00	10	12.7	16.5
	18.00	12	15.2	31.6
	19.00	8	10.1	41.8
	20.00	14	17.7	59.5
	21.00	6	7.6	67.1
	22.00	8	10.1	77.2
	23.00	11	13.9	91.1
	24.00	3	3.8	94.9
	25.00	4	5.1	100.0
Total	79	100.0	100.0	

### Faktor Mengingat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4.00	4	5.1	5.1
	5.00	22	27.8	27.8
	6.00	24	30.4	30.4
	7.00	22	27.8	27.8
	8.00	7	8.9	8.9
	Total	79	100.0	100.0

### Faktor Memahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.3	1.3
	2.00	19	24.1	24.1
	3.00	59	74.7	74.7
	Total	79	100.0	100.0

### Faktor Mengaplikasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.00	3	3.8	3.8
	4.00	19	24.1	24.1
	5.00	27	34.2	34.2
	6.00	16	20.3	20.3
	7.00	14	17.7	17.7
	Total	79	100.0	100.0

### Faktor Menganalisis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	.00	4	5.1	5.1
	1.00	30	38.0	43.0
	2.00	23	29.1	72.2
	3.00	22	27.8	100.0
	Total	79	100.0	100.0

### Faktor Mensitesis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	1	1.3	1.3
	2.00	1	1.3	2.5
	3.00	8	10.1	12.7
	4.00	32	40.5	53.2
	5.00	37	46.8	100.0
	Total	79	100.0	100.0



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA**

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

Nomor: 82.b/POR/VII/2020

1 Juli 2020

Lamp. : 1 bendel

Hal : Pembimbing Proposal TAS

Yth. Saryono, M.Or.  
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 : JULIUS ALBERT  
NIM : 15601241054  
Judul Skripsi : PENGETAHUAN GURU PENJAS SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI KABUPATEN BANTUL

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 pemberian sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 19610731 199001 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 382/UN34.16/PT.01.04/2020

23 September 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SMP NEGERI kota M6MP SMP Bantul  
Di Kabupaten Bantul

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Julius Albert Takesen Serang  
NIM : 15601241054  
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI SMP NEGERI SE KABUPATEN BANTUL  
Waktu Penelitian : 23 September - 1 Oktober 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
Alamat : Komplek II Kantor OPD Pemerintah Kabupaten Bantul  
Jalan Lingkar Timur Manding, Trirenggo, Bantul Kode Pos 55714  
Telepon (0274) 367171 – 367327  
Email : [dikpora@bantulkab.go.id](mailto:dikpora@bantulkab.go.id) Web : <https://dikpora.bantulkab.go.id>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 36/MGMP.SMP.PJOK/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

- a. Nama : Tri Haryadi, S.Pd.  
b. Jabatan : Ketua MGMP PJOK SMP Kabupaten Bantul  
c. NIP : 19660317 198903 1 006

Dengan ini menerangkan bahwa:

- a. Nama : Julius Albert Takasen Serang  
b. NIM : 15601241054  
c. Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi – S1  
d. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

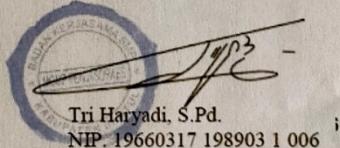
benar-benar telah melaksanakan penelitian di MGMP PJOK SMP Kabupaten Bantul pada tanggal 23 September sampai dengan 01 Oktober tahun 2020 dengan judul Disertasi: PENGETAHUAN GURU PENJAS TENTANG TEKNOLOGI BERBASIS ICT DI SMP NEGERI SE KABUPATEN BANTUL.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 02 Oktober 2020

Ketua MGMP PJOK SMP

Kabupaten Bantul

  
Tri Haryadi, S.Pd.  
NIP. 19660317 198903 1 006

Lampiran: Responden Kabupaten Bantul

