PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION OF TECHNOLOGY* (ICT) DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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

Oleh:
Sadewa Yudha Purnama
NIM. 15601244027

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION OF TECHNOLOGY* (ICT) DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Sadewa Yudha Purnama
NIM. 15601244027

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

Yogyakarta, Juli 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Saryono, M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Sadewa Yudha Purnama
NIM	:	15601244027
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS	:	Pengetahuan Guru Pjok tentang Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Of Technology* (ICT) di SMA Negeri 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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juli 2020
Yang Menyatakan,

Sadewa Yudha Purnama
NIM. 15601244027

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION OF TECHNOLOGY* (ICT) DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Sadewa Yudha Purnama
NIM. 15601244027

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 29 September 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, M.Or. Ketua Penguji	.....	14/10 2020
Tri Ani Hastuti, M.Pd. Sekretaris Penguji	.....	13/10 2020
Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. Penguji Utama	.....	12/10 2020

Yogyakarta, 14 Oktober 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

iv

MOTTO

1. Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles).
2. Tragedi terbesar dalam kehidupan bukanlah sebuah kematian, tapi hidup tanpa tujuan. Karena itu, teruslah bermimpi untuk mengapai tujuan dan harapan itu (Sadewa)

.

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi/karya tulis ini saya persembahkan kepada/untuk:

1. Kedua orang tua saya, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungan nya. Semoga Allah selalu melindungi beliau
2. Kedua kakak saya, yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungan nya baik dalam keadaan suka maupun duka.

PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION OF TECHNOLOGY* (ICT) DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN

Oleh:
Sadewa Yudha Purnama
NIM. 15601244027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang berjumlah 36 guru. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 13,89% (5 guru), "rendah" 36,11% (13 guru), "cukup" 13,89% (5 guru), "tinggi" 25,00% (9 guru), dan "sangat tinggi" 11,11% (4 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 49,36, dalam kategori "cukup".

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengetahuan Guru Pjok tentang Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Saryono, M,Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Bapak Dr. Agus Susworo, D.M, M.Pd., selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan banyak masukan selama berkuliah.

6. Kepala Sekolah SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru dan Peserta didik SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Juli 2020
Yang Menyatakan,

Sadewa Yudha Purnama
NIM. 15601244027

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PERNYATAAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 8
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Hasil Penelitian 9

BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Deskripsi Teori 11
1. Hakikat Pengetahuan 11
2. Pengertian Guru PJOK 19
3. Hakikat Media Pembelajaran 24
4. Media Pembelajaran Berbasis ICT 39
5. Profil SMA Negeri se-Kabupaten Sleman 42
B. Penelitian yang Relevan 43
C. Kerangka Berpikir 45

BAB III. METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 48
B. Tempat dan Waktu Penelitian 48
C. Populasi dan Sampel Penelitian 48
D. Definisi Operasional Variabel 49
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 50
F. Analisis Butir Instrumen 52
G. Teknik Analisis Data 54

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 56

1. Faktor Tahu (Mengingat) 56
2. Faktor Memahami 59
3. Faktor Menganalisis 61
4. Faktor Mengaplikasi 63
5. Faktor Menistesis 64
B. Pembahasan 66
C. Keterbatasan Hasil Penelitian 75

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 76
B. Implikasi 76
C. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA 78

LAMPIRAN 83

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom 14

Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir 47

Gambar 3. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman 58

Gambar 4. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Tahu 59

Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Memahami 60

Gambar 6. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Menganalisis 62

Gambar 7. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Mengaplikasi 64

Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Mensintesis 65

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl 15

Tabel 2. Profil SMA Negeri se-Kabupaten Sleman 43

Tabel 3. Rincian Sampel Penelitian 49

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen 51

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran 53

Tabel 6. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran 53

Tabel 7. Kriteria Tingkat Daya Pembeda Item Soal 54

Tabel 8. Hasil Analisis Daya Beda 54

Tabel 9. Norma Penilaian 55

Tabel 10. Deskriptif Statistik Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman 56

Tabel 11. Norma Penilaian Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman 57

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Tahu (Mengingat) 58

Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Tahu (Mengingat) 58

Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Memahami 60

Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Memahami 60

Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Menganalisis 61

Tabel 17. Norma Penilaian Faktor Menganalisis 62

Tabel 18. Deskriptif Statistik Faktor Mengaplikasi 63

Tabel 19. Norma Penilaian Faktor Mengaplikasi 63

Tabel 20. Deskriptif Statistik Faktor Mensintesis 65

Tabel 21. Norma Penilaian Faktor Mensintesis 65

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas 84

Lampiran 2. Surat Keterangan telah Penelitian 85

Lampiran 3. Instrumen Penelitian 86

Lampiran 4. Data Penelitian 96

Lampiran 5. Deskriptif Statistik 98

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang selama ini diterapkan di Indonesia dinilai tidak mampu memenuhi harapan masyarakat. Peserta didik hanya dibekali kemampuan di bidang akademik saja. Aspek-aspek yang lain, seperti aspek keterampilan dan kecakapan hidup yang ada pada peserta didik diabaikan begitu saja. Akibatnya ketika peserta didik kembali ke tengah-tengah masyarakat, mereka tidak mampu menghadapi permasalahan yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk mengatasi kelemahan pendidikan di Indonesia (Fetura & Hastuti, 2017: 51).

Dalam penerapannya, guru diharapkan memiliki kecakapan untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan menguasai materi pembelajaran, ketepatan memilih metodologi dan media serta sumber belajar sampai dengan menyiapkan alat evaluasi yang efektif. Melalui penggunaan atau penyediaan media dan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi, peserta didik akan lebih aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Nurita, 2018: 172).

Namun dalam kenyataannya, guru belum merancang pembelajaran dengan baik. Guru sebagai desainer atau perancang pembelajaran berkaitan dengan kompetensi pedagogiknya yang harus mampu mendesain pembelajaran dengan baik. Rancangan pembelajaran harus dimulai dengan memastikan bahwa suatu rancangan pembelajaran cocok untuk program atau rencana pelaksanaan

pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, seorang guru harus mengetahui perkiraan-perkiraan akan kebutuhan belajar yang dibutuhkan peserta didik dan dapat dijadikan sebagai informasi awal untuk menyusun atau merancang persiapan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang efektif. Salah satu hal yang menjadi tantangan adalah masalah penerapan kompetensi pedagogik yang dimiliki guru saat proses pembelajaran. Persoalan ini dirasakan sulit karena apabila proses pembelajaran tidak sesuai dengan kompetensi pedagogik yang dimiliki, maka pembelajaran tidak akan membawa perubahan yang baik bagi peserta didik. Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran masih kurang maksimal, karena guru yang kurang jelas menjelaskan pelajaran karena pemilihan strategi pembelajaran yang kurang, sehingga peserta didik susah untuk memahami, serta sikap guru yang masih kurang memperhatikan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran yang dialogis (Febrina, Hajidin, & Mahmud, 2016: 42).

Pendidikan dihadapkan pada dimensi baru yang didominasi oleh teknologi informasi yang menuntut guru atau dosen untuk meningkatkan metodologi, keterampilan, kreativitas serta inovasi agar dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah (Kavita dkk., 2018). Kesuksesan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu; faktor kurikulum, faktor guru, dan faktor peserta didik. Faktor guru menitik beratkan bagaimana guru dalam membuat rencana pembelajaran yang didalamnya terkait dengan metode dan media pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Media

pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.

Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran PJOK, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual atau media dalam bentuk *Compat Disc* (CD) pembelajaran dan media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran tersebut berfungsi memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran PJOK.

Media pembelajaran PJOK sangat beragam, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan objek-objek nyata. Media lain seperti kaset audio, video, *Video Compact Disc* (VCD), *slide* (film bingkai) masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru PJOK. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan mempergunakan **media** pembelajaran yang cocok dan sesuai, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik (Sumarsono & Anisa, 2018: 56). Terkait dengan media pembelajaran yang tertera dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016, menyatakan di dalam rincian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagai guru harus menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media

pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru khususnya guru PJOK diharapkan menguasai TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dalam pembelajaran agar mampu memanfaatkan alat-alat atau media pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru dapat menggunakan alat yang terjangkau dan bermanfaat, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yang diharapkan. Di samping mampu memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran PJOK yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran PJOK yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Lestari, 2015: 7).

Media pembelajaran memberi kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran apabila media pembelajaran tersedia dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru PJOK untuk memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran yang komprehensif. Guru PJOK paham betul yang dimaksud media pembelajaran dan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah (Made, 2008: 6).

Menunjang kelancaran proses belajar mengajar di sekolah khususnya pendidikan jasmani, sekolah sudah menyediakan media seperti laptop, komputer, dan lain sebagainya untuk menunjang pembelajaran PJOK walaupun belum semua

terpenuhi. Guru dituntut agar dapat menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka dari itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah pada tingkat kesiapan peserta belajar siswa, SDM dalam hal ini guru, infrastruktur sekolah, pembiayaan, efektifitas pembelajaran, sistem penyelenggaraan dan daya dukung sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran PJOK berbasis TIK (Muhammad, 2017: 7).

Perkembangan TIK dari waktu ke waktu yang semakin canggih harusnya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Perkembangan TIK mengubah peranan guru dari hanya sekedar mengajar beralih menjadi fasilitator atau perancang proses pembelajaran. Sebagai fasilitator seorang guru dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar atau menjadi teman belajar. Dalam penyampaian PJOK, TIK dapat membantu mempermudah peserta didik untuk memahami serta menyenangi materi yang diajarkan (Muhammad, 2017: 8).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4-6 Agustus 2019 di empat sekolah SMP Negeri di Kabupaten Sleman, guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah digunakan walaupun belum pada semua materi pembelajaran PJOK, kemudian penggunaan media hanya seadanya yang tersedia di sekolah, sehingga guru tidak bisa maksimal dalam memersiapkan media pembelajaran. Penggunaan media hanya sebatas gambar saja karena guru belum terlalu bisa dalam mengoperasikan komputer. Berdasarkan hal tersebut didapat hasil wawancara dengan guru PJOK bahwa guru jarang menggunakan

media pada saat pembelajaran, karena guru PJOK kurang memahami media dalam pembelajaran PJOK. Guru kesulitan membuat media pembelajaran seperti media gambar dan kurang memahami penggunaan media elektronik seperti komputer, sehingga, peserta didik cenderung pasif. Peserta didik kurang tertarik terhadap apa yang disampaikan oleh guru yang langsung menyampaikan materi secara lisan dan terkesan terburu-buru. Masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, terlihat dari tingkah laku peserta didik yang cenderung tidak memperhatikan dan bosan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

Masalah tersebut harus diatasi agar peserta didik tidak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik terkadang terlihat kebingungan dan kurang paham saat guru sedang menyampaikan materi yang diajarkan. Hal ini dikarenakan guru kurang memahami media dalam pembelajaran PJOK dan lebih banyak melakukan pengajaran hanya menggunakan diri sendiri sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran. Guru melakukan demonstrasi gerak yang selanjutnya peserta didik mencoba menirukan gerakan tersebut. Guru juga diharapkan bisa lebih kreatif untuk membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran PJOK lebih tepat digunakan untuk pembelajaran gerak daripada pembelajaran materi atau di dalam kelas, karena gerakan-gerakan dalam olahraga akan lebih mudah ditirukan oleh peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran PJOK merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan kenyataan dari hasil observasi di

beberapa sekolah masih ada yang belum menggunakan media dalam proses pembelajaran PJOK. Penggunaan media sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Pengetahuan guru tentang media pembelajaran juga mempengaruhi terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media. Terkait dengan pengetahuan guru, pendidikan guru yang ditempuh juga mempengaruhi pemahaman tentang media pembelajaran. Dengan hal tersebut, diharapkan guru dapat membuat media sebagai alat bantu pembelajaran dan menggunakannya pada saat pelajaran PJOK berlangsung, sehingga mampu menarik minat peserta didik dan mampu menunjang peserta didik untuk meraih prestasi yang lebih baik. Pengetahuan guru khususnya guru PJOK terhadap media sangatlah penting, dengan pemahaman yang baik dan kesadaran terhadap fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK agar memudahkan pembelajaran. Di dalam standar proses, RPP terdapat komponen media, sehingga diharapkan dalam pembelajaran guru menggunakan media.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ”Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses penyampaian materi oleh beberapa guru di SMP Negeri se-Kabupaten Sleman tanpa bantuan media pembelajaran.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.
3. Kurangnya perilaku atau kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
4. Sarana dan prasarana olahraga di sekolah yang kurang mendukung, sehingga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran PJOK.
5. Belum diketahui pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) dalam pembelajaran PJOK.

b. Dapat dijadikan kajian dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) dalam pembelajaran PJOK.

1. Secara Praktis

a. Sebagai masukan pada pihak sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) dalam pembelajaran PJOK.

b. Agar guru lebih kreatif dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) dalam pembelajaran PJOK.

c. Supaya guru lebih sering memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) dalam pembelajaran PJOK.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Notoatmodjo (2007: 139) menyatakan bahwa 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). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2005: 1121). Sugihartono (2012: 105) menyatakan bahwa pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang.

Selain itu, pendapat ahli lain Sudijono (2009: 50) menyatakan bahwa pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan, dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga

mencakup praktik atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Slameto, 2010: 27). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada. Taksonomi berasal dari Bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi (Notoatmodjo, 2007: 35). Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan beberapa skema taksonomi.

Dalam taksonomi perilaku Bloom, berdasarkan pendapat Dimyati & Mudjiono (2006: 26-32) mengklasifikasikan perilaku tersebut ke dalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak.

Benjamin. S. Bloom (dalam, Efendi, 2018: 42) membuat suatu klasifikasi berdasarkan urutan keterampilan berpikir dalam suatu proses yang semakin lama

semakin tinggi tingkatannya. Mula-mula taksonomi bloom terdiri atas dua bagian yaitu ranah kognitif dan ranah afektif (*cognitive domain and affective domain*). Pada tahun 1966 Simpson menambahkan ranah psikomotor melengkapi apa yang tekah dibuat oleh bloom. Dengan demikian menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

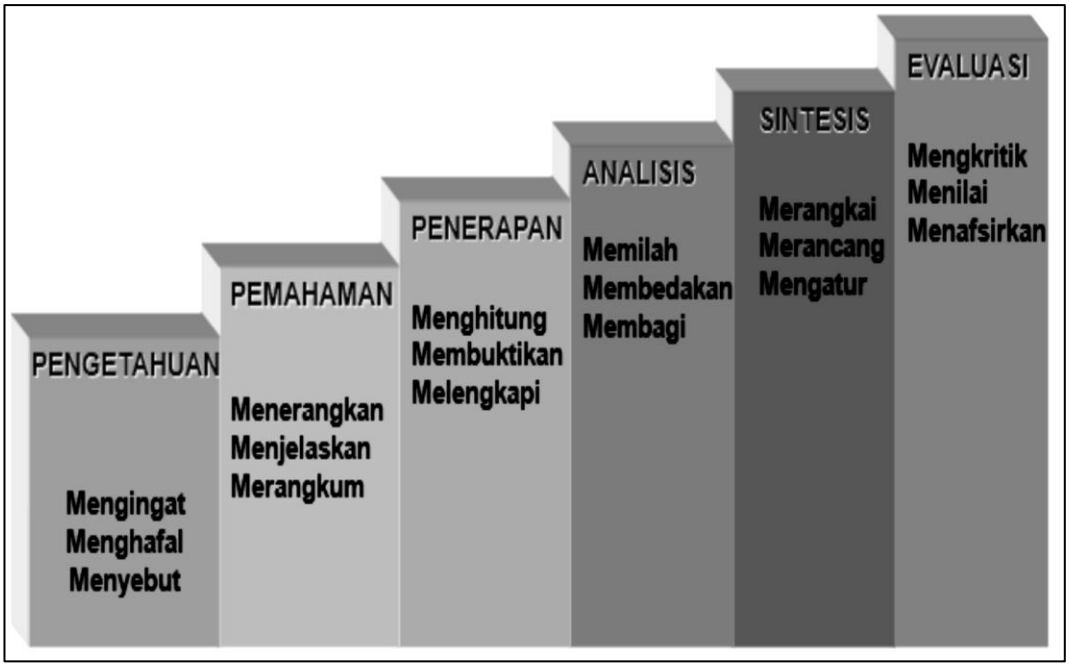
Notoatmojo (2007: 140-142) menyatakan bahwa pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

1) Tahu (*know*)
   Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
2) Memahami
   Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpresentasikan materi tersebut secara benar.
3) Aplikasi
   Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi *real* (sebenarnya).
4) Analisis
   Analisis adalah suatau kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya 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 criteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Selanjutnya dalam Taksonomi Bloom (dalam Efendi, 2018: 43), tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ranah kognitif memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Tingkatan ranah kognitif dalam taksonomi Bloom diperlihatkan dalam gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom
(Sumber: Effendi, 2018: 43)

Anderson & Krathwohl berdasarkan pendapat Gunawan & Palupi (2012: 30) menyatakan bahwa ranah Taksonomi Bloom sebagai berikut:

Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (*communication spectrum*)
Menciptakan (*Creating*)	Menggeneralisasikan (*generating*), merancang (*designing*), memproduksi (*producing*), merencanakan kembali (*devising*)	Negosiasi (*negotiating*), memoderatori (*moderating*), kolaborasi (*collaborating*)
Mengevaluasi (*Evaluating*)	Mengecek (*checking*), mengkritisi (*critiquing*), hipotesa (*hypothesising*), eksperimen (*experimenting*)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (*net meeting*), berkomentar (*commenting*), berdebat (*debating*)
Menganalisis (*Analyzing*)	Memberi atribut (*attributeing*), mengorganisasikan (*organizing*), mengintegrasikan (*integrating*), mensahihkan (*validating*)	Menanyakan (*Questioning*), meninjau ulang (*reviewing*)
Menerapkan (*Applying*)	Menjalankan prosedur (*executing*), mengimplementasikan (*implementing*), menyebarkan (*sharing*),	*Posting*, *blogging*, menjawab (*replying*)
Memahami/ mengerti (*Understanding*)	Mengklasifikasikan (*classification*), membandingkan (*comparing*), menginterpretasikan (*interpreting*), berpendapat (*inferring*)	Bercakap (*chatting*), menyumbang (*contributing*), *networking*,
Mengingat (*Remembering*)	Mengenali (*recognition*), memanggil kembali (*recalling*), mendeskripsikan (*describing*), mengidentifikasi (*identifying*)	Menulis teks (*texting*), mengirim pesan singkat (*instant messaging*), berbicara (*twittering*)
Berpikir Tingkat Rendah		

(Sumber: Gunawan & Palupi, 2012: 30)

Anderson & Krathwohl (2010: 99-133) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Orang memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasikan didefinisikan sebagai membuat keputusan berdaar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi kaitannya dengan taksonomi Bloom terevisi oleh Brookhart (2010: 5) dikatakan bahwa *higher-order thinking is approached as the "top end" of Bloom's (orianyiother) taxonomy: analyze, evaluate, and create, or, in the older language, analysis, synthesis, and evaluation.* Dimana kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peningkatan pengetahuan

tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspekpositif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

Notoatmodjo (2007: 142) menjelaskan pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek ukur penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau ukur dapat kita sesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

Arikunto (2010: 125) menyatakan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan

yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya. Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan unuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

a. Pertanyaan subjektif Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.
b. Pertanyaan objektif Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choise*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Berdasaran pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas. Klasifikasi tingkat pengetahuan yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Pengetahuan merupakan tingkatan pengetahuan yang paling dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengatahui tingkat pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *Information and Communication of Technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

2. Pengertian Guru PJOK

Guru merupakan suatu profesi, yaitu suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan sembarang orang di luar pendidikan. Guru adalah orang yang harus "*digugu* dan *ditiru*", dalam arti orang yang memiliki wibawa hingga perlu untuk ditiru dan diteladani. Kajian tentang pendidik mancakup beberapa hal pokok antara lain pengertian dan sebutan istilah pendidik, kompetensi pendidik, kedudukan pendidik, hakikat tugas dan tanggung

jawab guru, profesionalisme guru, organisasi profesi, dan kode etik guru. Sebagai guru profesional harus memiliki 4 (empat) kompetensi.

Kapasitas guru PJOK sebagai salah satu elemen pengampu penyelenggaraan pendidikan bermutu terkait dengan bentuk tugas dan tanggungjawab kerjanya, yang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2007 adalah merencanakan, melaksanakan dan melakukan penilaian pada penyelenggaraan pembelajaran di satuan pendidikan. Karena itu guru PJOK dengan peran profesionalnya menjadi unsur penting di antara unsur penting lainnya dalam menciptakan dan mengembangkan kegiatan dan proses pembelajaran di dalam dan/ atau di luar kelas. Peran tersebut berkembang dan semakin penting dalam era global ini yang semakin sarat dengan penguasan informasi dan teknologi maju. Kebutuhan guru PJOK dengan berbagai peran profesional seperti tersebut, mengalir sepanjang zaman seiring dengan tumbuh dan bertambahnya generasi baru yang harus dipersiapkan melalui pendidikan yang memadai sebagai generasi penerus bangsa (Jatmika, dkk, 2017: 2).

Seorang guru pendidikan jasmani yang berkualitas harus memiliki kompetensi, sehingga ketika mengajar guru pendidikan jasmani benar-benar mampu mentransferkan ilmunya kepada anak didiknya. Undang-Undang No 14 Tahun 2005 menyatakan bahwa kompetensi merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai guru dan dosen untuk melaksanakan tugas keprofesionalannya. Permendiknas No 16 Tahun 2007 menyatakan bahwa kompetensi guru terdiri dari: (1) Kompetensi pedagogi,

(2) Kompetensi profesional, (3) Kompetensi kepribadian, dan (4) Kompetensi sosial (Pujianto & Insanistyo, 2014: 31).

Pendidik adalah setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi (Barnadib, 2005: 24). Pendidik adalah orang yang dengan sengaja membantu orang lain untuk mencapai kedewasaan. Pada lingkungan sekolah biasanya disebut dengan guru. Guru adalah pendidik yang berada di lingkungan sekolah. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebut guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidik anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen berdasarkan pendapat Fetura & Hastuti, (2017: 52), pada pasal 10 disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Pendidikan profesi guru ini bertujuan supaya guru mampu mendapatkan kompetensi-kompetensi yang telah diamanatkan oleh Undang-Undang dan memperoleh sertifikat profesi guru. Di samping itu, UU RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 42 mempersyaratkan bahwa pendidik harus memiliki kualifikasi minimum dan sertifikasi sesuai dengan kewenangan mengajar, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Seseorang yang menginginkan menjadi pendidik maka dipersyaratkan mempunyai kriteria yang diinginkan oleh dunia pendidikan. Tidak semua orang bisa menjadi pendidik kalau yang bersangkutan tidak bisa menunjukan bukti dengan kriteria yang ditetapkan. Dalam hal ini oleh Hadisusanto, Sidharto, & Siswoyo (2005: 42) syarat pendidik adalah: (1) mempunyai perasaan terpanggil sebagai tugas suci, (2) mencintai dan mengasih-sayangi peserta didik, (3) mempunyai rasa tanggung jawab yang didasari penuh akan tugasnya.

Pendidik merupakan sosok yang memiliki kedudukan yang sangat penting bagi pengembangan segenap potensi peserta didik. Pendidik menjadi orang yang paling menentukan dalam perancangan dan penyiapan proses pendidikan dan pembelajaran di kelas, paling menentukan dalam pengaturan kelas dan pengendalian siswa, serta dalam penilaian hasil pendidikan dan pembelajaran yang dicapai siswa. Oleh karena itu pendidik merupakan sosok yang amat menentukan dalam proses keberlangsungan dan keberhasilan pendidikan dan pembelajaran.

Guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya atau profesi mengajar, sehingga guru pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai orang yang pekerjaannya atau profesinya mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani. Tugas guru yang paling utama adalah bagaimana mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik, sehingga tumbuh minat dan nafsunya untuk belajar (Mulyasa, 2012: 188).

Berdasarkan pendapat Subagyo, Komari, & Pambudi (2015: 24) menyatakan guru pendidikan jasmani dapat memenuhi persyaratan yaitu (1) Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan. (2) Berpenampilan menarik. (3) Tidak gagap. (4) Tidak buta warna. (5) Pandai (cerdas). (6) Energik dan berketerampilan motorik. Pendapat lain, Suryobroto (2004: 8-9) menyatakan bahwa tugas guru pendidikan jasmani secara nyata sangat kompleks, antara lain:

a. Sebagai pengajar. Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar tugasnya adalah lebih banyak memberi ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat.
b. Sebagai pendidik. Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik tugasnya adalah lebih memberikan dan menanamkan sikap atau afektif ke peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani.
c. Sebagai pelatih. Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotorik peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat.
d. Sebagai pembimbing. Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahan kemampuan para peserta didiknya.

Pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan sekaligus mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Guru pendidikan jamani merupakan suatu aktivitas mengajar, berkaitan dengan fisik yang dilakukan secara terstruktur,

terencana dan berfungsi mengembangkan berbagai komponen yang ada di dalam tubuh.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan sebuah media untuk menarik perhatian peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin "*medius"* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2009: 3). Secara luas, Djamarah (2006: 11) mendefinisikan "media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran". Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun dengan peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikan, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Selain media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan, Arsyad, (2009: 4) mengemukakan "istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima". Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau

informasi yang bertujuan instrusional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

"Kata "media" berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar" (Susilana & Riyana 2011: 6). Beberapa pakar dan juga organisasi memberikan batasan mengenai pengertian media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology (AECT)* Amerika. *AECT* dalam Uno (2014: 113), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2003: 6). Hal tersebut sependapat dengan Heinich (Sutirman, 2013: 15) yang mengartikan media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Lebih lanjut, Sutirman (2013: 15) menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar.

Kustandi & Sutjipto (2013: 7) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kustandi & Sutjipto (2013: 7) mengemukakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini, guru, buku

teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Berdasarkan pendapat Uno, (2014: 114) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu berbentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Uno (2014: 114) menjelaskan bahwa media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber (guru) ke peserta didik yang bertujuan merangsang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran serta memberikan penguatan maupun motivasi.

Selain itu pendapat lain yang dikemukakan oleh Aqib (2011: 88) menyatakan bahwa "media adalah perantara atau pengantar, dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (peserta didik)". Gagne yang dikutip oleh Suryobroto (2004: 14), menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang membantu peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran. Arsyad (2009: 7), menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007, yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam pembelajaran.

Selain media pembelajaran sebagai peralatan pendidikan, definisi lain yang dikemukakan oleh Sanaky (2013: 04) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Miarso (2004: 458) memberikan batasan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam media pembelajaran dalam jurnal Muktiani (2008: 30-31) media pembelajaran sebagai produk dari teknologi semakin bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Media cetak dan noncetak, elektronik dan nonelektronik, proyeksi maupun non-proyeksi pada dasarnya memiliki potensi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Pemilihan teknologi dan jenis interaksi pembelajaran yang akan digunakan tergantung pada kebutuhan. Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus, sehingga pembelajaran akan lebih optimal.

Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai pengalaman

nyata, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik. Proses belajar mengajar sering ditandai dengan adanya unsur tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Metode dan media merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur pembelajaran yang lain.

Penjelasan lain diungkapkan Made (2008: 12) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antar lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mendukung materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Kemampuan yang dimiliki media pembelajaran diungkapkan Suryobroto berdasarkan pendapat Prasetyo & Sunarti (2016: 6), menyatakan bahwa media memiliki kemampuan sebagai berikut:

1) Membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit
2) Membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya
3) Menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil
4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang
5) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
6) Membangkitkan motivasi
7) Mengatasi ruang dan waktu
8) Mengatasi jarak yang jauh
9) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi

Berdasarkan definisi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) dari pengirim pesan (guru) kepada penerima

pesan (siswa). Penerima pesan (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik..

c. Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran media berguna sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap dan lain-lain), meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berguna untuk mengatur langkah-langkah kemajuan, serta memberikan umpan balik. Hamalik (2010: 30) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan danisi pelajaran saat itu.

Secara umum dijelaskan Sadiman, (2003: 16-17), media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. (3) Dengan sifat yang unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat, salah satunya yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 21-23) menyatakan bahwa manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung yaitu pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar

yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik selalu terjaga dam memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat. Hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas. Dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu. positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Kustandi & Sutjipto (2013: 23) menjelaskan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan pengalaman kepada siswa. Media pembelajaran berperan sebagai penentu keberhasilan pembelajaran. Susilana & Riyana (2011: 70) mengemukakan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, teori, gaya belajar siswa, kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Kristi & Sutiyarsih (2018: 19) menyatakan Mmanfaat yang bisa didapat dengan menggunakan media pembelajaran ketika mengajar diantaranya proses

pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik; bahan ajar akan lebih tampak jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan memungkinkan dengan mudah menguasai tujuan pembelajaran; peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi aktivitas yang lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Dari berbagai manfaat media pembelajaran yang telah dibahas oleh beberapa ahli, media pembelajaran berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

d. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran PJOK. Agar lebih optimal pemanfaatan harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Selain pemanfaatan yang optimal dalam Pendidikan jasmani diungkapkan Suryobroto, (2004: 9) pemanfaatan media adalah penggunaan sumber-sumber belajar secara sistematis. Keputusan untuk mencoba atau menggunakan sumber-sumber belajar harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan tujuan belajar. pemanfaatan ini membidangi tentang bagaiman secara teori dan praktek suatu proses dan sumber belajar dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Kawasan pemanfaatan ini terdiri dari

pemakaian media, penyebaran media, implementasi dan pelembagaan serta kebijaksanaan dan peraturan.

Pendapat Cahyadi (2019: 26) bahwa secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka). (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Dalam pemanfaatannya suatu media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat membantu kegiatan belajar peserta didik dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi ajar. Media pembelajaran diharapkan dapat memperjelas suatu materi pembelajaran sehingga menjadi konkrit dan mudah dipahami peserta didik. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik media yang akan digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi efisien dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai penunjang kelancaran belajar.

e. Jenis dan Karakteristik Media

Seiring perkembangan jaman dan semakin majunya teknologi maka media juga semakin berkembang, sekarang ini makin banyak muncul dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari banyaknya pendapat dari para ahli, belum ada suatu kesepakatan dalam penggolongan atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspek. Berikut merupakan beberapa contoh

taksonomi yang dapat disimpulkan oleh Sadiman, (2003: 20-23) yaitu: (1) Taksonomi diungkapkan Rudy Bretz, (2) Hirarki media diungkapkan Duncan, (3) Taksonomi diungkapkan Briggs, (4) Taksonomi diungkapkan Gagne, (5) Taksonomi diungkapkan Edling.

Mengenai jenis-jenis media, Bretz (Ishrayanto, 2008: 14) mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indera penglihat. Di samping itu, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi media, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media adio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Media pembelajaran yang digunakan di Indonesia diungkapkan Suryobroto (2004: 18-23) ada beberapa macam, yaitu: (1) Media grafis: Media grafis termasuk media visual, seperti media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. (2) Media audio: Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal.

(3) Media Proyeksi Diam: a) Film Bingkai, b) Film Rangkai, c) Media Transparansi, d) Proyektor Tak Tembus Pandang, e) Mikrofis, f) Film, g) Film Gelang, h) Televisi, i) Permainan dan Stimulus.

Unsur-unsur pokok dalam media diungkapkan Sadiman (2003: 43), ada tiga unsur, yaitu suara, visual dan gerak. Bretz juga membedakan antara media siar *(telecommunication)* dan media rekam *(recording),* sehingga terdapat 8 klasifikasi media: (1) media *audio visual* gerak, (2) media *audio visual* diam, (3) media *audio* semi gerak, (4) media *visual* gerak, (5) media *visual* diam, (6) media semigerak, (7) media *audio,* dan (8) media cetak. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan beberapa para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media grafis, media audio, media proyeksi diam, media visual, media suara, dan media gerak. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Selain perkembangan media pembelajaran yang terjadi, diungkapkan Cahyadi (2019: 51) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut: (1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. (2) Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. (3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. (4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media

harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. (5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. (6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. (7) Berkualitas baik. kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang. (8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

Pendapat lain disampaikan oleh Sukiman (2012: 85-225), karakteristik media yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran dibedakan menjadi media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis audio visual dan media pembelajaran berbasis komputer. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis dan karakteristik media pembelajaran yaitu (1) media audio visual gerak, (2) media adio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak.

f. Penggunaan Media Pembelajaran

Sebelum penggunaan media, hendaklah seorang guru memilih media pembelajaran terlebih dahulu. Pengunaan media pembelajaran memang kita perlukan agar pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk memperoleh nilai efektifitas yang tinggi dari sebuah media pembelajaran tidaklah mudah guru seyogyanya harus memahami cara dan teknik dalam menggunakan media tersebut. Susilana & Riyana, (2011: 176-177) menyatakan media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identik dalam situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran gurupun dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya *e-learning,* pembelajaran individual dengan CD interaktif, video interaktif dan lain-lain. berdasarkan tempat penggunaannya, terdapat beberapa teknik penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1) Penggunaan media di dalam kelas

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaanya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan penggunaan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal tersebut, ialah tujuan, materi dan strategi pembelajaran, yang terpenting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas dimana guru dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung (*face to face*).

Media yang dapat digunakan di kelas adalah yang memungkinkan dilihat dari sisi biaya, berat dan ukuran, kemampuan peserta didik dan guru untuk menggunakannya. Permasalahan ini media harus praktis, ekonomis, mudah untuk digunakan.

2) Penggunaan media di luar kelas

Seperti yang telah disinggung di atas, terdapat media yang penggunaanya di luar situasi kelas. Media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua peserta didik. Penggunaan media pembelajaran di luar situasi kelas dapat dibedakan dalam dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

(1)Penggunaan media tidak terprogram

Susilana & Riyana (2011: 176-177) menyatakan penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas, hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yang ada di masyarakat, misalnya televisi, radio, penggunaan film melalui CD/DVD ROM, penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang diberikan oleh guru atau sekolah. Penggunaan media ini tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. Mereka juga tidak diharapkan untuk memberikan umpan balik kepada siapapun dan juga tidak perlu mengikuti tes atau ujian. Penggunaan media didasarkan atas inisiatif sendiri tanpa disuruh oleh pihak sekolah, medianya pun dapat diperoleh dimana saja, misalnya di toko buku, supermarket, pameran pendidikan, dan lain-lain. Contoh jenis

penggunaan media seperti ini adalah:

(a) Penggunaan kaset pelajaran bahasa Inggris

Penggunaan kaset pelajaran Bahasa inggris diungkapkan Susilana & Riyana (2011: 176-177) media jenis ini dapat dijumpai di toko di sekitar tempat tinggal, banyak dijual kaset pelajaran bahasa inggris yang dibuat untuk melengkapi buku-buku pelajaran bahasa inggris tertentu.orang yang merasa memerlukan program tersebut dapat membelinya secara bebas.

(b) Penggunaan siaran radio untuk pendidikan

Penggunaan siaran radio untuk Pendidikan diungkapkan Susilana & Riyana (2011: 178) banyak siaran radio atau televisi yang bersifat pendidikan. Program-program itu disiarkan dengan maksud untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan tertentu. Misalnya siaran pelajaran Bahasa Inggris, Matematika, Bahasa Indonesia dan lain-lain. Program tersebut disiarkan dengan harapan didengarkan dan dimanfaatkan oleh orang.

(2)Penggunaan media secara terprogram

Banyak penggunaan media kini yang telah terprogram. Susilana & Riyana (2011: 178) menyatakan penggunaan media secara terprogram adalah bahwa media tersebut digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematik untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Bila media itu berupa media pembelajaran, secara didik (*audience*) diorganisasikan dengan baik hingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu. Susilana & Riyana (2011: 178), menyatakan salah satu contoh

penggunaan media secara terprogram adalah *E-learning*.

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih diarahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, peserta didik dapat belajar secara individual baik secara terprogram amupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram peserta didik dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencari data (*search enggine*). Internet juga dapat digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program *e-learning*. Pada program ini sekolah atau pihak penyelenggara menyediakan sebuah situs/*web e-learning* yang menyediakan bahan belajar secara lengkap baik yang bersifat interaktif maupun non interaktif.

4. Media Pembelajaran Berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT)

Sutopo (2012: 1) menyatakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau *Information and Communication Technologies* (ICT) adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis yang digunakan untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah

konsep yang tidak terpisahkan. Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.

Kusuma (2012: 2) menyatakan Teknologi Informasi dan Komunikasi terdiri atas tiga kata, yaitu: teknologi, informasi, dan komunikasi yang masing-masing memiliki makna. Teknologi merupakan alat yang digunakan untuk membuat dan mengolah informasi dengan menggunakan peralatan yang berkemampuan teknik. Informasi merupakan suatu pengertian yang diekspresikan melalui ungkapan mengenai suatu kejadian, kenyataan, atau gagasan, dengan menggunakan lambang-lambang yang telah diketahui dan disepakati bersama.

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi dari ungkapan mengenai suatu kejadian atau gagasan dikemas menjadi pesan untuk kemudian disampaikan secara langsung maupun tidak langsung menggunakan bahasa yang berbentuk visual, suara, atau tulisan dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah tata cara atau sistem yang berdasarkan kemampuan teknik ilmu pengetahuan eksakta yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada sesama.

Munir (2010: 16) menjelaskan bahwa teknologi informasi terdiri atas enam bagian, yaitu: (1) teknologi masukan *(input technology)*; (2) teknologi keluaran *(output technology)*; (3) teknologi perangkat lunak *(software technology)*; (4) teknologi penyimpan *(storage technology)*; (5) teknologi komunikasi *(communication technology)*; dan (6) mesin pemroses *(processing*

mechine). Teknologi masukan adalah segala perangkat yang digunakan untuk menangkap data/informasi dari sumber asalnya. Contoh teknologi ini antara lain *barcode scanner* dan *keyboard*. Teknologi keluaran adalah semua perangkat yang digunakan untuk menyajikan informasi baik berupa *softcopy* maupun *hardcopy*. Contoh teknologi ini antara lain *monitor*, *printer*, dan *speaker*. Teknologi perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang digunakan untuk mengendalikan perangkat keras komputer. Contoh teknologi ini adalah *Microsoft Word*, *Microsoft Powerpoint*, dan *Movie Maker*. Teknologi penyimpan adalah segala perangkat yang digunakan untuk menyimpan data. Contoh teknologi ini adalah *hardisk*, *flashdisk*, *disket*, dan *CD-ROM*. Teknologi komunikasi adalah teknologi yang memungkinkan hubungan jarak jauh. Contoh teknologi ini adalah *internet*. Teknologi pemroses adalah komponen yang berfungsi untuk mengingat data/informasi (berupa komponen memori) dan mengeksekusi program (berupa komponen CPU).

Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika dan lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi. Munir (2010: 16) mengemukakan adanya keterkaitan antara Teknologi Informasi dan Komunikasi, bahwa teknologi informasi lebih pada sistem pengolahan informasi, sedangkan teknologi komunikasi berfungsi untuk pengiriman informasi. TIK tidak identik dengan komputer namun juga dengan segala sesuatu yang berupa *software* dan *hardware* yang dapat membantu manusia. Munir (2010: 10), menyatakan perangkat keras *(hardware)* adalah peralatan-peralatan yang bersifat fisik, seperti *memory*, *printer*, dan *keyboard*.

Perangkat lunak *(software)* adalah instruksi-instruksi untuk mengatur perangkat keras agar bekerja sesuai dengan tujuan instruksi-instruksi tersebut. Pengolah kata *(word processor)* merupakan contoh program yang banyak digunakan oleh pemakai komputer untuk membuat dokumen.

Penggunaan perangkat TIK pada saat ini sudah diterapkan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Sutopo (2012: 2) menyatakan pendidikan berbasis TIK merupakan sarana interaksi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik dalam meningkatkan efektivitas, kualitas, produktivitas, serta akses pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penggunaan peralatan TIK berperan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dan pengertian TIK, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK adalah seluruh alat/perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan memanfaatkan TIK. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK dapat memudahkan guru dalam menyampaiakan materi yang diajarkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK juga dapat memberikan pengalaman yang baru bagi siswa.

5. Profil SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Sleman. Secara Geografis Kabupaten Sleman terletak diantara 110° 33′ 00″ dan 110° 13′ 00″ Bujur Timur,

7° 34′ 51″ dan 7° 47′ 30″ Lintang Selatan. Wilayah Kabupaten Sleman sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Boyolali, Propinsi Jawa Tengah, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Klaten, Propinsi Jawa Tengah, sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kulon Progo, Propinsi DIY dan Kabupaten Magelang, Propinsi Jawa Tengah dan sebelah selatan berbatasan dengan Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul dan Kabupaten Gunung Kidul, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Pemda Sleman). Objek penelitian adalah SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, selengkapnya sebagai berikut:

Tabel 2. Profil SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

No	Nama	Alamat
1	SMA N 1 Cangkringan	Jl. Merapi Golf Bedoyo Wukirsari Cangkringan
2	SMA N 1 Depok	Jl. Babarsari Caturtunggal Depok Sleman
3	SMA N 1 Gamping	Jl. Tegalyoso Banyuraden Gamping Sleman
4	SMA N 1 Godean	Sidokarto Sidokarto Godean Sleman
5	SMA N Kalasan	Bogem Tamanmartani Kalasan Sleman
6	SMA N 1 Minggir	Jl. Pakeran Sendangmulya Minggir Sleman
7	SMA N 1 Mlati	Cebongan Tlogodadi Mlati Sleman
8	SMA N 1 Ngaglik	Jl. Yogya-Pulowatu Donoharjo Ngaglik. Sleman
9	SMA N 2 Ngaglik	Sukoharjo Sukoharjo Ngaglik Sleman
10	SMA N 1 Ngemplak	Jangkang Manisrenggo Bimomartani Ngemplak
11	SMA N 1 Pakem	Jl. Kaliurang KM 19 Pakem Sleman
12	SMA N 1 Prambanan	Jl. Madubaru Madurejo Prambanan Sleman
13	SMA N 1 Sayegan	Tegalcentan Margoagung Seyegan Sleman
14	SMA N 1 Sleman	Jl. Magelang KM 14 Caturharjo Sleman
15	SMA N 2 Sleman	Brayut Pandowoharjo Sleman
16	SMA N 1 Tempel	Banjarharjo Pondokrejo Tempel Sleman
17	SMA N 1 Turi	Gununganyar Donokerto Turi Sleman

(Sumber: Dikporan DI Yogyakarta, 2020)

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman dari

kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2019) yang berjudul "Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasis *ICT* di Sekolah Menengah Pertama 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 survei. 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 115 orang. 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. Penelitian yang dilakukan oleh Widiarto (2016) yang berjudul "Pengetahuan Guru PJOK terhadap Media Pembelajaran Berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media

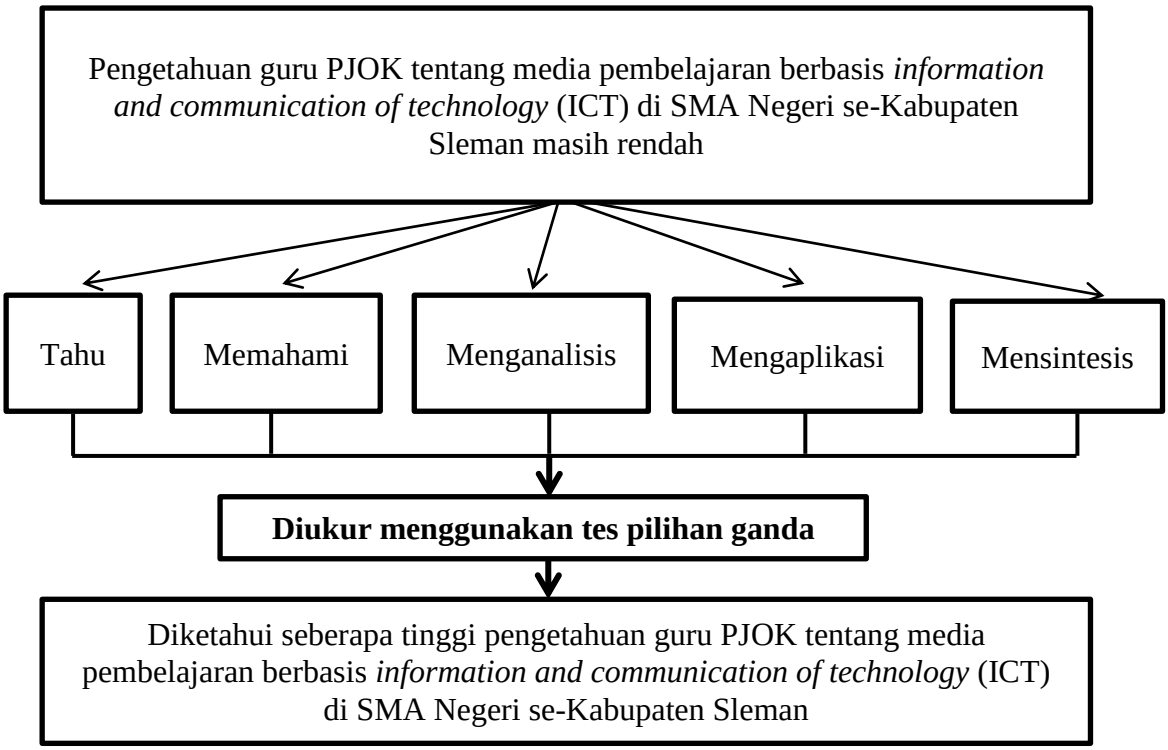
pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *survey*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru PJOK se-kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul sebanyak 13 guru. Seluruh populasi menjadi subjek penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berbentuk tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang dengan program *Microsoft Excel.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul sebanyak 0 guru (0%) mempunyai kategori amat baik, sebanyak 6 guru (46%) mempunyai kategori baik, sebanyak 3 guru (23%) mempunyai kategori cukup, dan sebanyak 4 guru (31%) mempunyai kategori kurang.

C. Kerangka Berpikir

Guru PJOK sebagai pendidik dan pengajar bidang PJOK yang secara keseluruhan kegiatannya harus mengacu pada kurikulum. Guru yang professional harus siap menemukan metode baru dan harus selalu berusaha keras mengembangkan kreativitas supaya terciptanya pembelajaran yang berkualitas. Di samping itu, kesesuaian bidang studi yang diampu oleh guru dengan keahlian yang diperolehnya melalui pendidikan prajabatan sangat penting untuk memastikan pertumbuhan profesionalitasnya.

Media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan atau informasi belajar dari guru kepada peserta didik, yang dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sebaiknya memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Upaya guru PJOK dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh peserta didik. Adanya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK itu sendiri. Kemampuan daya serap peserta didik yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Namun hal tersebut belum bisa diketahui kebenarannya, karena belum diketahuinya seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.



Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2007: 147), menyatakan bahwa "penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya". Perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Penelitian dilakukan pada guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dari 24 sekolah. Waktu penelitian dilakukan bulan 8 Juni-15 Juni 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Arikunto (2010: 173) menyatakan bahwa "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dari 17 sekolah. Sugiyono (2007: 81) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling* yang berjumlah 36 orang guru. Rincian sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Rincian Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SMA N 1 Cangkringan	2
2	SMA N 1 Depok	2
3	SMA N 1 Gamping	2
4	SMA N 1 Godean	2
5	SMA N Kalasan	2
6	SMA N 1 Minggir	2
7	SMA N 1 Mlati	2
8	SMA N 1 Ngaglik	2
9	SMA N 2 Ngaglik	2
10	SMA N 1 Ngemplak	2
11	SMA N 1 Pakem	3
12	SMA N 1 Prambanan	3
13	SMA N 1 Sayegan	2
14	SMA N 1 Sleman	1
15	SMA N 2 Sleman	2
16	SMA N 1 Tempel	2
17	SMA N 1 Turi	3
Jumlah		**36**

(Sumber: Dikporan DI Yogyakarta, 2020)

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman. Definisi operasionalnya adalah Pengetahuan merupakan sesuatu yang didapatkan dari hasil daya tahu yang nantinya dapat berbentuk sebuah informasi. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media digunakan dengan tujuan membantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran menjadi komponen penting bagi guru dalam memimpin pembelajaran yang diukur menggunakan tes pengetahuan dengan pilihan ganda.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa "tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2011: 186) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Purnama (2019) yang sudah divalidasikan kepada dosen ahli. Instrumen tersebut juga valid, yaitu karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,312) dan reliabilitas sebesar 0,661. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	∑
Tingkat pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *technology* (ICT)	Tahu (mengingat)	Menyebutkan,menguraikan,mendefinisikan, menyatakan 1. Menyebutkan media pembelajaran berbasis audio – visual 2. Menyebutkan media pembelajaranan berbasis visual 3. Menyebutkan yang bukan ciri dari media pembelajaran 4. Menyatakan kepanjangan OHT 5. Menyatakan kepanjangan ICT 6. Menyebutkan media pembelajaran berbasis ICT (web internet) 7. Menyebutkan media pembelajaran berbasis ICT (wireless) 8. Mendefinisikan E-learning	 3 4 6 16 17 21 22 24	8
	Memahami	Menyimpulkan, meramalkan, menjelaskan 1. Menjelaskan peran media pembelajaran berbasis ICT 2. Peran ICT dalam kegiatan belajar 3. Menjelasakan media pembelajaran berbasis audio visual	 1 2 14	3
	Menganalisis	Ciri-ciri, mengkelompokan, membedakan, memilih 1. Mengkelompokan media pembelajaran berbasis komputer 2. Membedakan jenis media pembelajaran berbasis komputer 3. Memilih media pembelajaran berbasis audio	 5 10 18	3
	Mengaplikasi	Manfaat, ,metode, mengoprasikan, memprinsip,penggunaan, penerapan 1. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT 2. Penerapan media berbasis komputer 3. Pengoprasian media berbasis komputer 4. Penerapan media audio visual 5. Penggunaan media audio 6. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT 7. Metode penggunaan media pembelajaran berbasis ICT	 8 9 11 15 19 20 23	7
	Mensinstesis	Jenis jenis , merancang, menerapkan, memadukan 1. Memadukan ciri dari Fixative Property 2. Merancang prosudur menguplоad video di youtube 3. Merancang prosudur mengirim email 4. Memadukan sifat-sifat media berbasis audio visual 5. Menerapkan media berbasis internet/ *E-learning*	 7 12 13 25 26	5
Jumlah			**26**	

(Sumber: Purnama, 2015)

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

a. Peneliti mencari data guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.
b. Peneliti menentukan jumlah guru PJOK SMA Negeri se-Kabupaten Sleman yang menjadi subjek penelitian.
c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden melalui google form yang disebar melalui grup MGMP.
d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Analisis Butir Instrumen

Setelah soal dibuat, perlu dilakukan telaah atas soal tes tersebut. Analisis butir soal digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Semakin besar indeks kesukaran berarti semakin mudah soal tersebut dan sebaliknya. Fungsi tingkat kesukaran butir biasanya dikaitkan dengan tujuan tes. Misalnya untuk ujian akhir semester digunakan soal dengan tingkat kesukaran sedang, untuk keperluan seleksi digunakan soal dengan tingkat kesukaran tinggi,

dan untuk keperluan diagnostik digunakan soal dengan tingkat kesukaran mudah (Arikunto, 2013: 209). Kriteria tingkat kesukaran suatu item soal dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Keterangan
Kurang dari 0,30	item soal berkategori sukar
0,31 – 0,70	item soal berkategori cukup
Lebih dari 0,71	item soal berkategori mudah

(Sumber: Arikunto, 2013: 209)

Hasil analisis tingkat kesukaran butir instrumen, disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

***Proportion Correct* (p)**	**Kategori Soal**	**Frekuensi (Jumlah Butir)**	**Persentase**
> 0,71	**Mudah**	0	0,00%
0,31- 0,70	**Sedang**	23	88,46%
< 0,30	**Sukar**	3	11,54%
Jumlah		**26**	**100%**

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa tingkat kesukaran butir instrumen berada pada kategori “mudah” sebesar 0,00% (0 butir), “sedang” sebesar 88,46% (23 butir), “sukar” sebesar 11,54% (3 butir).

2. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara orang yang telah menguasai materi dan orang yang belum menguasai materi yang ditanyakan. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks daya pembeda (DP). Semakin tinggi indeks daya pembeda soal berarti semakin mampu soal yang bersangkutan membedakan orang

yang sudah memahami dan belum memahami materi (Arikunto, 2013: 210). Kriteria daya beda suatu item soal dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Tingkat Daya Pembeda Item Soal

Daya Pembeda Item	Keterangan
0 – 0,20	item soal memiliki daya pembeda lemah
0,21 – 0,40	item soal memiliki daya pembeda sedang
0,41 – 0,70	item soal memiliki daya pembeda baik
0,71 – 1,00	item soal memiliki daya pembeda sangat kuat
Bertanda Negatif	item soal memiliki daya pembeda sangat jelek

(Sumber: Arikunto, 2013: 210)

Hasil analisis daya beda butir instrumen, disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Daya Beda

Daya Beda	Kategori	Frekuensi (Jumlah Butir)	Persentase
0,00 – 0,20	Lemah	3	11,54%
0,21 – 0, 40	Sedang	23	88,46%
0,41 – 0,70	Baik	0	0,00%
0,71 – 1,00	Sangat Kuat	0	0,00%
Jumlah		**26**	**100%**

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa daya beda butir instrumen berada pada kategori “lemah” sebesar 11,54% (3 butir), “sedang” sebesar 88,46% (23 butir), “baik” sebesar 0% (0 butir), dan “sangat kuat” sebesar 0% (0 butir).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:
P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)
F = Frekuensi
N = Jumlah Responden
(Sudijono, 2009: 40)

Sugiyono (2007: 112), menyatakan bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N : \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \text{ X } 100$$

N : Nilai
X : Butir benar
Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan tabel 9 sebagai berikut (dalam Meikahani & Kriswanto, 2015: 19):

Tabel 9. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Cukup
4	21 - 40	Rendah
5	0 - 20	Sangat Rendah

(Sumber: dalam Meikahani & Kriswanto, 2015: 19)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 36 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu faktor tahu, memahami, menganalisis, mengaplikasi, dan mensintesis. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman didapat skor tekurang (*minimum*) 15,38, skor terbaik (*maksimum*) 88,46, rerata (*mean*) 49,36, nilai tengah (*median*) 42,31, nilai yang sering muncul (*mode*) 19,23, *standar deviasi* (SD) 23,91. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskriptif Statistik Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

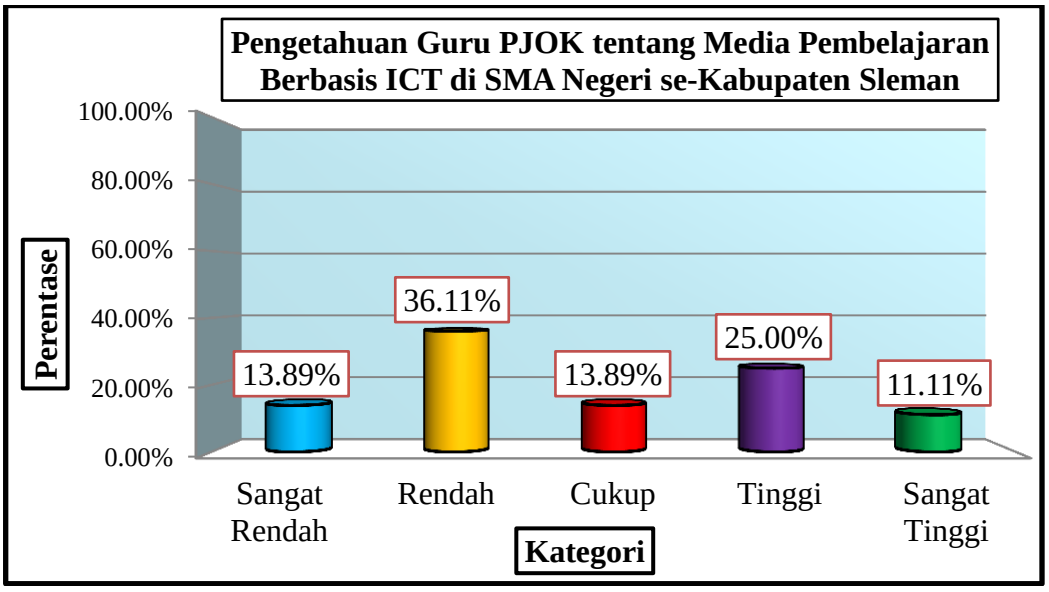
Statistik	
N	36
Mean	49.36
Median	42.31
Mode	19.23[a]
Std, Deviation	23.91
Minimum	15.38
Maximum	88.46

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Norma Penilaian Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	4	11.11%
2	61 - 80	Tinggi	9	25.00%
3	41 - 60	Cukup	5	13.89%
4	21 - 40	Rendah	13	36.11%
5	0 - 20	Sangat Rendah	5	13.89%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 13,89% (5 guru), "rendah" 36,11% (13 guru), "cukup" 13,89% (5 guru), "tinggi" 25,00% (9 guru), dan "sangat tinggi" 11,11% (4 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 49,36, dalam kategori "cukup".

1. Faktor Tahu (Mengingat)

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor tahu didapat skor tekurang (*minimum*) 0,00, skor terbaik (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 47,92, nilai tengah (*median*) 43,75, nilai yang sering muncul (*mode*) 25,00, *standar deviasi* (SD) 28,58. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Tahu (Mengingat)

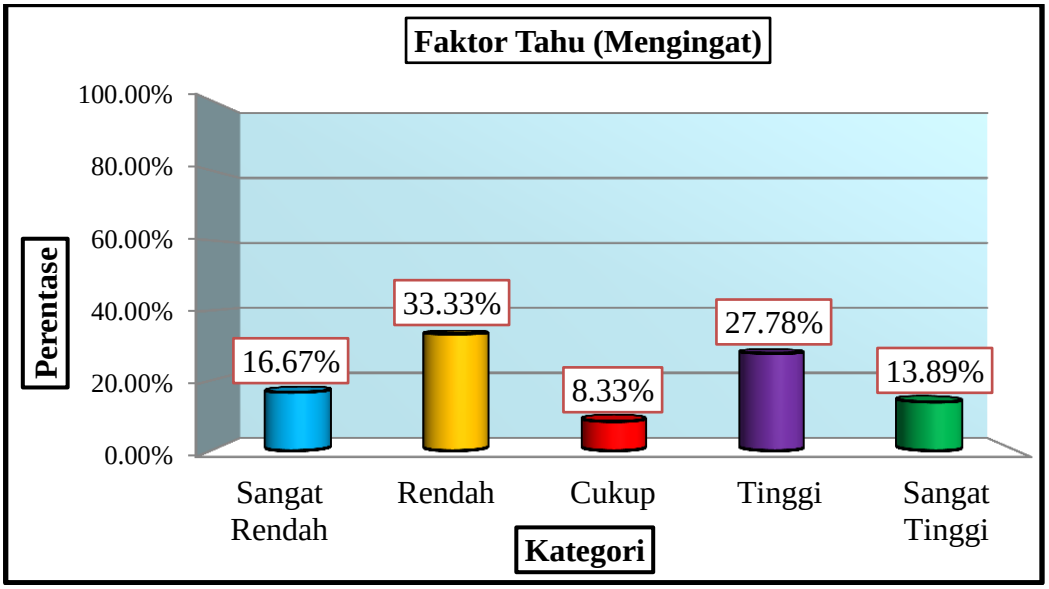
Statistik	
N	36
Mean	47.92
Median	43.75
Mode	25.00
Std, Deviation	28.58
Minimum	0.00
Maximum	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor tahu disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Tahu (Mengingat)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	5	13.89%
2	61 - 80	Tinggi	10	27.78%
3	41 - 60	Cukup	3	8.33%
4	21 - 40	Rendah	12	33.33%
5	0 - 20	Sangat Rendah	6	16.67%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor tahu dapat disajikan pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Tahu

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor tahu berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 16,67% (6 guru), "rendah" 33,33% (12 guru), "cukup" 8,33% (3 guru), "tinggi" 27,78% (10 guru), dan "sangat tinggi" 13,89% (5 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 47,92, dalam kategori "cukup".

2. Faktor Memahami

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami didapat skor tekurang (*minimum*) 33,33, skor terbaik (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 57,41, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 25,96. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Memahami

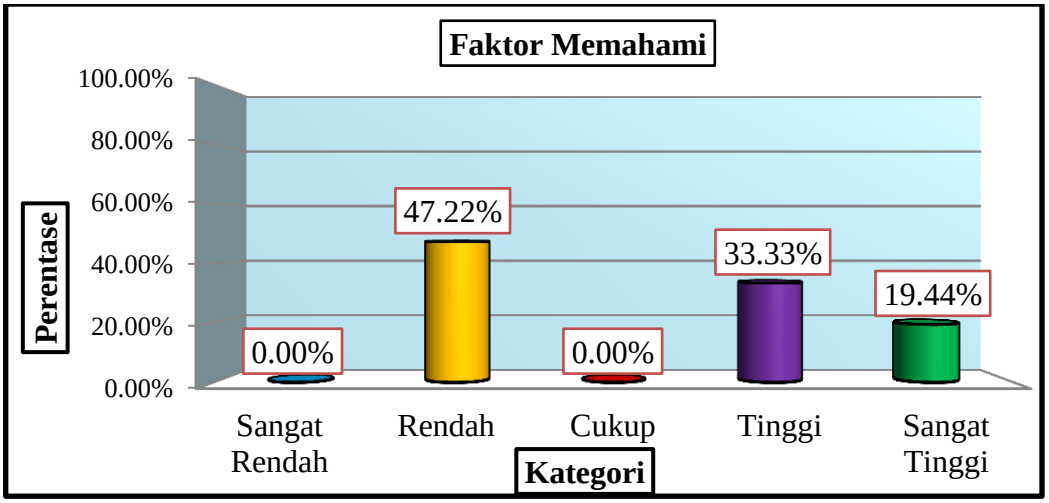
Statistik	
N	36
Mean	57.41
Median	66.67
Mode	33.33
Std, Deviation	25.96
Minimum	33.33
Maximum	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami disajikan pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Memahami

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	7	19.44%
2	61 - 80	Tinggi	12	33.33%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Rendah	17	47.22%
5	0 - 20	Sangat Rendah	0	0.00%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman faktor memahami disajikan pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Memahami

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 0,00% (0 guru), "rendah" 47,22% (17 guru), "cukup" 0,00% (0 guru), "tinggi" 33,33% (12 guru), dan "sangat tinggi" 19,44% (7 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 57,41, dalam kategori "cukup".

3. Faktor Menganalisis

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menganalisis didapat skor tekurang (*minimum*) 0,00, skor terbaik (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 57,41, nilai tengah (*median*) 66,67, nilai yang sering muncul (*mode*) 33,33, *standar deviasi* (SD) 29,40. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut:

Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Menganalisis

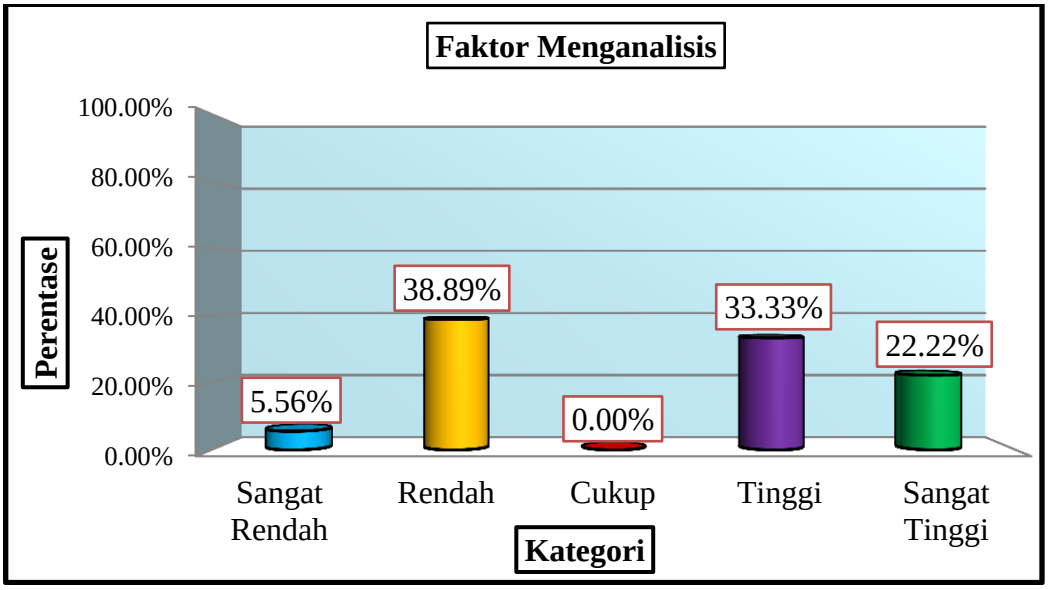
Statistik	
N	36
Mean	57.41
Median	66.67
Mode	33.33
Std, Deviation	29.40
Minimum	0.00
Maximum	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menganalisis disajikan pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Norma Penilaian Faktor Menganalisis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	8	22.22%
2	61 - 80	Tinggi	12	33.33%
3	41 - 60	Cukup	0	0.00%
4	21 - 40	Rendah	14	38.89%
5	0 - 20	Sangat Rendah	2	5.56%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 17 tersebut di atas, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menganalisis dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Menganalisis

Berdasarkan tabel 17 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menganalisis berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 5,56% (2 guru), "rendah" 38,89% (14 guru), "cukup" 0,00% (0 guru), "tinggi" 33,33% (12 guru), dan "sangat tinggi" 22,22% (8 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 57,41, dalam kategori "cukup".

4. Faktor Mengaplikasi

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi didapat skor tekurang (*minimum*) 14,29, skor terbaik (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 55,56, nilai tengah (*median*) 57,14, nilai yang sering muncul (*mode*) 42,86, *standar deviasi* (SD) 27,27. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Deskriptif Statistik Faktor Mengaplikasi

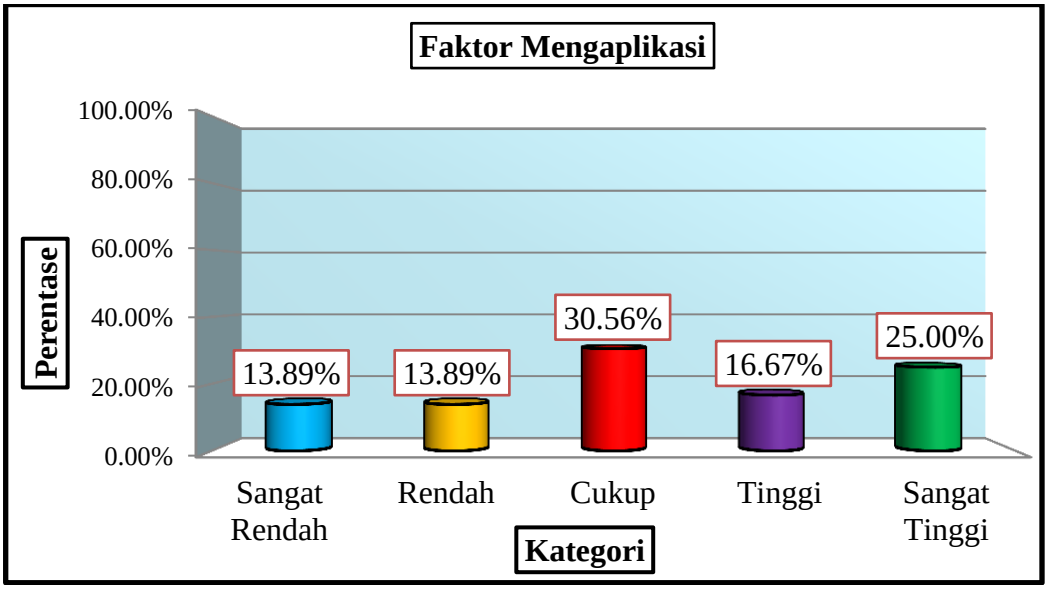
Statistik	
N	36
Mean	55.56
Median	57.14
Mode	42.86[a]
Std, Deviation	27.27
Minimum	14.29
Maximum	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi disajikan pada tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Norma Penilaian Faktor Mengaplikasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	9	25.00%
2	61 - 80	Tinggi	6	16.67%
3	41 - 60	Cukup	11	30.56%
4	21 - 40	Rendah	5	13.89%
5	0 - 20	Sangat Rendah	5	13.89%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 19 tersebut di atas, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi pada gambar 7 berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Mengaplikasi

Berdasarkan tabel 19 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 13,89% (5 guru), "rendah" 13,89% (5 guru), "cukup" 30,56% (11 guru), "tinggi" 16,67% (6 guru), dan "sangat tinggi" 25,00% (10 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 55,56, dalam kategori "cukup".

5. Faktor Mensintesis

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mensintesis didapat skor tekurang (*minimum*) 0,00, skor terbaik (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 33,33, nilai tengah (*median*) 40,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 40,00, *standar deviasi* (SD) 26,19. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 20. Deskriptif Statistik Faktor Mensintesis

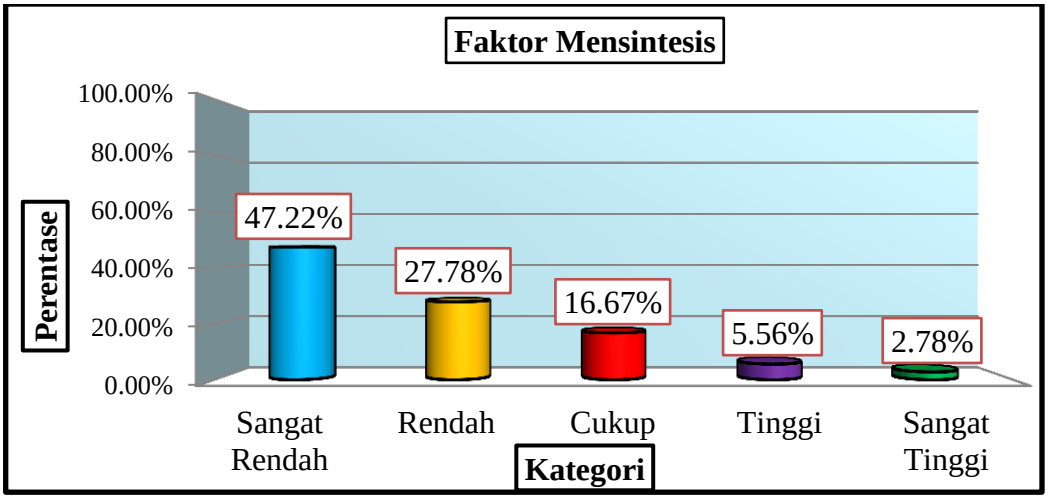
Statistik	
N	36
Mean	33.33
Median	40.00
Mode	40.00
Std, Deviation	26.19
Minimum	0.00
Maximum	100.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mensintesis disajikan pada tabel 21 sebagai berikut:

Tabel 21. Norma Penilaian Faktor Mensintesis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	81 - 100	Sangat Tinggi	1	2.78%
2	61 - 80	Tinggi	2	5.56%
3	41 - 60	Cukup	6	16.67%
4	21 - 40	Rendah	10	27.78%
5	0 - 20	Sangat Rendah	17	47.22%
Jumlah			**36**	**100%**

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 21 tersebut di atas, pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mensintesis disajikan pada gambar 8:



Gambar 8. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Mensintesis

Berdasarkan tabel 21 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mensintesis berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 47,22% (17 guru), "rendah" 27,78% (10 guru), "cukup" 16,67% (3 guru), "tinggi" 5,56% (2 guru), dan "sangat tinggi" 2,78% (1 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 33,33, dalam kategori "rendah".

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 36 butir, dan terbagi dalam lima faktor, yaitu faktor tahu, memahami, menganalisis, mengaplikasi, dan mensintesis. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis *information and communication of technology* (ICT) di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT belum maksimal.

Guru PJOK harus menunjukkan kompetensi yang meyakinkan dalam segi pengetahuan, keterampilan, penguasaan kurikulum, materi pelajaran, model/strategi/metode/pendekaan mengajar, teknik evaluasi, dan menilai, komitmen terhadap tugas serta memiliki disiplin yang tinggi. Kompetensi guru tersebut perlu terus dikembangkan secara terprogram, terus-menerus dan berkelanjutan melalui suatu sistem pembinaan yang dapat meningkatkan kualitas

profesional guru PJOK. Guru PJOK merupakan tenaga profesional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya yang diatur secara sistematis dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani.

Guru merupakan komponen manusiawi dalam proses pembelejaran yang sangat berperan dalam mengantarkan siswa-siswinya pada tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Gurulah yang memikul tanggungjawab atas keberhasilan dan kegagalannya program pengajaran. Oleh karena itu mengajar merupakan pekerjaan profesional, karena itu menggunakan teknik dan prosedur yang berpijak pada landasan intelektual yang harus dipelajari secara sengaja, terencana dan kemudian dipergunakan demi kemaslahatan orang lain. Dalam pelaksanaannya mata pelajaran PJOK bisanya lebih banyak praktek dibandingkan teori. Akan tetapi guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang baik dalam pemmbelajaran, apalagi dalam penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran PJOK, domain psikomotor merupakan domain paling utama. Oleh karena itu pembelajaran yang menggunakan konsep kearah penguasaan gerak dan tehnik dasar, sangat perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh agar terhindar dari apa yang dikatakan "*handicaving habbit*" (kebiasaan yang salah) (Lestari, 2017: 31).

Sebagai seorang guru PJOK tentu sangat memerlukan suatu strategi dan keterampilan pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Untuk mencapai hal itu, tentu tidak mudah terlebih mata pelajaran PJOK berlangsung di lapangan, sehingga memiliki tingkat kerumitan

yang berbeda bila dibandingkan dengan di kelas (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 4). Guru PJOK sebagai agen pembelajaran, pada praktiknya proses belajar mengajar pendidikan jasmani kurang mencerminkan telah terjadinya pembelajaran yang membekali seperangkat pengetahuan tentang kesehatan kepada para peserta didik. Kurang terampilnya guru PJOK dalam pemilihan pendekatan, model, maupun metode pembelajaran disinyalir menjadi penyebab kurang optimalnya hasil belajar peserta didik (Winarni & Lismadiana, 2020: 104).

Sugihartono (2012: 105) menyatakan bahwa pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang. Dalam proses pembelajaran sekarang ini agar pembelajran menarik harus membutuhkan media yang cukup menarik siswa, salah satunya media *ICT*. Dengan media *ICT* guru dapat terbantu dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mempunyai pengetahuan yqang baik terhadap media pembelajaran *ICT*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor tahu (mengingat) berdasarkan nilai rata-rata sebesar 47,92 masuk kategori cukup. Mengingat (C1) dalam pandangan kognitif merupakan tingkatan yang paling rendah. Anderson & Krathwohl's (2010) menyatakan kategori mengingat mencakup proses mengenali (*recognizing*) dan memanggil (*recalling*). 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. Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami berdasarkan nilai rata-rata sebesar 57,41 masuk kategori cukup. Pemahaman (C2) dalam pendidikan dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengartikan konsep yang memadai untuk menyusun materi dan mengurutkan berdasarkan pengetahuanya. Pada kemampuan ini guru harus mampu memilih fakta yang sesuai untuk menjawab pertanyaan dengan cara mengingat pengetahuan yang dimilikinya. Anderson & Krathwohl's (2010) mengkategorikan kemampuan ini menjadi empat kategori, yaitu kemampuan manafsirkan, kemampuan memberi contoh, kemampuan mengklasifikasikan, kemampuan untuk merangkum, kemampuan menyimpulkan, kemampuan membandingkaan, dan kemampuan menjelaskan. Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpresentasikan materi tersebut secara benar. Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Orang memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan

pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor menganalisis berdasarkan nilai rata-rata sebesar 57,41 masuk kategori cukup. Kemampuan Menganalisis (C4) dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik menentukan bagian-bagian yang menjadi penyusun suatu bentuk, objek, ataupun masalah tertentu sehingga peserta didik mampu menunjukan keterkaitan satu sama lain. Anderson & Krathwohl's (2010) membagi kemampuan ini menjadi tiga, yaitu kemampuan membedakan, kemampuan mengorganisasi, dan kemampuan memberikan ciri khusus. Selain itu, dikatakan bahwa "*breaking material into its constutuent parts and detecting how the parts relate to one another and to an overall structure or purpose*". Berdasarkan hal itu maka pengertian analisis merupakan memecahkan kosep menjadi bagian-bagian penyusunnya dan mengidentifikasi hubungan masing-masing bagian-bagian satu terhadap hal lain, dan secara keseluruhan dengan struktur dengan tujuan tertentu. Tindakan menganalisis diartikan sebagai tindakan menguraikan suatu permasalahan yang dihasilkan dari data menjadi beberapa bagian. Selanjutnya mengkonstruksikan bagian itu dalam suatu hubungan yang bermakna dan bermanfaat. Menganalisis adalah suatau kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam suatu strukturorganisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain. Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan

bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi berdasarkan nilai rata-rata sebesar 55,56 masuk kategori cukup. Penerapan (C3), dalam pemecahan masalah yang memiliki kemampuan ini akan menerapkan dan menggunakannya. Anderson & Krathwohl's (2010) menyatakan bahwa "*carrying out or using a procedure in a given situation*". Selain itu pada kemampuan ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu kemampuan mengambil keputususan atau eksekusi dan kemampuan menggunakan. Pernyataan itu berarti bahwa penerapan merupakan pelaksanakan atau menggunakan prosedur tertentu dalam situasi tertentu pula. Oleh sebab itu, kemampuan mengaplikasikan sangat berkaitan dengan kemampuan prosedural. Kemampuan prosedural pada dasarnya diperoleh kemampuan mengingat dan memahami sesuatu. Setelah mampu menguasai kemampuan prosedural maka peserta didik juga akan mampu menerapkan dan mengimplementasikan. Mengaplikasi diantara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal

latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mensintesis berdasarkan nilai rata-rata sebesar 33,33 masuk kategori rendah. Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

Berdasarkan latar belakang guru pendidikan jasmani yang sebagai responden menunjukkan bahwa guru sudah menempuh pendidikan S1 dan terdapat beberapa guru yang sudah menempuh pendidikan S2. Keadaan ini membuktikan bahwa seluruh guru pendidikan jasmani telah mempunyai bekal pendidikan yang cukup menjadi seorang guru profesional dan mampu mengemas pembelajaran yang baik. Akan tetapi hasilnya berbeda dengan observasi sebelum penelitian dilakukan, hasil menunjukkan bahwa guru belum menguasai media berbasis *ICT,* sehingga pengetahuan tentang media berbasis masih kurang baik atau rendah.

Hasil penelitian menunjukkan secara garis besar pengetahuan media pembelajaran berbasis *ICT* sudah sangat baik. Tingkat pengetahuan guru terhadap media berbasis *ICT* dapat mempengaruhi tingkat penggunaan media berbasis *ICT* dalam proses pembelajaran jasmani. Pengetahuan guru dalam menguasai teknologi menjadi alasan guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *ICT*. Selain itu juga guru akan termotivasi dalam

menyajikan pembelajaran yang menarik karena sudah mengetahui cara pemilihan media berbasis *ICT* yang tepat.

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

Setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru menggunakan media. Macam dan beragamnya media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi bertujuan hanya untuk menjebatani perantara antara materi, pembahasan, guru dan siswa. Media yang digunakan oleh guru banyak macam dan ragamnya. Hal ini dapat dilihat dalam penyampaian materi teori dan praktek seorang guru mengusahakan menggunakan media yang beragam. Media pembelajaran dapat digolongkan dalam beberapa macam, akan tetapi pada intinya media dapat di golongkan menjadi media audio, media visual dan media gabungan dari keduanya (Sumarsono, Anisah, & Iswahyuni, 2019: 6). Penyampaian materi dari guru kepada siswa peran media sangat diperlukan guna untuk memaksimalkan materi. Media merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pentingnya media digunakan dalam

pembelajaran dapat memfalitasi guru sebagai sumber informasi dalam proses penyampaian. Media merupakan sarana penyampai pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Seringnya pengertian media yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi maka sering juga media disamakan dengan alat. Penggunaan media alat bantu dapat meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran (Toufik, Dewi, & Widiyatmoko, 2014).

Kristi & Sutiyarsih (2018: 19) menyatakan manfaat yang bisa didapat dengan menggunakan media pembelajaran ketika mengajar diantaranya: (1) proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (2) bahan ajar akan lebih tampak jelas sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan memungkinkan dengan mudah menguasai tujuan pembelajaran; (3) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi aktivitas yang lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain sebagainya.

Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa pengetahuan terhadap media berbasis *ICT* akan membantu dalam pemilihan media yang tepat, sehingga pemanfaatan media akan berjalan dengan baik didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar guru PJOK di sekolah menengah pertama se-kabupaten Gunungkidul memanfaatkan media berbasis *ICT* seperti *smartphone*, laptop, komputer dan proyektor pada saat pembelajaran pendidikan jasmani ataupun di kehidupan sehari-hari. Terbukti dari

jawaban yang benar di tiap soalnya sebagian besar tentang alat-alat tersebut dan secara tidak langsung guru PJOK mengetahuinya karena sering menggunakannya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran tes penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman berada pada kategori "sangat rendah" sebesar 13,89% (5 guru), "rendah" 36,11% (13 guru), "cukup" 13,89% (5 guru), "tinggi" 25,00% (9 guru), dan "sangat tinggi" 11,11% (4 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 49,36, dalam kategori "cukup".

B. Implikasi

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

1. Bagi guru PJOK, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan untuk lebih meningkatkan pengetahuannya tentang media pembelajaran berbasis ICT.
2. Dengan diketahui pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dapat menjadi indikasi pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran *ICT* dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik atau tidak.
3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian tentang pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT di SMA Negeri se-Kabupaten Sleman dengan menggunakan metode lain dan cakupan populasi yang lebih luas.
3. Bagi guru hasil tersebut menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan pengetahuan media *ICT* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L.W & Krathwohl, D.R. (2010). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran dan asesmen (revisi taksonomi pendidikan bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Aqib, Z. (2011). *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, TK*. Bandung: Yrama Widy.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

_____. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Barnadib, S.I. (2005). *Filsafat pendidikan: sistem dan metode*. Yogyakarta: Andi Offset.

Brookhart, S.M. (2010) *Assess higherorder thingking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar*. Serang: Laksita Indonesia.

Dimyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahastya.

Djamarah, S.B. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1.

Febrina, F, Hajidin, & Mahmud. (2016). Kompetensi guru dalam perencanaan pembelajaran di SDN 2 BANDA ACEH. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Unsyiah Volume 1 Nomor 1, 40-50.

Fetura, A & Hastuti, T.A. (2017). Pemahaman mahasiswa terhadap kompetensi guru pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), 50-57.

Gunawan, I & Palupi, A.R. (2012). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Premiere Educandum*. Volume 2(2): pp.16-40.

Hadisusanto, D, Sidharto, S, & Siswoyo, D. (2005). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pres.

Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.

Isharyanto, T. (2003). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Bertaraf Internasional (SBI) se-DIY*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Jatmika, H.M, Hariono, A, Purwanto, J, & Setiawan, C. (2017). Analisis kebutuhan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pasca program guru pembelajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12 (1), 1-11.

Kavita, V., Sharma, J. P., & Tiwari, R. K. (2018). Use of information technology in physical education and sport. *International Journal in Multidisciplinary and Academic Research*, 2(4), 6.

Kristi, K & Sutiyarsih. (2018). Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran makanan bergizi melalui penggunaan animasi audiovisual. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (1), 18-25.

Kustandi, C & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran: manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kusuma, W. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi sekolah menengah pertama.* Jakarta: Rajawali Cilik.

Lestari, E.P. (2015). Pengaruh penggunaan bahan ajar online terhadap prestasi mahasiswa Universitas Terbuka. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 16, Nomor 1, Maret 2015, 1-9.

Lestari, R.I. (2017). Perbedaan pengaruh model pembelajaran kontekstual dan media audiovisual dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar senam lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (1), 32-37

Made, S. (2008). *Peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengembangan media pembelajaran di SMP 2 Wonosari*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Meikahani, R & Kriswanto, E.S. (2015). Pengembangan buku saku pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.

Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Muhammad, F. (2017). *Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Muktiani, N.R. (2008). Aplikasi teknologi pembelajaran dalam mengatasi permasalahan pembelajaran mata kuliah pencak silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 5, Nomor 1.

Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi.* Bandung: Rosda Karya.

Munir. (2010). *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi kesehatan dan ilmu perilaku.* Renika Cipta. Jakarta.

Nurita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, Volume 03, Nomor 01.

Poerwadarminto. (2005). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Prasetyo, A.D & Sunarti. (2016). Meningkatkan kemampuan senam lantai guling belakang melalui penggunaan media video. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 1.

Pujianto, D & Insanistyo, B. (2014). Pemetaan profil dan kompetensi guru pendidikan jasmani dan kesehatan tingkat sekolah dasar di kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.

Purnama, A.R. (2019). *Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Menengah Pertama se-Kabupaten Gunungkidul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Sadiman, A.S. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.

Sanaky, A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Jakarta: Penerbit. Kaukaba Dipantara.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Subagyo, Komari, A, & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.

Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.

Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.

Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Sumarsono, A & Anisa, 2018). Media audio visual sebagai solusi efektif pembelajaran teknik gerak. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3 (1).

Sumarsono, A, Anisah, & Iswahyuni. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 1-11.

Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.

Suryobroto, A.S. (2004). *Diktat mata kuliah teknologi pembelajaran pendidikan jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.

Susilana, R & Riyana, C. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sutopo, A.H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Toufik, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berkarakter peduli lingkung tema konservasi pendekatan science edutaimentan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 140.

Uno, H.B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Widiarto. (2016). *Pengetahuan Guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Kabupaten Bantul*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Winarni, S & Lismadiana. (2020). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari usia dan jenis sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 101-114.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian

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

Nomor : 224/UN34.16/PT.01.04/2020 3 Juni 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Ketua MGMP Guru PJOK
Kabupaten Sleman Yogyakarta

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

Nama	:	Sadewa Yudha Purnama
NIM	:	15601244027
Program Studi	:	Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	PENGETAHUAN GURU PJOK TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION OF TECHNOLOGI (ICT) DI SMA NEGERI SE-KABUPATEN SLEMAN
Waktu Penelitian	:	8 - 24 Juni 2020

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

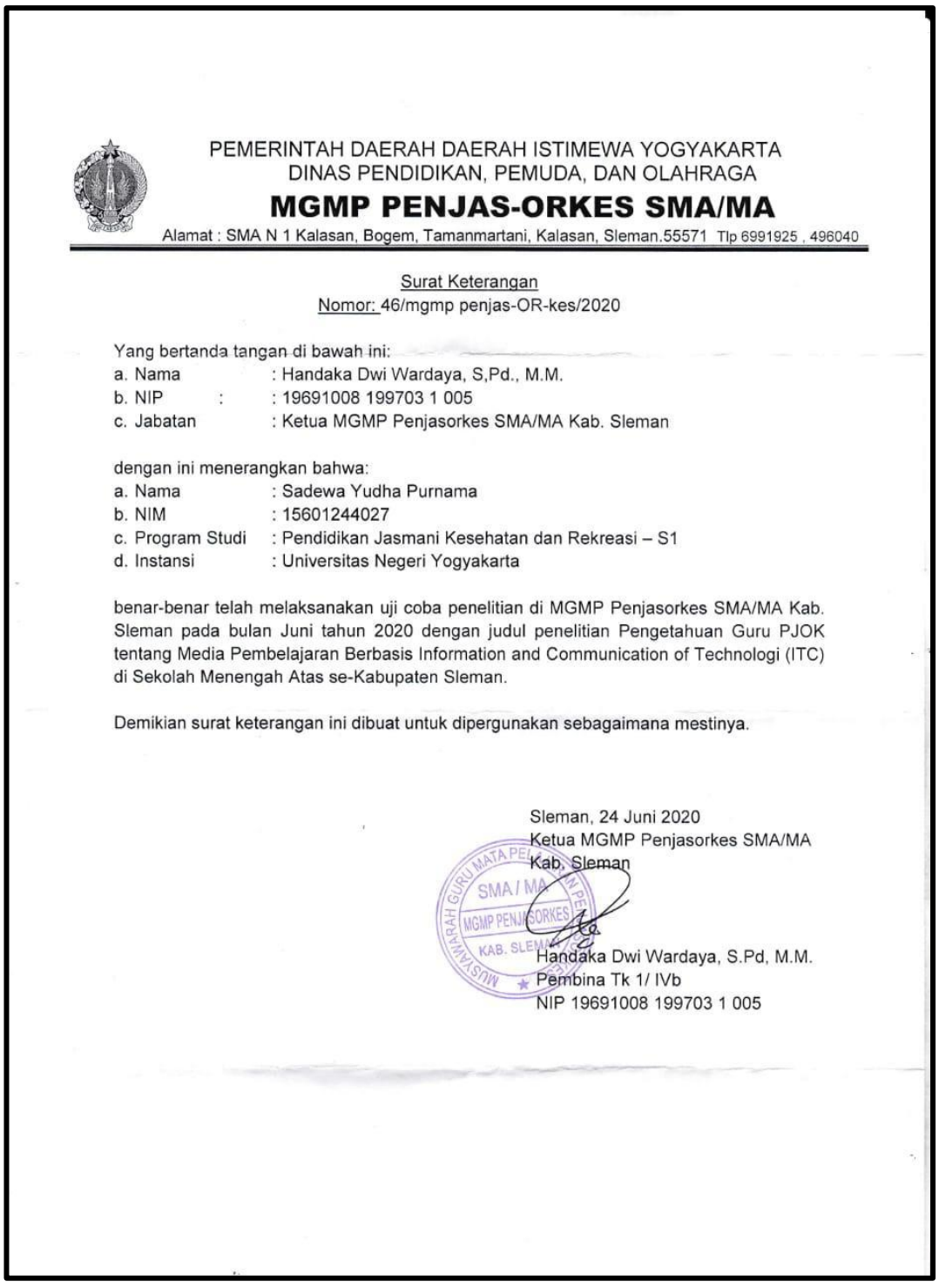
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

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

1 of 1 03/06/2020, 10:28

Lampiran 2. Surat Keterangan telah Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

MGMP PENJAS-ORKES SMA/MA

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

Surat Keterangan
Nomor: 46/mgmp penjas-OR-kes/2020

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 : Sadewa Yudha Purnama
b. NIM : 15601244027
c. Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi – S1
d. Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan uji coba penelitian di MGMP Penjasorkes SMA/MA Kab. Sleman pada bulan Juni tahun 2020 dengan judul penelitian Pengetahuan Guru PJOK tentang Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication of Technologi (ITC) di Sekolah Menengah Atas se-Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 24 Juni 2020
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 Penelitian

PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT (*INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES*) DI SEKOLAH MENENGAH ATAS SE-KABUPATEN SLEMAN

A. Latar Belakang Responden

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

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

C. Prosedur Pengisian.

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

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

1. Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut ... *(tahu/ mengingat/ Mudah)*

   a. Media berbasis komputer b. Media

berbasis

visual

c. Media berbasis audio

d. Media berbasis audio visual

Jawaban : D

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

    Jawaban : B

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

    Jawaban : A

4. Peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar... (*memahami) sedang*

    a. Penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
    b. Memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah diterima dan pembelajaran tetap berjalan menarik walaupun perserta 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 perserta didik akan terlihat lebih aktif sehingga pemberian materi akan terlihat mudah dan pembelajaran akan lebih menyenangkan untuk diterima namun hanya bisa dilakukan didalam kelas.

Jawaban : A

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

   Jawaban : B

6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukan dalam pilihan berikut, kecuali ... *(aplikasi) sedang*

   a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
   b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
   c. Proses pembelajaran menjadi lebih pasif
   d. Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan

   Jawaban : C

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

   Jawaban : D

8. Langkah-langkah mengirim email melalui gmail adalah ... *(sintesis)sukar*

   a. Login ke akun Gmail anda » lalu klik compose atau tulis » kemudian lalu isikan email penerima pada To/kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send / kirim
   b. Masuk ke akun gmail » lalu kilik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
   c. Masuk ke akun gmail » lalu kilik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima» klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
   d. Masuk ke akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat email penerima pada To/kepada » isikan judul email tersebut lalu mengirim » kilik tombol send.

   Jawaban C

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

   Jawaban C

10. Kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek yang dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film, merupakan ciri dari ... ***(****Sintesis/ sukar)*
    a Fixative Property
    b Distributive Property
    c Manipulatif Property

d Minimalis Property

Jawaban : A

11. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari perserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk, Kecuali ... *(aplikasi /sedang)*
    a. Menimbulkan kegairahan belajar perserta 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

    Jawaban : D

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

    Jawaban : C

13. Jika menekan tombol ctrl+W adalah untuk menutup tab browser maka tombol yang harus di tekan jika kita ingin melakukan print secara otomatis adalah ... *(aplikasi/ sedang)*
    a. ctrl+A
    b. ctrl+P
    c. ctrl+S
    d. ctrl+T

    Jawaban : B

14. Pengertian media pembelajaran berbasis audio visual berserta contohnya adalah ... *(memahami/ mudah)*

    a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang lebih diarahkan pada indera pendengaran contoh radio
    b. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajaran yang diarahkan pada pendengaran dan penglihatan contoh film
    c. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh televisi
    d. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi contoh radio

    Jawaban : C

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

    a. Guru memberikan lembaran kertas dan membagikan kepada siswa supaya siswa melihat gambar dan bagamana melakukan gerakan yang benar dalam lompat jauh gaya melayang .
    b. Guru memperlihatkan video tutorial teknik passing yang benar dalam permainan bola voli dengan mengguakan proyektor yang disambung speaker ke laptop kemudian siswa disuruh melakukan diluar lapangan.
    c. Guru memutarkan audio menggunakan speaker untuk kegiatan senam irama yang dilakukan didalam ruang dengan diikuti seluruh siswa sehingga bisa membantu jalannya pembelajaran.

d. Guru memberikan film/tontonan kepada siswa lalu mengenalkan bagaimana cara melaksanakan hidup sehat yang baik dan benar dalam kehidupan sehari hari yang bisa langsung diterapkan siswa.

Jawaban : B

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

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

Jawaban C

17. Apa kepanjangan dari ICT ... (tahu / mengingat)
    a. Information and Communication Technologies
    b. Information and Computer Technologies
    c. Information and Communicion Technologies
    d. Information and Commpucation Technologies

Jawaban . A

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

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

Jawaban C

19. *Multistage Fitness Test* adalah salah satu cara untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang, dalam test ini melibatkan jenis media ... *(aplikasi/sedang)*

    a. Audio Visual
    b. Audio
    c. Visual
    d. Komputer

    Jawaban : B

20. Seorang guru dapat menampilkan bahan tayang yang menarik perhatihan siswa dalam pembelajaran. Program tampilan bahan tayang ini difasilitasi oleh Microsoft. Aplikasi sederhana keluaran Microsoft yang dapat digunakan untuk membuat bahan presentasi adalah ... *(tahu/mudah)*

    a. Microsoft Database
    b. Microsoft Spread Sheet
    c. Microsoft powerpoint
    d. Microsoft Desktop Publishing

    Jawaban C

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

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

    Jawaban B

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

    a. Wired
    b. Cabling

c. Waving
d. Wireless

Jawaban D

23. Bagaimanakan prosedur yang baik dan benar mematikan komputer dengan sistem operasi Windows 10 … *(aplikasi/sedang)*
    a. Klik Start » Turn Off Computer » Turn Off
    b. Klik Start » Turn Off Computer » Restart
    c. Klik Start » Turn Off Computer » Stand by
    d. Klik Start » Turn Off Computer » Power Off

    Jawaban A

24. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ... *(Tahu/mudah)*

    a. Modul
    b. E-learning
    c. Gmail
    d. whatapps

    Jawaban B

25. (1) biasanya bersifat linear, (2) biasanya menyajikan visual yang dinamis,(3) digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya. uraian diatas merupakan ciri dari ... *(sintesis/sukar)*
    a Media berbasis visual
    b Media berbasis audio visual
    c Media berbasis audio
    d Media berbasis komputer

    Jawaban B

26. Penyajian materi pembelajaran dilakukan dengan menayangkan objek-ajar secara tekstual maupun audio-visual. Teknologi komputer dan jaringan Internet saat ini telah memungkinkan penayangan materi pembelajaran secara audio-visual dengan kualitas cukup tinggi uraian diatas merupakan karakteristik dari ... *(sintesis/sukar)*

    a. Media berbasis komputer
    b. Media berbasis

    audio visual c.

    Media berbasis

    audio

    d. Media berbasis internet / E-learning

    Jawaban D

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Tahu (mengingat)								Memahami			Menganalisis			Mengaplikasi							Mensinstesis					∑	Nilai
	3	4	6	16	17	21	22	24	1	2	14	5	10	18	8	9	11	15	19	20	23	7	12	13	25	26		
1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	10	38.46
2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	84.62
3	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	19.23
4	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	14	53.85
5	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	6	23.08
6	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	9	34.62
7	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	9	34.62
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	19	73.08
9	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20	76.92
10	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	10	38.46
11	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	88.46
12	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	7	26.92
13	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19	73.08
14	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	76.92
15	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	18	69.23
16	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	9	34.62
17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	19	73.08
18	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	15.38
19	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	14	53.85
20	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	6	23.08
21	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	8	30.77
22	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5	19.23
23	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	15	57.69

24	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	14	53.85
25	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	10	38.46
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	23	88.46
27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	26.92
28	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	20	76.92
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	22	84.62
30	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	19.23
31	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	12	46.15
32	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5	19.23
33	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	10	38.46
34	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7	26.92
35	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	19	73.08
36	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	17	65.38
∑	15	18	21	18	24	19	8	15	22	23	17	23	23	16	17	24	23	24	16	17	19	15	18	11	7	9	462	
P	0.42	0.50	0.58	0.50	0.67	0.53	0.22	0.42	0.61	0.64	0.47	0.64	0.64	0.44	0.47	0.67	0.64	0.67	0.44	0.47	0.53	0.42	0.50	0.31	0.19	0.25		
Q	0.58	0.50	0.42	0.50	0.33	0.47	0.78	0.58	0.39	0.36	0.53	0.36	0.36	0.56	0.53	0.33	0.36	0.33	0.56	0.53	0.47	0.58	0.50	0.69	0.81	0.75		
PQ	0.24	0.25	0.24	0.25	0.22	0.25	0.17	0.24	0.24	0.23	0.25	0.23	0.23	0.25	0.25	0.22	0.23	0.22	0.25	0.25	0.25	0.24	0.25	0.21	0.16	0.19		

Lampiran 5. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis technology (ICT)	Tahu (mengingat)	Memahami	Menganalisis	Mengaplikasi	Mensinstesis
N	Valid	36	36	36	36	36	36
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		49.36	47.92	57.41	57.41	55.56	33.33
Median		42.31	43.75	66.67	66.67	57.14	40.00
Mode		19.23[a]	25.00	33.33	33.33	42.86[a]	40.00
Std. Deviation		23.91	28.58	25.96	29.40	27.27	26.19
Minimum		15.38	0.00	33.33	0.00	14.29	0.00
Maximum		88.46	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
Sum		1776.93	1725.00	2066.65	2066.66	2000.00	1200.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Tingkat pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis technology (ICT)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15.38	1	2.8	2.8	2.8
	19.23	4	11.1	11.1	13.9
	23.08	2	5.6	5.6	19.4
	26.92	3	8.3	8.3	27.8
	30.77	1	2.8	2.8	30.6
	34.62	3	8.3	8.3	38.9
	38.46	4	11.1	11.1	50.0
	46.15	1	2.8	2.8	52.8
	53.85	3	8.3	8.3	61.1
	57.69	1	2.8	2.8	63.9
	65.38	1	2.8	2.8	66.7
	69.23	1	2.8	2.8	69.4
	73.08	4	11.1	11.1	80.6
	76.92	3	8.3	8.3	88.9
	84.62	2	5.6	5.6	94.4
	88.46	2	5.6	5.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Tahu (mengingat)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	2.8	2.8	2.8
	12.5	5	13.9	13.9	16.7
	25	8	22.2	22.2	38.9
	37.5	4	11.1	11.1	50.0
	50	3	8.3	8.3	58.3
	62.5	4	11.1	11.1	69.4
	75	6	16.7	16.7	86.1
	87.5	3	8.3	8.3	94.4
	100	2	5.6	5.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Memahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33.33	17	47.2	47.2	47.2
	66.67	12	33.3	33.3	80.6
	100	7	19.4	19.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Menganalisis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	5.6	5.6	5.6
	33.33	14	38.9	38.9	44.4
	66.67	12	33.3	33.3	77.8
	100	8	22.2	22.2	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Mengaplikasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14.29	5	13.9	13.9	13.9
	28.57	5	13.9	13.9	27.8
	42.86	6	16.7	16.7	44.4
	57.14	5	13.9	13.9	58.3
	71.43	6	16.7	16.7	75.0
	85.71	6	16.7	16.7	91.7
	100	3	8.3	8.3	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

Mensinstesis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	22.2	22.2	22.2
	20	9	25.0	25.0	47.2
	40	10	27.8	27.8	75.0
	60	6	16.7	16.7	91.7
	80	2	5.6	5.6	97.2
	100	1	2.8	2.8	100.0
	Total	36	100.0	100.0	