

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SE-KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Akmal Aroma
15601244022

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SE-KABUPATEN SLEMAN**

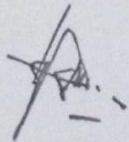
Disusun Oleh:

Akmal Aroma
NIM. 15601244022

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

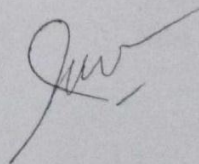
Yogyakarta, 05 Desember 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP.196107311990011001

Disetujui
Pembimbing,



Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP.197310062001122001

LEMBAR PERSETUJUAN

Jurnal dengan Judul

PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SE-KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Akmal Aroma
NIM 15601244022

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Utama



Yogyakarta, Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP. 19731006 200112 2 001

Penguji Utama,

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Akmal Aroma**

NIM : **15601244022**

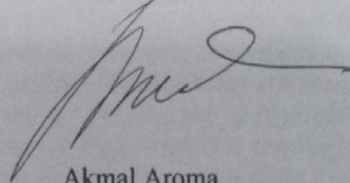
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Tas : **Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se- Kabupaten Sleman**

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 2020

Yang menyatakan



Akmal Aroma

NIM. 15601244022

MOTTO

“Orang yang baik bukan yang tidak pernah melakukan kesalahan, tapi yang menyadari kesalahannya dan memperbaikinya”.

(Rhoma Irama)

“Kehidupan dan kesuksesan selalu berawal dari mimpi, maka segera bangunlah dan lakukanlah yang terbaik untuk meraih mimpimu.”

(Akmal Aroma)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Nanik Dwi Astuti dan Bapak Karmiyo yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan ibu dan bapak, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku. Semua ini masih belum terbayarkan untuk kasih sayang orang tua yang tulus kepadaku selama ini, kasih ibu dan bapak sepanjang masa.
2. Kakak saya Arna Alela Nugroho dan Adik saya Arom Akmala yang telah mendoakan saya untuk kelancaran skripsi ini.

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
SE-KABUPATEN SLEMAN**

Oleh
Akmal Aroma
15601244022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan guru PJOK sekolah menengah atas di kabupaten sleman terhadap media pembelajaran berbasis ICT di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan metode yang digunakan adalah metode survey. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Subjek penelitian yang digunakan adalah guru PJOK SMA Se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 40 orang. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus uji korelasi. Reliabilitas penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 8 orang (20 %), kategori tinggi sebanyak 32 orang (80 %), sehingga dapat disimpulkan kategori Pengetahuan Sebagian Besar Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman adalah tinggi.

Kata kunci: *Pengetahuan, Guru PJOK, Media Pembelajaran Berbasis ICT*

KATA PENGANTAR

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

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

1. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Handaka Dwi Wardaya M.Pd., selaku Ketua MGMP Guru PJOK SMA Kabupaten Sleman yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru PJOK SMP Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Sahabat dan orang terkasih yang selalu bersabar, mendukung, berdoa dan mau meluangkan waktunya untuk menemani dan ikut serta dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Teman-teman seperjuangan PJKR kelas E angkatan 2015 yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi.
9. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang ikut membantu baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Dengan demikian, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sehingga dapat tercipta perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berfikir	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	54
B. Waktu dan Tempat Penelitian	54
C. Populasi	55

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	56
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	57
F. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Implikasi	78
C. Keterbatasan Penelitian	78
D. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen	58
Tabel 2 Hasil Uji Validitas	62
Tabel 3. Penilaian Acuan Norma (PAN).....	64
Tabel 4. Kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	65
Tabel 5. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Media Audio.....	67
Tabel 6. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Media Visual	69
Tabel 7. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Media Audio Visual	70
Tabel 8. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Media Komputer.....	72
Tabel 9. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Media Internet	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	66
Gambar 2. Kecenderungan Kategori Pengetahuan Media Audio	68
Gambar 3. Kecenderungan Kategori Pengetahuan media Visual	69
Gambar 4. Kecenderungan kategori Pengetahuan media Audio Visual	71
Gambar 5. Kecenderungan kategori Pengetahuan media Komputer	72
Gambar 6. Kecenderungan kategori Pengetahuan media Internet.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	83
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	84
Lampiran 3. Angket	85
Lampiran 4. Data Uji Coba	95
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	96
Lampiran 6. Data Penelitian	98
Lampiran 7. Statistik Data Penelitian.....	101
Lampiran 8. Tabel r	104
Lampiran 9. Dokumentasi	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu (Nugraha, 2008:34). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2A: “Pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”. Interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan, antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio dan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (Arsyad, 2006: 1).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk pada kurikulum di Sekolah Menengah Atas (SMA). Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih banyak praktek dilapangan yang melibatkan aktifitas fisik siswa dari pada di dalam kelas. Profesionalisme guru sebagai pendidik tetap harus dibekali dengan kemampuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya pengetahuan terhadap media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT), karena dengan menggunakan Teknologi

dapat memudahkan guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berasal dari bahasa Inggris yaitu *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah penggunaan alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi adalah penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat yang lain.

Perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam beberapa dekade terakhir berjalan sangat pesat dengan perkembangan teknologi telekomunikasi, sehingga memudahkan semua orang dapat mengakses informasi dari seluruh dunia dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia, termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan.

Kemajuan ICT juga memanfaatkan berbagai jenis/macam media secara bersamaan, dalam bentuk multimedia pembelajaran yang memuat komponen audio-visual untuk penyampaian materi yang membuat siswa tertarik. Berdasarkan Hamalik (2003: 30) media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berisi

pengetahuan, keterampilan dan sikap, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan dan perhatian kepada peserta didik, dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tujuannya agar pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan fasilitas komputer multimedia ini diharapkan siswa dapat termotivasi dan tidak bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. ICT diharapkan menjadi katalis untuk mendongkrak mutu pendidikan, terutama kaitannya dengan konsep *life skill*, bahwa setiap anak harus memiliki keterampilan nyata untuk bekal dalam kehidupannya dan diantaranya untuk bekerja. ICT dianggap sebagai salah satu bekal untuk siswa, karena ICT menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan di masyarakat, apakah sebagai operator, teknisi, system analisis, atau programmer.

Merujuk pada teori di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis ICT pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran akan lebih mudah diterima oleh siswa, dan guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Juli sampai 22 Agustus 2019 dengan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA se Kabupaten Sleman diperoleh fakta mengenai latar belakang guru

Pendidikan Jasmani merupakan lulusan sarjana Pendidikan Jasmani, dari segi ketersediaan alat bantu hampir semua sekolah sudah tersedia atau memiliki alat atau media pembelajaran berbasis ICT, namun alat atau media pembelajaran berbasis ICT tersebut masih belum dimanfaatkan secara optimal. Pengetahuan guru Pendidikan Jasmani terhadap media pembelajaran berbasis ICT dapat dikatakan belum merata, karena pengetahuan setiap Guru Pendidikan Jasmani terhadap media pembelajaran berbasis ICT berbeda-beda, maka dalam penyampaian materi berbeda, dan perlu diketahui tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran berbasis ICT.

Pendapat Komarudin (2016: 63), menyatakan bahwa “pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja ”Guru dimasa ini dituntut untuk lebih kritis dan lebih kreatif dalam menyampaikan materi dalam sebuah pembelajaran. Oleh karena itu di butuhkan pengetahuan yang baik bagi guru PJOK mengenai media pembelajaran berbasis ICT.

Sebagai seorang guru seharusnya menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan. Di sini tentu tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairakan dan menyenangkan bagi semua anak didik. Biasanya suasana belajar yang tidak menggairakan dan menyenangkan akan banyak

mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis (Djamarah dan Zain, 1996: 43).

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat dalam belajar, dan meningkatkan prestasi belajar siswa maka seorang guru harus bisa mengorganisasikan proses pembelajaran yang baik, salah satunya dalam menggunakan media pembelajaran ICT.

Berdasarkan kajian permasalahan diatas, maka perlu kiranya untuk di kaji lebih lanjut dalam penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) di SMA se Kabupaten Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, diidentifikasi masalah yang dapat di teliti antara lain sebagai berikut ;

1. ICT diharapkan menjadi katalis untuk mendongkrak mutu pendidikan, terutama kaitannya dengan konsep *life skill*, bahwa setiap anak harus memiliki keterampilan nyata untuk bekal dalam kehidupannya dan diantaranya untuk bekerja.
2. Di Wilayah utara Kota Yogyakarta hampir semua sekolah sudah tersedia atau memiliki alat atau media pembelajaran berbasis ICT, namun alat atau media pembelajaran berbasis ICT tersebut masih belum dimanfaatkan secara optimal, bagaimana guru

memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT yang ada di sekolah dalam proses belajar mengajar.

3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMA se Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap media pembelajaran yang berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) di SMA se Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang ada di atas, maka permasalahan nya yaitu “seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMA se Kabupaten Sleman.”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SMA se Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Sleman terhadap media pembelajaran berbasis ICT. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi mahasiswa atau peneliti lain yang masih berkaitan tentang media pembelajaran berbasis ICT sehingga dapat menjadikan ruang dialog, referensi dan pemahaman media pembelajaran berbasis ICT menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini bertujuan untuk menambahkan pengetahuan dan kreatifitas guru PJOK dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani di SMA se Kabupaten Sleman.

c. Bagi Dinas Pendidikan

Penelitian ini bertujuan untuk dapat memberikan informasi tentang seberapa tinggi tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap media pembelajaran yang berbasis ICT di SMA se Kabupaten Sleman.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya dan merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Berdasarkan Baskoro (2005: 235) pengetahuan adalah suatu proses perbuatan, cara memahami atau menanamkan, memahami mempelajari baik-baik supaya paham, mengerti dan menanamkan pengertian.

Pengetahuan berdasarkan pendapat Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya)” (Notoatmodjo, 2005: 50). Sedangkan pendapat Komarudin (2016: 63), “pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”.

Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran Poerwodarminto, (2002: 1121). Berbeda dengan pendapat dari Sugiharto, dkk., (2012: 105) menyatakan

bahwa “pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan”. Pendapat Notoatmojo (2007: 140-142)

pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat yaitu:

- 1) Tahu
Diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- 2) Memahami
Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara akurat tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- 3) Aplikasi
Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- 4) Analisis
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- 5) Sintesis
Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Dari beberapa pengertian pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari persentuhan panca indera terhadap objek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak. Pengetahuan merupakan kemampuan atau sesuatu yang dimiliki seseorang yang didapatkan dari pengalaman yang dialami

sendiri maupun orang lain dan setelah itu mempelajari suatu obyek termasuk didalamnya ilmu.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Sukmadinata (2007: 41) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut ini :

a) Faktor internal

Faktor internal meliputi jasmani dan rohani. Faktor jasmani adalah tubuh orang itu sendiri, sedangkan faktor rohani adalah psikis, intelektual, psikomotor, serta kondisi afektif dan kognitifnya.

b) Faktor eksternal

1) Tingkat pendidikan

Pendidikan berpengaruh dalam memberi respon yang datang dari luar. Orang berpendidikan tinggi akan memberi respon lebih rasional terhadap informasi yang datang.

2) Papan media masa

Media masa, baik cetak maupun elektronik merupakan sumber informasi yang dapat diterima oleh masyarakat, sehingga seseorang yang lebih sering mendengar atau melihat media masa (tv, radio, dan majalah) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah mendapat informasi dari media masa.

3) Ekonomi

Keluarga dengan status ekonomi tinggi lebih mudah mencukupi kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder dibandingkan dengan keluarga status ekonomi rendah. Hal ini akan mempengaruhi kebutuhan akan informasi yang termasuk kebutuhan sekunder.

4) Pengalaman

Pengalaman seorang individu tentang berbagai hal diperoleh dari lingkungan kehidupan dalam proses perkembangannya. Orang yang berpengalaman mudah menerima informasi dari lingkungan sekitar sehingga lebih baik dalam mengambil keputusan. seseorang yang lebih sering mendengar atau melihat media masa (tv, radio, dan majalah) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah mendapat informasi dari media masa.

5) Hubungan sosial

Manusia adalah makhluk sosial, dimana dalam kehidupan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Individu yang

berinteraksi secara kontinyu akan lebih besar terpapar informasi. Faktor hubungan sosial juga mempengaruhi kemampuan individu sebagai komunikator untuk menerima pesan menurut model komunikasi

Dalam konteks pendidikan, (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26-28)

Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

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

2) Pemahaman (*comprehension*)

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

3) Penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru. kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode,

rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan.

4) Analisis (*analysis*)

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

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagianbagian dihubungkan satu sama lain. Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana 10 penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan analisis (*analysis*).

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan.kemampuan

untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

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

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran, berdasarkan pendapat Azhar (2002: 3-4) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication 11 Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Perantara komunikasi antara guru

dan murid dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

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

rupa sehingga proses belajar terjadi. Sanjaya (2012: 61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

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

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

karakteristik materi yang akan disampaikan serta kemampuan guru tentang pengetahuannya mengenai media.

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

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

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri media pendidikan atau media pembelajaran berdasarkan pendapat Azhar (2004: 12-14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang

dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukan.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

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

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian

tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

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

c. Kegunaan Media

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

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

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

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Maka artinya bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan 16 komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan kualitas proses belajarmengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

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

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan dan disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media video gerakan/teknik di cabang olahraga. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi:

1) Multimedia Presentasi

Digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Multimedia ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

Biasanya menggunakan perangkat lunak yakni *power point*. Kegiatan presentasi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.

2) Program Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, ilmu waris, pelaksanaan haji. Proses pembelajaran ini memudahkan peserta didik bisa secara individual maupun kelompok.

3) Sarana Simulasi

Program simulasi ini mencoba proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang yang memungkinkan peserta didik dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi resiko jatuh. Contoh lain, tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan peserta didik pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, biologi dan kimia melakukan percobaan tanpa harus berada dilaboratorium.

4) Video Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi dan CD multimedia interaktif ia juga dapat digunakan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial bimbingan peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta

didik dapat secara efektif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

d. Peranan Media

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

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

e. Kriteria Pemilihan

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

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

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

f. Pengelompokan Media Pembelajaran

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

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, penulis mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c)

kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

g. Kelompok Media

Kelompok Kesatu : Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

1) Media Grafis

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

Media grafis antara lain:

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

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

Kelebihan Media Grafis

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

Kelemahan Media Grafis

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

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

- a) Seleksi gambar atau visual lain berdasarkan tujuan instruksional. Untuk memengaruhi emosi atau sikap, penggunaan foto akan dapat membantu.
- b) Untuk tujuan instruksional yang bersifat pendefinisian suatu konsep penggunaan ilustrasi kurang tepat.
- c) Seleksi gambar atau visual lain juga harus berdasarkan penggunaan gambar tersebut. Hal itu ditujukan untuk menginterpretasikan sesuatu yang lebih rinci. Namun bila waktunya terbatas, maka sebaiknya memilih gambar atau visual yang sederhana dan mudah dimengerti seperti diagram sederhana, chart atau gambar tangan biasa.

- d) Kriteria lain yang perlu diperhatikan adalah estetika penampilan dan kualitas produksi. Misalnya untuk pemilihan foto, perlu diperhatikan perpektifnya, pencahayaan, fokus, serta eksposur dan komposisinya.
- e) Untuk pembuatan segala jenis media grafis, sajikan satu ide/pokok pikiran dalam satu gambar, usahakan sederhana dengan penggunaan kata-kata minimal.

2) Media Bahan Cetak

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

Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah:

- a) Buku Teks, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks ini disesuaikan dengan urutan (*sequence*) dan ruang lingkup (*scope*) GBPP tiap bidang studi tertentu.
- b) Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen

petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.

- c) Bahan Pengajaran Terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain.

Kelebihan Media Bahan Cetak

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

Kelemahan Media Bahan Cetak

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

3) Media Gambar Diam

Pendapat Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, (2009: 16), media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Hamzah & Nina (2010:128) “Gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari

orang, tempat, ataupun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas, atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto.”

Kelebihan Media Gambar Diam

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

Kelemahan Media Gambar Diam

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

Kelompok Kedua : Media Proyeksi Diam

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

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

1) Media OHP dan OHT

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

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

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

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

Ada dua jenis model OHP, yaitu :

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

Kelebihan Media OHT/OHP

- a. Dapat digunakan untuk menyajikan pesan disemua ukuran ruangan kelas.
- b. Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.
- c. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.
- d. Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- e. Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- f. Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan Media OHT/OHP

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

1) Media Opaque Projektor

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

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

2) Media Slide

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

Kelebihan Media Slide

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

Kelemahan Media Slide

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

3) Media Filmstrip

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

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

Kelompok Ketiga : Media Audio

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

1) Media Radio

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

Kelebihan Media Radio

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

Kelemahan Media Radio

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*).
- b) Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.

- c) Program siarannya selintas, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

1) Media Alat Perekam Pita Magnetik

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

Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik

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

Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik

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

Kelompok Keempat : Media Audio Visual Diam

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 20), Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengar dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara), film strip bersuara dan halaman bersuara.

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

Kelompok Kelima : Film (*Motion Pictures*)

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

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

Kelebihan Media Film

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

Kelemahan Media Film

- a) Harga produksinya cukup mahal.
- b) Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.
- c) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
- d) Memerlukan penggelapan ruangan.

Kelompok Keenam : Televisi

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Capi, (2009: 21), Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan suara secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (open

boardcast television). Televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Televirion/CCTV*) dan *video-cassette recorder* (VCR).

1) Media Televisi Terbuka

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

Kelebihan Media Televisi Terbuka

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

Kelemahan Media Televisi Terbuka

- a) Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan.
- b) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- c) Gambarnya relatif kecil.
- d) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

2) Media Televisi Siaran Terbatas (TVST)

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

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

3) Media *Video Cassette Recorder* (VCR)

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

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, (2009: 22) menyatakan bahwa kelebihan media VCR sama dengan kelebihan yang dimiliki oleh media televisi terbuka. Selain itu, media VCR ini memiliki kelebihan lainnya yaitu programnya dapat diulang-ulang. Akan tetapi kelemahannya adalah jangkauannya terbatas.

Kelompok Ketujuh : Multi Media

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian multi image. Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen

audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukkan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 22-23).

Kelebihan Multi Media

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

Kelemahan Multi Media

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

1) Media Objek

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009:23) menyampaikan “media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya”.

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

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

sebagainya. Objek buatan, yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

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

2) Media Interaktif

Berdasarkan pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 23-24). Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif.

Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itu, guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi.

h. Jenis-jenis Media Pembelajaran

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

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara.
- 3) Audio visual gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

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

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- 5) Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- 8) Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang konkret ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit.

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

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

9) Komputer

- a) CAI (*Computer Assisted Instructional*)
- b) CMI (*Computer Managed Instructional*).

i. Jenis-jenis Sumber Belajar

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

1) Pesan (*Message*)

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

2) Orang (*People*)

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

3) Bahan (*Materials*)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video,

film, OHT(*over head transparency*), program slide, alat peraga, dan sebagainya (biasa disebut *software*).

4) Alat (*Device*)

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

5) Teknik

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

6) Latar (*Setting*)

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

j. Prosedur Pemilihan Media

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

- 1) Kompetensi dasar dan indikator apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran ataupun diklat.
- 2) Materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran. Pertimbangan

lainnya, bisa dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampais sejauh mana kedalamann yang akan dicapai.

- 3) Keakraban media dan karateristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya, karakteristik, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.
- 4) Adanya sejumlah media yang bisa dipertimbangkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan dikembangkan.

Berdasarkan Zainal & Adhi (2012:134), ada tiga tahap jika kita akan merancang media, yaitu:

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

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

- 1) *Acces*
Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media.
- 2) *Cost*
Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang ada dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahanya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya.
- 3) *Technology*
Dalam menggunakan media perlu diperhatikan, biasanya media yang kita inginkan belum tentu mudah didapatkan dan mudah menggunakannya.
- 4) *Interactivity*
Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah dan interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang kita kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 5) *Organization*
Dukungan organisasi juga sangatlah penting. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?
- 6) *Novelty*
Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

3. Hakikat Media pembelajaran berbasis ICT

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Azhar (2002:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau pun sikap. sejalan dengan batasan tersebut, Hamidjojo dalam Azhar (2002:4) memberi batasan sebagai bentuk prantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau

menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima.

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

Media pembelajaran berbasis komputer, atau biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*), adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya program *Computer Assisted Instructional (CAI)*, *tele conference*, *e-learning*, dan komputer multimedia yang kemudian disebut multimedia pembelajaran interaktif. Pembelajaran melalui CAI ini bersifat *off-line* sehingga dalam penggunaannya tidak tergantung pada adanya akses ke internet (Warsita, 2008: 137).

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) yang dikutip oleh Agus. (2001:15) bahwa media adalah bentukbentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta

peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

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

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

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

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

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

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

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

Adapun peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar adalah

- a. Penyampaian materi pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
- b. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar mengajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/film, gaya belajar audiotorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak/praktik, misalnya melakukan praktik komputer.
- c. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
- d. Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.
- e. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam, misalnya didukung media internet. Guru dapat langsung mengakses internet untuk tambahan materi

kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan alat bantu komputer multimedia adalah kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik dengan memanfaatkan komputer multimedia yang berupa laptop, proyektor (LCD) dan CD pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta dapat menarik perhatian siswa sehingga ada keinginan, minat, dan motivasi dalam proses belajar

4. Hakikat Guru PJOK

a. Hakikat Guru PJOK

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

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

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

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

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

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

5. Sekolah Menengah Atas (SMA) Se Kabupaten Sleman

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), Indonesia. Wilayah Kabupaten Sleman memiliki ketinggian antara 100 meter hingga 2.500 meter di atas permukaan laut. Bagian selatan relatif datar dengan peruntukan utama sebagai lahan pertanian, industri, dan permukiman, sedangkan bagian

utara merupakan lereng gunung Merapi yang memiliki banyak potensi sumber air. Secara administratif, kabupaten Sleman terbagi atas 17 kecamatan 86 desa, dan 1.212 padukuhan. Jadi sekolah menengah pertama dari 17 wilayah kecamatan tersebut ada sekitar 50 lembaga pendidikan SMA sederajat itu sudah termasuk lembaga negeri dan swasta.

B. Penelitian Yang Relevan

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

1. Akwila Risky Purnama (2018) Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP Se-Kabupaten Gunungkidul. Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey. Instrumen penelitian berupa angket Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Subjek penelitian adalah Guru PJOK Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul sebanyak 115orang. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 13 orang (15,29 %), kategori tinggi sebanyak 72 orang (84,71 %). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa

pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dalam kategori tinggi.

2. Mimin Nur Aisyah, (2013) dengan judul: “Tingkat Penguasaan Dan Penggunaan ICT (*Information And Communication Technology*) Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”. Berdasarkan respon dari 115 mahasiswa Akuntansi UNY angkatan 2009 dan 2010, hasil penelitian menunjukkan: (1) Tingkat penggunaan ICT cukup tinggi, dibuktikan melalui kepemilikan alat-alat berbasis IT yang cukup tinggi, pengenalan komputer dan internet lebih dari 7 tahun, mayoritas mahasiswa (64,35%) mengakses internet setiap hari, dan penggunaan internet untuk mencari informasi mengenai tugas perkuliahan (91.30%); (2) Tingkat penguasaan terhadap program aplikasi komputer seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint cukup baik, namun pada program lain khususnya software akuntansi dan statistik penguasaannya masih kurang; (3) Secara umum mahasiswa bersikap netral terkait dengan kepuasan terhadap pembekalan ketrampilan teknologi informasi/software; (4) Mahasiswa mengharapkan: peningkatan fasilitas fisik (31.75%), penambahan muatan IT (27.78%), pembaharuan software (14.29%), sosialisasi dan optimalisasi e-learning (11.90%), peningkatan kualitas dosen (9.52%), dan penyelenggaraan pelatihan IT (4.76%).
3. Iin Sulistio (2016) “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Guru

Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei, dengan instrumen penelitian menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani sekolah dasar se-kecamatan Minggir sebanyak 26 orang. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian dan pembahasan di atas diperoleh Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer yang masuk pada baik sekali sebesar 15,54 %, pada kategori baik sebesar 15,54 %, pada kategori cukup sebesar 38,46 %, kategori kurang sebesar 30,77 % dan kategori kurang sekali sebesar 3,84 %. Dengan demikian dapat disimpulkan Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer adalah Cukup.

C. Kerangka Berpikir

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

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

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat dalam belajar, dan meningkatkan prestasi belajar siswa maka seorang guru harus bisa mengorganisasikan proses pembelajaran yang baik, salah satunya dalam menggunakan media pembelajaran ICT.

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

Ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran. Mulai dari media cetak, media audio visual, media visual hingga audio visual. Perlu kita ketahui bahwa pemilihan media perlu mengetahui kriteria prosedur pemilihan media yang tepat yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Guru adalah pengajar suatu ilmu. Guru PJOK Pendapat Soenarjo (2002: 5), guru

Penjasorkes adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Penjasorkes.

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

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya dan merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah. Berdasarkan Baskoro (2005: 235) pengetahuan adalah suatu proses perbuatan, cara memahami atau menanamkan, memahami mempelajari baik-baik supaya paham, mengerti dan menanamkan pengertian.

Pengetahuan berdasarkan pendapat Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, telinga dan sebagainya)” (Notoatmodjo, 2005: 50). Sedangkan pendapat Komarudin (2016: 63), “pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”.

Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran Poerwodarminto, (2002: 1121). Berbeda dengan pendapat dari Sugiharto, dkk., (2012: 105) menyatakan

bahwa “pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan”. Pendapat Notoatmojo (2007: 140-142)

pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat yaitu:

- 1) Tahu
Diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- 2) Memahami
Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara akurat tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- 3) Aplikasi
Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- 4) Analisis
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- 5) Sintesis
Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Dari beberapa pengertian pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari persentuhan panca indera terhadap objek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak. Pengetahuan merupakan kemampuan atau sesuatu yang dimiliki seseorang yang didapatkan dari pengalaman yang dialami

sendiri maupun orang lain dan setelah itu mempelajari suatu obyek termasuk didalamnya ilmu.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Sukmadinata (2007: 41) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut ini :

a) Faktor internal

Faktor internal meliputi jasmani dan rohani. Faktor jasmani adalah tubuh orang itu sendiri, sedangkan faktor rohani adalah psikis, intelektual, psikomotor, serta kondisi afektif dan kognitifnya.

b) Faktor eksternal

1) Tingkat pendidikan

Pendidikan berpengaruh dalam memberi respon yang datang dari luar. Orang berpendidikan tinggi akan memberi respon lebih rasional terhadap informasi yang datang.

2) Papan media masa

Media masa, baik cetak maupun elektronik merupakan sumber informasi yang dapat diterima oleh masyarakat, sehingga seseorang yang lebih sering mendengar atau melihat media masa (tv, radio, dan majalah) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah mendapat informasi dari media masa.

3) Ekonomi

Keluarga dengan status ekonomi tinggi lebih mudah mencukupi kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder dibandingkan dengan keluarga status ekonomi rendah. Hal ini akan mempengaruhi kebutuhan akan informasi yang termasuk kebutuhan sekunder.

4) Pengalaman

Pengalaman seorang individu tentang berbagai hal diperoleh dari lingkungan kehidupan dalam proses perkembangannya. Orang yang berpengalaman mudah menerima informasi dari lingkungan sekitar sehingga lebih baik dalam mengambil keputusan. seseorang yang lebih sering mendengar atau melihat media masa (tv, radio, dan majalah) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah mendapat informasi dari media masa.

5) Hubungan sosial

Manusia adalah makhluk sosial, dimana dalam kehidupan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain. Individu yang

berinteraksi secara kontinyu akan lebih besar terpapar informasi. Faktor hubungan sosial juga mempengaruhi kemampuan individu sebagai komunikator untuk menerima pesan menurut model komunikasi

Dalam konteks pendidikan, (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26-28)

Ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

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

2) Pemahaman (*comprehension*)

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

3) Penerapan (*application*)

Kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menghadapi suatu kasus atau problem yang konkret atau nyata dan baru. kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur metode,

rumus, teori dan sebagainya. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru. Misalnya menggunakan prinsip. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan.

4) Analisis (*analysis*)

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

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Bagianbagian dihubungkan satu sama lain. Kemampuan mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam membuat suatu rencana 10 penyusunan satuan pelajaran. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja. Kemampuan ini setingkat lebih tinggi daripada kemampuan analisis (*analysis*).

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap suatu materi pembelajaran, argumen yang berkenaan dengan sesuatu yang diketahui, dipahami, dilakukan, dianalisis dan dihasilkan.kemampuan

untuk membentuk sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan. Kemampuan ini dinyatakan dalam menentukan penilaian terhadap sesuatu.

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

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran, berdasarkan pendapat Azhar (2002: 3-4) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication 11 Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Peran media pengajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Perantara komunikasi antara guru

dan murid dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

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

rupa sehingga proses belajar terjadi. Sanjaya (2012: 61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

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

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

karakteristik materi yang akan disampaikan serta kemampuan guru tentang pengetahuannya mengenai media.

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

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

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri media pendidikan atau media pembelajaran berdasarkan pendapat Azhar (2004: 12-14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang

dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukan.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

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

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian

tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

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

c. Kegunaan Media

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

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

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

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Maka artinya bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan 16 komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan kualitas proses belajarmengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

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

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan dan disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media video gerakan/teknik di cabang olahraga. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi:

1) Multimedia Presentasi

Digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Multimedia ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

Biasanya menggunakan perangkat lunak yakni *power point*. Kegiatan presentasi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.

2) Program Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, ilmu waris, pelaksanaan haji. Proses pembelajaran ini memudahkan peserta didik bisa secara individual maupun kelompok.

3) Sarana Simulasi

Program simulasi ini mencoba proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang yang memungkinkan peserta didik dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi resiko jatuh. Contoh lain, tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan peserta didik pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, biologi dan kimia melakukan percobaan tanpa harus berada dilaboratorium.

4) Video Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi dan CD multimedia interaktif ia juga dapat digunakan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial bimbingan peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta

didik dapat secara efektif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

d. Peranan Media

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

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

e. Kriteria Pemilihan

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

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

- 2) Keterampilan seorang guru menggunakannya. Secanggih apapun sebuah media apabila tidak mampu menggunakannya maka media itu tidak memiliki arti.
- 3) Kemudahan memperolehnya, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru.
- 4) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 5) Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

f. Pengelompokan Media Pembelajaran

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

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, penulis mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c)

kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

g. Kelompok Media

Kelompok Kesatu : Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

1) Media Grafis

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

Media grafis antara lain:

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

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

Kelebihan Media Grafis

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

Kelemahan Media Grafis

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

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

- a) Seleksi gambar atau visual lain berdasarkan tujuan instruksional. Untuk memengaruhi emosi atau sikap, penggunaan foto akan dapat membantu.
- b) Untuk tujuan instruksional yang bersifat pendefinisian suatu konsep penggunaan ilustrasi kurang tepat.
- c) Seleksi gambar atau visual lain juga harus berdasarkan penggunaan gambar tersebut. Hal itu ditujukan untuk menginterpretasikan sesuatu yang lebih rinci. Namun bila waktunya terbatas, maka sebaiknya memilih gambar atau visual yang sederhana dan mudah dimengerti seperti diagram sederhana, chart atau gambar tangan biasa.

- d) Kriteria lain yang perlu diperhatikan adalah estetika penampilan dan kualitas produksi. Misalnya untuk pemilihan foto, perlu diperhatikan perpektifnya, pencahayaan, fokus, serta eksposur dan komposisinya.
- e) Untuk pembuatan segala jenis media grafis, sajikan satu ide/pokok pikiran dalam satu gambar, usahakan sederhana dengan penggunaan kata-kata minimal.

2) Media Bahan Cetak

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

Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah:

- a) Buku Teks, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks ini disesuaikan dengan urutan (*sequence*) dan ruang lingkup (*scope*) GBPP tiap bidang studi tertentu.
- b) Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen

petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.

- c) Bahan Pengajaran Terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain.

Kelebihan Media Bahan Cetak

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

Kelemahan Media Bahan Cetak

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

3) Media Gambar Diam

Pendapat Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, (2009: 16), media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Hamzah & Nina (2010:128) “Gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari

orang, tempat, ataupun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas, atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar atau foto.”

Kelebihan Media Gambar Diam

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

Kelemahan Media Gambar Diam

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

Kelompok Kedua : Media Proyeksi Diam

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

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

1) Media OHP dan OHT

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

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

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

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

Ada dua jenis model OHP, yaitu :

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

Kelebihan Media OHT/OHP

- a. Dapat digunakan untuk menyajikan pesan disemua ukuran ruangan kelas.
- b. Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.
- c. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.
- d. Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- e. Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- f. Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan Media OHT/OHP

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

1) Media Opaque Projektor

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

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

2) Media Slide

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

Kelebihan Media Slide

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

Kelemahan Media Slide

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

3) Media Filmstrip

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

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

Kelompok Ketiga : Media Audio

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

1) Media Radio

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

Kelebihan Media Radio

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

Kelemahan Media Radio

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*).
- b) Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.

- c) Program siarannya selintas, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

1) Media Alat Perekam Pita Magnetik

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

Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik

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

Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik

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

Kelompok Keempat : Media Audio Visual Diam

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 20), Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengar dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara), film strip bersuara dan halaman bersuara.

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

Kelompok Kelima : Film (*Motion Pictures*)

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

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

Kelebihan Media Film

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

Kelemahan Media Film

- a) Harga produksinya cukup mahal.
- b) Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.
- c) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
- d) Memerlukan penggelapan ruangan.

Kelompok Keenam : Televisi

Pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 21), Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan suara secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (open

boardcast television). Televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Televirion/CCTV*) dan *video-cassette recorder* (VCR).

1) Media Televisi Terbuka

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

Kelebihan Media Televisi Terbuka

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

Kelemahan Media Televisi Terbuka

- a) Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan.
- b) Sifat komunikasinya hanya satu arah.
- c) Gambarnya relatif kecil.
- d) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

2) Media Televisi Siaran Terbatas (TVST)

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

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

3) Media *Video Cassette Recorder* (VCR)

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

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi, (2009: 22) menyatakan bahwa kelebihan media VCR sama dengan kelebihan yang dimiliki oleh media televisi terbuka. Selain itu, media VCR ini memiliki kelebihan lainnya yaitu programnya dapat diulang-ulang. Akan tetapi kelemahannya adalah jangkauannya terbatas.

Kelompok Ketujuh : Multi Media

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian multi image. Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen

audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukkan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 22-23).

Kelebihan Multi Media

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

Kelemahan Multi Media

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

1) Media Objek

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009:23) menyampaikan “media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya”.

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

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

sebagainya. Objek buatan, yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

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

2) Media Interaktif

Berdasarkan pendapat Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi, (2009: 23-24). Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. Interaksi yang pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk interaksi kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif.

Bentuk interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis. Oleh karena itu, guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi.

h. Jenis-jenis Media Pembelajaran

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

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara.
- 3) Audio visual gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

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

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- 5) Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, benar, dan berpijak pada realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- 8) Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang konkret ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit.

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

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

9) Komputer

- a) CAI (*Computer Assisted Instructional*)
- b) CMI (*Computer Managed Instructional*).

i. Jenis-jenis Sumber Belajar

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

1) Pesan (*Message*)

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

2) Orang (*People*)

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

3) Bahan (*Materials*)

Bahan merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, buku teks, modul, program video,

film, OHT(*over head transparency*), program slide, alat peraga, dan sebagainya (biasa disebut *software*).

4) Alat (*Device*)

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

5) Teknik

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

6) Latar (*Setting*)

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

j. Prosedur Pemilihan Media

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

- 1) Kompetensi dasar dan indikator apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran ataupun diklat.
- 2) Materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran. Pertimbangan

lainnya, bisa dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampais sejauh mana kedalamann yang akan dicapai.

- 3) Keakraban media dan karateristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya, karakteristik, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri dan kebiasaan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan.
- 4) Adanya sejumlah media yang bisa dipertimbangkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan dikembangkan.

Berdasarkan Zainal & Adhi (2012:134), ada tiga tahap jika kita akan merancang media, yaitu:

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

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

- 1) *Acces*
Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media.
- 2) *Cost*
Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang ada dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal. Namun, mahanya biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaatnya.
- 3) *Technology*
Dalam menggunakan media perlu diperhatikan, biasanya media yang kita inginkan belum tentu mudah didapatkan dan mudah menggunakannya.
- 4) *Interactivity*
Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah dan interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang kita kembangkan tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 5) *Organization*
Dukungan organisasi juga sangatlah penting. Misalnya, apakah pimpinan sekolah mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya. Apakah di sekolah ini tersedia satu unit yang disebut pusat sumber belajar?
- 6) *Novelty*
Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

3. Hakikat Media pembelajaran berbasis ICT

a. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Azhar (2002:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau pun sikap. sejalan dengan batasan tersebut, Hamidjojo dalam Azhar (2002:4) memberi batasan sebagai bentuk prantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau

menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima.

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

Media pembelajaran berbasis komputer, atau biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instructional/CAI*), adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya program *Computer Assisted Instructional (CAI)*, *tele conference*, *e-learning*, dan komputer multimedia yang kemudian disebut multimedia pembelajaran interaktif. Pembelajaran melalui CAI ini bersifat *off-line* sehingga dalam penggunaannya tidak tergantung pada adanya akses ke internet (Warsita, 2008: 137).

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) yang dikutip oleh Agus. (2001:15) bahwa media adalah bentukbentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta

peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

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

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

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

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

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

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

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

Adapun peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar adalah

- a. Penyampaian materi pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
- b. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar mengajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/film, gaya belajar audiotorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak/praktik, misalnya melakukan praktik komputer.
- c. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
- d. Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.
- e. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam, misalnya didukung media internet. Guru dapat langsung mengakses internet untuk tambahan materi

kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis ICT dengan menggunakan alat bantu komputer multimedia adalah kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan peserta didik dengan memanfaatkan komputer multimedia yang berupa laptop, proyektor (LCD) dan CD pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta dapat menarik perhatian siswa sehingga ada keinginan, minat, dan motivasi dalam proses belajar

4. Hakikat Guru PJOK

a. Hakikat Guru PJOK

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

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

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

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

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

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

5. Sekolah Menengah Atas (SMA) Se Kabupaten Sleman

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), Indonesia. Wilayah Kabupaten Sleman memiliki ketinggian antara 100 meter hingga 2.500 meter di atas permukaan laut. Bagian selatan relatif datar dengan peruntukan utama sebagai lahan pertanian, industri, dan permukiman, sedangkan bagian

utara merupakan lereng gunung Merapi yang memiliki banyak potensi sumber air. Secara administratif, kabupaten Sleman terbagi atas 17 kecamatan 86 desa, dan 1.212 padukuhan. Jadi sekolah menengah pertama dari 17 wilayah kecamatan tersebut ada sekitar 50 lembaga pendidikan SMA sederajat itu sudah termasuk lembaga negeri dan swasta.

B. Penelitian Yang Relevan

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

1. Akwila Risky Purnama (2018) Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP Se-Kabupaten Gunungkidul. Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey. Instrumen penelitian berupa angket Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Subjek penelitian adalah Guru PJOK Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul sebanyak 115orang. Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Di Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Gunungkidul pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 13 orang (15,29 %), kategori tinggi sebanyak 72 orang (84,71 %). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa

pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dalam kategori tinggi.

2. Mimin Nur Aisyah, (2013) dengan judul: “Tingkat Penguasaan Dan Penggunaan ICT (*Information And Communication Technology*) Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta”. Berdasarkan respon dari 115 mahasiswa Akuntansi UNY angkatan 2009 dan 2010, hasil penelitian menunjukkan: (1) Tingkat penggunaan ICT cukup tinggi, dibuktikan melalui kepemilikan alat-alat berbasis IT yang cukup tinggi, pengenalan komputer dan internet lebih dari 7 tahun, mayoritas mahasiswa (64,35%) mengakses internet setiap hari, dan penggunaan internet untuk mencari informasi mengenai tugas perkuliahan (91.30%); (2) Tingkat penguasaan terhadap program aplikasi komputer seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint cukup baik, namun pada program lain khususnya software akuntansi dan statistik penguasaannya masih kurang; (3) Secara umum mahasiswa bersikap netral terkait dengan kepuasan terhadap pembekalan ketrampilan teknologi informasi/software; (4) Mahasiswa mengharapkan: peningkatan fasilitas fisik (31.75%), penambahan muatan IT (27.78%), pembaharuan software (14.29%), sosialisasi dan optimalisasi e-learning (11.90%), peningkatan kualitas dosen (9.52%), dan penyelenggaraan pelatihan IT (4.76%).
3. Iin Sulistio (2016) “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Guru

Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei, dengan instrumen penelitian menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani sekolah dasar se-kecamatan Minggir sebanyak 26 orang. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian dan pembahasan di atas diperoleh Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer yang masuk pada baik sekali sebesar 15,54 %, pada kategori baik sebesar 15,54 %, pada kategori cukup sebesar 38,46 %, kategori kurang sebesar 30,77 % dan kategori kurang sekali sebesar 3,84 %. Dengan demikian dapat disimpulkan Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer adalah Cukup.

C. Kerangka Berpikir

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

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

Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan semangat dalam belajar, dan meningkatkan prestasi belajar siswa maka seorang guru harus bisa mengorganisasikan proses pembelajaran yang baik, salah satunya dalam menggunakan media pembelajaran ICT.

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

Ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran. Mulai dari media cetak, media audio visual, media visual hingga audio visual. Perlu kita ketahui bahwa pemilihan media perlu mengetahui kriteria prosedur pemilihan media yang tepat yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Guru adalah pengajar suatu ilmu. Guru PJOK Pendapat Soenarjo (2002: 5), guru

Penjasorkes adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan pelajaran Penjasorkes.

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

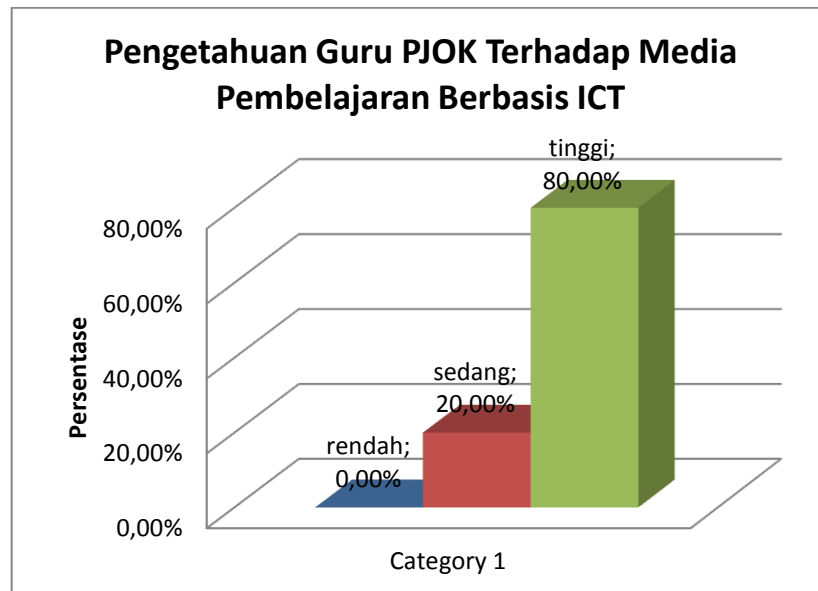
Hasil penelitian pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 26 butir pertanyaan. Setelah data terkumpul diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 14; skor maksimum = 24; rerata = 19,45; median = 20; modus = 18 dan *standard deviasi* = 2,39. Untuk mengetahui kecenderungan pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar 1 x 26 = 26 dan (X_{\min}) sebesar 0 x 26 = 0. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(26 + 0) = 13$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(26 - 0) = 4,33$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

Tabel 4. Kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 17,33$	32	80
Sedang	8,67 s/d 17,33	8	20
Rendah	$< 8,67$	0	0
Jumlah		40	100

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

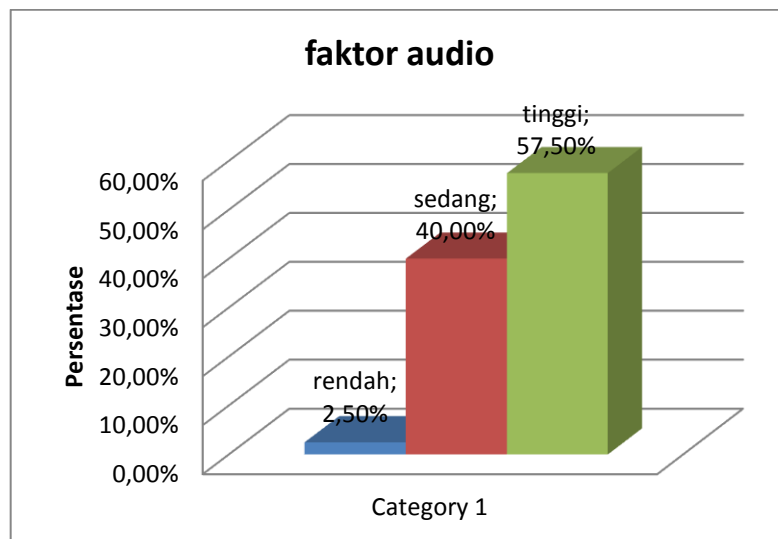


Gambar 1. Diagram Hasil Penelitan Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 8 orang (20 %), kategori tinggi sebanyak 32 orang (80 %), sehingga dapat disimpulkan kategori Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman adalah tinggi.

Faktor – faktor Pengetahuan Guru PJOK Terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman daam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

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



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitan Pengetahuan Media Audio

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan kategori Pengetahuan media audio pada kategori rendah sebanyak 1 orang (2,5 %), kategori sedang sebanyak 16 siswa (40 %), kategori tinggi sebanyak 23 orang (57,5 %).

1. Pengetahuan media Visual

Pengetahuan media Visual dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pertanyaan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 5; rerata = 4,55; median = 5; modus = 5 dan *standard deviasi* = 0,78. Untuk mengetahui kecenderungan Pengetahuan media Visual terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 5 = 5$ dan (X_{\min}) sebesar $0 \times 5 = 0$. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(5 + 0) = 2,5$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}$

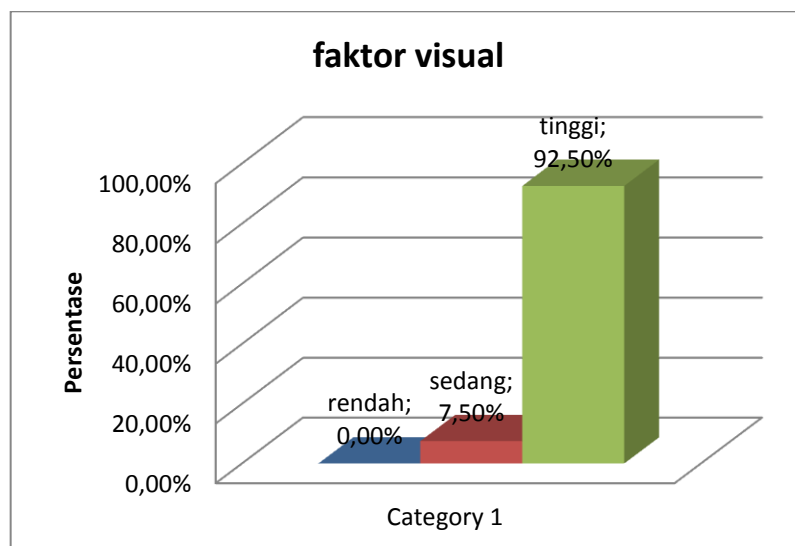
$(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6} (5 - 0) = 0,83$ Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

Tabel 6. Kecenderungan kategori Pengetahuan media Visual

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 3,33$	37	92,5
Sedang	1,67 s/d 3,33	3	7,5
Rendah	$< 1,67$	0	0
Jumlah		40	100

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



Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan media Visual

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan Pengetahuan media Visual pada kategori rendah sebanyak 0 orang (0 %), kategori sedang sebanyak 3 orang (7,5 %), kategori tinggi sebanyak 37 siswa (92,5 %).

2. Pengetahuan media Audio Visual

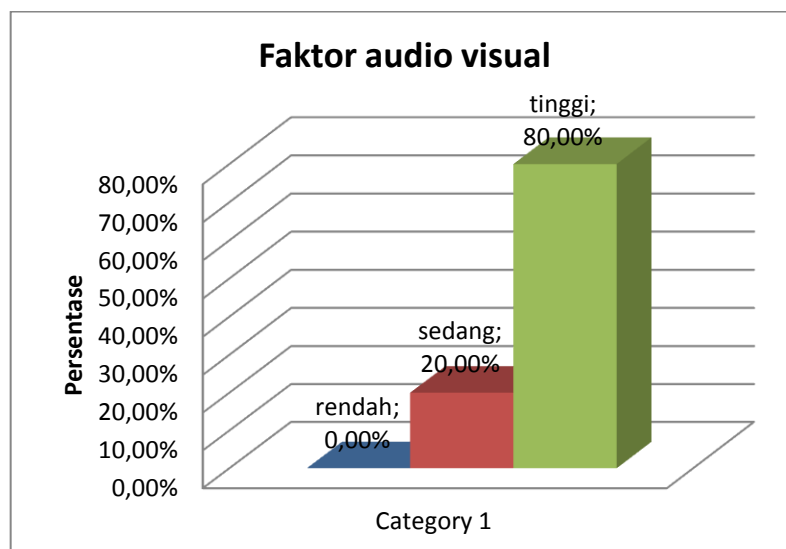
Pengetahuan media Audio Visual dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 5; rerata = 4,10; median = 4; modus = 4 dan *standard deviasi* = 0,78. Untuk mengetahui kecenderungan Pengetahuan media Audio Visual dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar 1 x 5 = 5 dan (X_{\min}) sebesar 0 x 5 = 0. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(5 + 0) = 2,5$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(5 - 0) = 0,83$ Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

Tabel 7. Kecenderungan kategori Pengetahuan media Audio Visual

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 3,33$	32	80
Sedang	1,67 s/d 3,33	8	20
Rendah	$< 1,67$	0	0
Jumlah		40	100

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



Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan media Audio Visual

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan Pengetahuan media Audio Visual pada kategori rendah sebanyak 0 orang (0 %), kategori sedang sebanyak 8 siswa (20 %), kategori tinggi sebanyak 32 siswa (80 %).

3. Pengetahuan Media Komputer

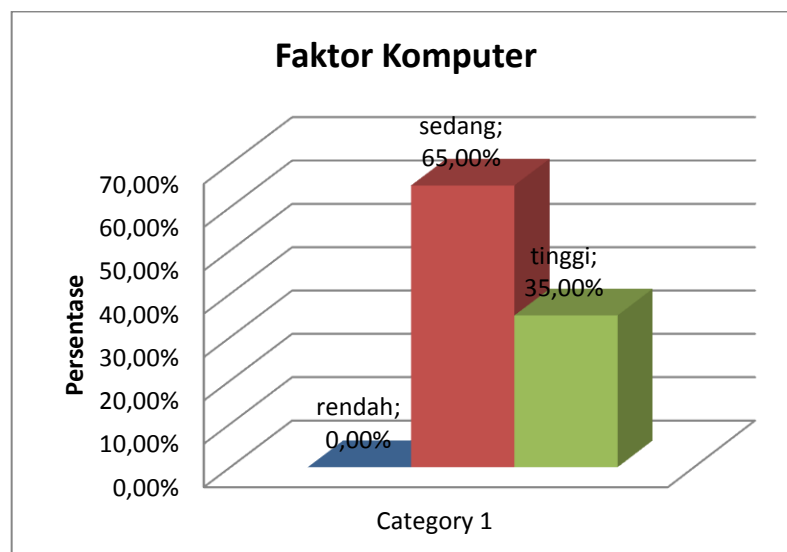
Pengetahuan media Komputer dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 6 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 6; rerata = 3,92; median = 4; modus = 5 dan *standard deviasi* = 0,79. Untuk mengetahui kecenderungan Pengetahuan media Komputer terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar $1 \times 6 = 6$ dan (X_{\min}) sebesar $6 \times 0 = 0$. Mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(6 + 0) = 3$. Standar Deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(6 - 0) = 1$. Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- a. Tinggi : $> M_i + 1 SD_i = > 3 + 1 = > 4$
- b. Sedang : $M_i - 1 SD_i$ sampai $M_i + 1 SD_i = 2$ s/d 4
- c. Rendah : $< M_i - 1 SD_i = < 67,5 - 13,5 = < 2$

Tabel 8. Kecenderungan kategori Pengetahuan media Komputer

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	> 4	14	35
Sedang	2 s/d 4	26	65
Rendah	< 2	0	0
Jumlah		40	100

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



Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan media Komputer

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan pada Pengetahuan media Komputer pada kategori rendah sebanyak 0 orang (0 %), kategori sedang sebanyak 26 siswa (65 %), kategori tinggi sebanyak 14 siswa (35 %).

4. Pengetahuan media internet

Pengetahuan media internet dalam penelitian ini diukur dengan angket yang terdiri dari 5 butir pernyataan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh

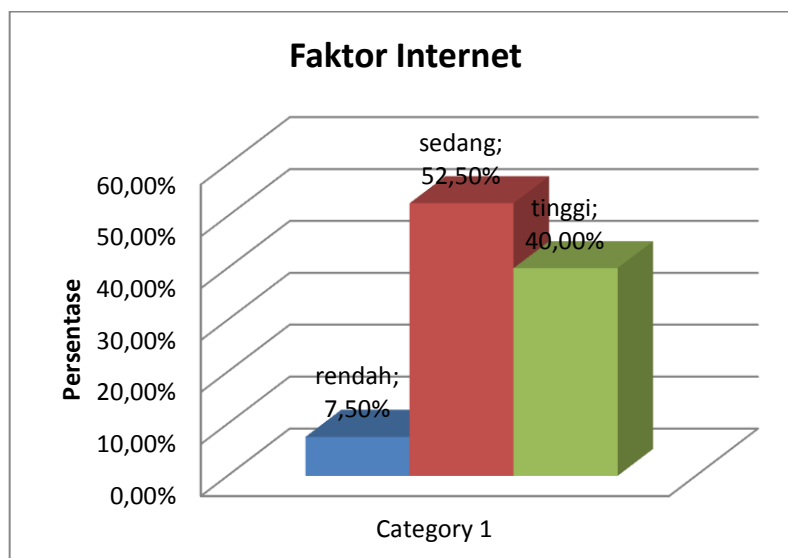
hasil penelitian yaitu; skor minimum sebesar = 1; skor maksimum = 5; rerata = 3,25; median = 3; modus = 3 dan *standard deviasi* = 1,17. Untuk mengetahui kecenderungan Pengetahuan media internet terlebih dahulu menghitung harga Mean ideal (Mi) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min})$ dan Standar Deviasi ideal (SDi) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min})$. Diketahui (X_{\max}) sebesar 1 x 5 = 5 dan (X_{\min}) sebesar 0 x 5 = 0. Mean ideal (Mi) = $\frac{1}{2}(X_{\max} + X_{\min}) = \frac{1}{2}(5 + 0) = 2,5$. Standar Deviasi ideal (SDi) = $\frac{1}{6}(X_{\max} - X_{\min}) = \frac{1}{6}(5 - 0) = 0,83$ Kemudian dikategorikan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

Tabel 9. Kecenderungan kategori Pengetahuan media internet

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$> 3,33$	16	40
Sedang	1,67 s/d 3,33	21	52,5
Rendah	$< 1,67$	3	7,5
Jumlah		40	100

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



Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Pengetahuan media internet

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui kecenderungan kategori pada Pengetahuan media internet kategori rendah sebesar 3 orang (7,5 %), kategori sedang sebanyak 21 orang (52,5 %), kategori tinggi sebanyak 16 siswa (40 %)

A. Pembahasan

Guru Penjasorkes merupakan tenaga profesional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya yang diatur secara sistematis dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani. Dalam pelaksanaannya mata pelajaran PJOK biasanya lebih banyak praktek dibandingkan teori. Akan tetapi guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang baik dalam pembelajaran, apalagi dalam penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran. pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja, salah satunya media ICT. Dengan media ICT guru dapat terbantu dalam mengelola proses pembelajaran.

Oleh karena itu guru harus mempunyai pengetahuan yang baik terhadap media pembelajaran ICT.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 8 orang (20 %), kategori tinggi sebanyak 32 orang (80 %), sehingga dapat diartikan Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman adalah tinggi.

Hasil tersebut dapat diartikan sebagian besar guru mempunyai kemampuan untuk mengingat dan menghafal dengan baik mengenai media ICT Hasil tersebut menunjukkan jika guru mampu memahami, mengingat, menganalisis, mensintesis dan mampu mengaplikasikan media pembelajaran. Mengingat Diartikan sebagai kemampuan mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Media pembelajaran dapat berupa media yang terdiri media audio, media visual, media audio visual, media komputer dan media internet.

Berdasarkan hasil penelitian kecenderungan pengetahuan media audio sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 23 orang (57,5 %). Hasil tersebut menunjukkan jika pengetahuan guru mengenai media audio adalah sangat baik, audio merupakan media yang berhubungan dengan suara, artinya selama ini media audio merupakan media yang cukup sering digunakan oleh guru, seperti

radio tape untuk pembelajaran senam, sound sistem dan juga metode secara komando

Kecenderungan pada pengetahuan media visual sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 37 siswa (92,5 %). Hasil tersebut juga mengindikasikan pengetahuan guru terhadap media visual sangat baik, artinya selama ini guru juga memanfaatkan dan memahami beberapa media visual, seperti alat peraga, dan juga beberapa media gambar yang ada di buku

Kecenderungan pada pengetahuan media audio visual sebagian besar pada kategori tinggi sebanyak 32 siswa (80 %). Hasil tersebut diartikan guru juga mempunyai pengetahuan yang tinggi pada media audio visual, media audio visual merupakan gabungan dari media yang berhubungan dengan penglihatan dan juga suara, dalam hal ini adalah video pembelajaran selama ini guru sudah memanfaatkan media audio visual dan juga memahami media tersebut

Kecenderungan pengetahuan media komputer sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 26 siswa (65 %), berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa sebagian besar guru mempunyai pengetahuan yang sedang pada media komputer hasil yang sedang tersebut dikarenakan tidak semua guru menguasai media komputer dengan baik, beberapa guru yang sudah lanjut usia jarang menggunakan komputer sehingga mereka lebih senang menggunakan alat peraga dan langsung praktek di lapangan

Kecenderungan kategori pengetahuan media internet sebagian besar pada kategori sedang sebanyak 21 orang (52,5 %), hasil tersebut juga mengindikasikan pengetahuan guru pada media internet adalah sedang, menunjukkan jika internet

masih jarang digunakan oleh guru untuk media pembelajaran, meskipun selama ini media internet sudah mudah diakses, akan tetapi beberapa guru masih belum mempunyai pengetahuan yang baik untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kecenderungan kategori Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman pada kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang sebanyak 8 orang (20 %), kategori tinggi sebanyak 32 orang (80 %), sehingga berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan kategori pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Sleman adalah tinggi.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Memberikan pengetahuan dan dapat mengukur tingkat Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran berbasis ICT se Kabupaten Sleman.
2. Mayoritas guru PJOK se Kabupaten Sleman telah mengetahui media pembelajaran berbasis ICT.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket.

2. Hasil penelitian hanya berdasarkan data penelitian yang diperoleh, terbatasnya waktu peneliti tidak melakukan observasi secara langsung bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran.

D. Saran

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

1. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam pembelajaran pendidikan jasmani,
2. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga diharapkan Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT dapat teridentifikasi secara luas.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian dengan variabel bebas lain, sehingga variabel yang mempengaruhi pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT siswa dapat teridentifikasi lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, M. N. (2013). *Tingkat Penguasaan Dan Penggunaan ICT (Information And Communication Technology) Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*. Di ambil pada tanggal 12 Maret 2019, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/1652>
- Ali Nugraha. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Akwila Risky Purnama (2018) Pengetahun Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMP Se-Kabupaten Gunungkidul FIK UNY
- Z & Amrullah, A. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTS)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal & Setiawan Adhi. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2002). *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- _____. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Yogyakarta Graha Ilmu.
- Hamalik, O (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2011). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni.

- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo.(2011).*Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*.Jakarta: PT Bumi Aksara.
- In Sulistio (2016) “Tingkat Pengetahuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Se-Kecamatan Minggir Tentang pembelajaran berbasis komputer STAIN Purworejo
- Kawuryan, S. A, (2014). *Peningkatan Kreativitas Calon Guru Dalam Pembuatan Media Berbasis Ict Melalui Project Based Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Di ambil pada tanggal 5 Maret 2019,dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/1652>
- Komarudin (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Mardapi, Djemari.(2008).*Teknik Penyusunan Instrumen Tes Dan Non Tes*.Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mustholiq, S Sukir. (2007).*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, hlm 6.
- Nursalam (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Notoatmodjo, S. (2005). *Promosi Kesehatan : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riduwan. (2006). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, A. (2011). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Jakarta: EGC.APJII dan PUSKAKOM UI.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Soenarjo.(2002).*Usaha Kesehatan Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia.
- Suryobroto, A. S (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Susilana, Rudi. & Riyana, Cepi.(2009).*Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 (2003), *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pasal 40 ayat 2A.
- Usman, A. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



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

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

Nomor : 07.43/UN.34.16/PP/2019.

24 Juli 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.
Ketua MGMP Guru PJOK Kabupaten Sleman
di Tempat.**

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

Nama : Akmal Aroma
NIM : 15601244022
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Nur Rohmah Muktiani, M.Pd.
NIP : 197310062001122001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 22 Juli s/d 22 Agustus 2019
Tempat : Ketua MGMP PJOK SMA/MA se-Kabupaten Sleman
Judul Skripsi : Pengetahuan Guru PJOK Terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Menengah Atas se-Kabupaten Sleman.

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

Dekan,



Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP 19640707 198812 1 001

Tembusan :

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA

MGMP PENJAS-ORKES SMA/MA

Alamat : SMA N 1 Kalasan, Bogem, Tamanmartani, Kalasan, Sleman.55571 Tlp 6991925 . 496040

Surat Keterangan

Nomor 44/MGMP Penjasorkes/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- a. Nama : Handaka Dwi Wardaya, S.Pd., M.M.
- b. NIP : 19691008 199703 1 005
- c. Jabatan : Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman

dengan ini menerangkan bahwa:

- a. Nama : Akmal Aroma
- b. NIM : 15601244022
- c. Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
- d. Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan uji coba penelitian di MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman pada bulan Agustus tahun 2019 dengan judul penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication Technology*) pada Guru PJOK Sekolah Menengah Atas se-Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 21 November 2019
Ketua MGMP Penjasorkes SMA/MA
Kab. Sleman



Handaka Dwi Wardaya, S.Pd, M.M.
Pembina Tk 1/ IVb
NIP 19691008 199703 1 005

Lampiran 3. Instrumen Angket

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (*Information and Communication
Technologies*) DI SMA SE-KABUPATEN SLEMAN**

A. Latar Belakang Responden

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

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

C. Prosedur Pengisian.

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

D. Pertanyaan

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

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

2. Media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/ penglihatan disebut ... (*tahu/ mengingat/Mudah*)
 - a. Media berbasis computer
 - b. Media berbasis visual
 - c. Media berbasis audio
 - d. Media berbasis audio visual

3. Media pembelajaran berbasis ICT adalah ... (*memahami /sedang*)
 - a. Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi.
 - b. Suatu alat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran dengan melibatkan teknologi
 - c. Suatu alat yang digunakan untuk menambah segala ke kurang dengan peran teknologi.
 - d. Sesuatu teknologi yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran dengan melibatkan alat bantu.

4. Peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar... (*memahami*) *sedang*
 - a. Penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
 - b. Memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah diterima dan pembelajaran tetap berjalan menarik walaupun peserta didik tidak terlalu aktif
 - c. Dalam pembelajaran siswa akan terlihat lebih aktif saat menerima pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam memberikan materi dalam kelas namun tidak bisa digunakan diluar kelas
 - d. Dalam pembelajaran peserta didik akan terlihat lebih aktif sehingga pemberian materi akan terlihat mudah dan pembelajaran akan lebih menyenangkan untuk diterima namun hanya bisa dilakukan didalam kelas
5. Berikut ini yang termasuk dalam kelompok media pembelajaran berbasis komputer adalah ... (*analisis / sedang*)
 - a. Televisi, Microsoft Powerpoint dan Yahoo
 - b. Google, Microsoft Powerpoint dan ,Yahoo
 - c. Radio, Google dan Yahoo
 - d. Televisi, Radio dan Google

6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dalam pilihan berikut, kecuali ... (*aplikasi sedang*)
- Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
 - Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
 - Proses pembelajaran menjadi lebih pasif
 - Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan
7. Berikut ini adalah ciri- ciri dari media pembelajaran, kecuali ... (*tahu/Meningat/sukar*)
- Fixative Property*
 - Distributive Property*
 - Manipulatif Property*
 - Minimalis Property*
8. Langkah-langkah mengirim email melalui gmail adalah ... (*sintesis*)*sukar*)
- Login ke akun Gmail anda » lalu klik compose atau tulis » kemudian lalu isikan email penerima pada To/kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send / kirim
 - Masuk ke akun gmail » lalu klik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
 - Login ke akun gmail anda » Lalu klik Compose » Akan terbuka sebuah form dipojok kanan web browser » isikan alamat email penerima pada To/kepada» Subjek/Judul lalu isi email tersbut. » Untuk mengirim, klik tombol Send.
 - Masuk ke akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat email penerima pada To/kepada » isikan judul email tersebut lalu mengirim » klik tombol send.

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 beserta contohnya adalah ...(*memahami/ mudah*)
- a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang lebih diarahkan pada indera pendengaran contoh radio
 - b. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang diarahkan pada pendengaran dan penglihatan contoh film
 - c. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh televise
 - d. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh radio

15. Penerapan media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan pembelajaran PJOK adalah ... (*aplikasi/ sedang*)

- a. Guru memberikan lembaran kertas dan membagikan kepada siswa supaya siswa melihat gambar dan bagaimana melakukan gerakan yang benar dalam lompat jauh gaya melayang .
- b. Guru memperlihatkan video tutorial teknik passing yang benar dalam permainan bola voli dengan menggunakan proyektor yang disambung speaker ke laptop kemudian siswa disuruh melakukan diluar lapangan.
- c. Guru memutar audio menggunakan speaker untuk kegiatan senam irama yang dilakukan didalam ruang dengan diikuti seluruh siswa sehingga bisa membantu jalannya pembelajaran
- d. Guru memberikan film/tontonan kepada siswa lalu mengenalkan bagaimana cara melaksanakan hidup sehat yang baik dan benar dalam kehidupan sehari hari yang bisa langsung diterapkan siswa

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

- a. *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 Commpucation 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 penggunaannya 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*)
- Klik Start » Turn Off Computer » Turn Off
 - Klik Start » Turn Off Computer » Restart
 - Klik Start » Turn Off Computer » Stand by
 - Klik Start » Turn Off Computer » Power Off
24. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ... (*Tahu/mudah*)
- Modul
 - E-learning
 - Gmail
 - 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*)
- Media berbasis visual
 - Media berbasis audio visual
 - Media berbasis audio
 - Media berbasis computer visual
26. Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan objek-ajar secara tekstual maupun audio-visual. Teknologi komputer dan jaringan Internet saat ini telah memungkinkan penayangan materi pembelajaran secara audio-visual dengan kualitas cukup tinggi uraian diatas merupakan karakteristik dari ... (*sintesis/sukar*)
- Media berbasis computer
 - Media berbasis audio visual

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

Kunci jawaban :

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

Lampiran 4. Data Uji Coba

Responden	Jawaban																										Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4	
3	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	4	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
5	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	8	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
7	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	7	
8	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	10	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
10	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
11	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
12	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25	
14	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20	
15	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	6	

Lampiran 5. Hasil Uji Validitas dan reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	15	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	15	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,931
		N of Items	13 ^a
	Part 2	Value	,953
		N of Items	13 ^b
Total N of Items			26
Correlation Between Forms			,851

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,967	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	14,8667	83,695	,789	,965
VAR00002	15,0667	85,924	,500	,968
VAR00003	14,9333	83,352	,796	,965
VAR00004	14,9333	83,495	,780	,965
VAR00005	15,0667	85,924	,500	,968
VAR00006	15,0667	85,924	,500	,968
VAR00007	15,0667	85,924	,500	,968
VAR00008	14,6667	87,667	,484	,967
VAR00009	15,0000	81,714	,964	,964
VAR00010	14,9333	86,638	,483	,968
VAR00011	15,0000	81,714	,964	,964

VAR00012	15,0000	81,714	,964	,964
VAR00013	14,8667	84,552	,690	,966
VAR00014	14,8667	84,838	,657	,966
VAR00015	14,9333	82,924	,845	,965
VAR00016	15,0000	81,714	,964	,964
VAR00017	14,9333	82,924	,845	,965
VAR00018	14,8000	86,457	,507	,967
VAR00019	14,9333	85,067	,605	,967
VAR00020	15,0667	85,067	,593	,967
VAR00021	15,0000	81,714	,964	,964
VAR00022	14,7333	86,495	,560	,967
VAR00023	15,0000	81,714	,964	,964
VAR00024	14,9333	83,352	,796	,965
VAR00025	14,9333	82,924	,845	,965
VAR00026	14,7333	86,495	,560	,967

$$Df = N - 2$$

$$13 = 15 - 2$$

$$r \text{ tabel} = 0,441$$

Jika *corrected item total correlation* < 0,441, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur.

Validitas total : 0,851

Reliabilitas total : 0,967

Lampiran 6. Data Penelitian

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

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

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

Lampiran 7. Statististik Data Penelitian

Frequencies

		Statistics					
		Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT	Audio	Visual	Audio Visual	Komputer	Internet
N	Valid	40	40	40	40	40	40
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		19,4250	3,6000	4,5500	4,1000	3,9250	3,2500
Median		20,0000	4,0000	5,0000	4,0000	4,0000	3,0000
Mode		18,00	4,00	5,00	4,00	5,00	3,00
Std. Deviation		2,39537	1,21529	,78283	,77790	1,02250	1,17124
Minimum		14,00	,00	2,00	2,00	2,00	1,00
Maximum		24,00	5,00	5,00	5,00	6,00	5,00
Sum		777,00	144,00	182,00	164,00	157,00	130,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14,00	1	2,5	2,5
	15,00	2	5,0	7,5
	16,00	1	2,5	10,0
	17,00	4	10,0	20,0
	18,00	8	20,0	40,0
	19,00	3	7,5	47,5
	20,00	6	15,0	62,5
	21,00	6	15,0	77,5
	22,00	6	15,0	92,5
	23,00	2	5,0	97,5
	24,00	1	2,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0

Audio

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
,00	1	2,5	2,5	2,5
2,00	7	17,5	17,5	20,0
3,00	9	22,5	22,5	42,5
4,00	12	30,0	30,0	72,5
5,00	11	27,5	27,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Visual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	2	5,0	5,0	5,0
3,00	1	2,5	2,5	7,5
4,00	10	25,0	25,0	32,5
5,00	27	67,5	67,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Audio Visual

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	1	2,5	2,5	2,5
3,00	7	17,5	17,5	20,0
4,00	19	47,5	47,5	67,5
5,00	13	32,5	32,5	100,0
Total	40	100,0	100,0	

Komputer

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2,00	3	7,5	7,5	7,5
3,00	12	30,0	30,0	37,5

	4,00	11	27,5	27,5	65,0
	5,00	13	32,5	32,5	97,5
	6,00	1	2,5	2,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Internet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	1,00	3	7,5	7,5	7,5
	2,00	7	17,5	17,5	25,0
	3,00	14	35,0	35,0	60,0
Valid	4,00	9	22,5	22,5	82,5
	5,00	7	17,5	17,5	100,0
	Total	40	100,0	100,0	

Lampiran 8. Tabel r

Tabel r pada α (taraf sig) 5 %

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

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

Lampiran 9. Dokumentasi



Saya bersama dengan Bapak Ketua MGMP SMA se Kabupaten Sleman.