

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI
DI SMA/SMK/MA SE-KECAMATAN PENGASIH
KABUPATEN KULON PROGO**

SKRIPSI

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



Oleh:

Faizal Yuda

16601241004

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

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI
DI SMA/SMK/MA SE- KECAMATAN PENGASIH
KABUPATEN KULONPROGO**

Oleh:
Faizal Yuda
NIM. 16601241004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui capaian implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berbasis Teknologi Informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PJOK di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling berjumlah 4 guru dari perwakilan Kecamatan Pengasih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berbasis Teknologi Informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo tergolong dalam kategori baik. Pada perencanaan pembelajaran, guru telah menyusun RPP dengan memuat pendidikan karakter sesuai dengan kondisi pandemic *Covid-19*. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru memilih menggunakan *WhatsApp Group* sebagai media pembelajaran dan memberikan bahan ajar melalui media lama di *website*, video, modul, dan tulisan *WhatsApp/file* dengan tetap menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran. Pada penilaian dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan, guru tetap menerapkan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan. Pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi tetap dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi, sesuai dengan kemampuan masing-masing guru PJOK.

Kata kunci : Implementasi, Pendidikan karakter, Pembelajaran berbasis teknologi informasi, PJOK

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizal Yuda
NIM : 16601241004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(PJOK) BERBASIS IT DI SMK/SMK/MA SE-
KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN
KULON PROGO.

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, 8 September 2020
Yang menyatakan,



Faizal Yuda
NIM. 16601241004

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK
BERBASIS IT DI SMA/SMK/MA SE-KECAMATAN PENGASIH**

Disusun oleh:

Faizal Yuda
NIM. 16601241004

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



Yogyakarta, 8 September 2020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

A blue ink signature of Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

A blue ink signature of Dr. Sri Winarni, M.Pd.

Dr. Sri Winarni, M.Pd.
NIP. 197002051994032001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SMA/SMK/MA SE-KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

Disusun Oleh:

Faizal Yuda

NIM. 16601241004

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 15 September 2020

TIM PENGUJI

Nama

Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Sri Winarni, M.Pd

Ketua Penguji

21-10-2020

.....

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

Sekretaris Penguji

21-10-2020

.....

Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.

Penguji I (Utama)

21-10-2020

.....

Yogyakarta, 21 Oktober 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,



MOTTO

“Jadilah bodoh, karena orang bodoh tau bahwa dirinya butuh belajar”

(Deddy Corbuzier)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah langkah saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Usman Suroso dan Ibu Puji Utami. Terima kasih atas segala dukungannya, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya ini saya persembahkan untuk bapak dan ibu, sebagai wujud rasa terima kasih saya atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggapai cita-cita.
2. Adik saya Rafi Ahmad, walaupun saat dekat kita sering bertengkar, tapi saat jauh kita saling merindukan. Terima kasih untuk bantuan dan semangatnya, semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakamu.
3. Kepada Ibu Dr.Sri Winarni, M.Pd. selaku dosen pembimbing saya yang baik dan bijaksana. Terima kasih atas bantuannya, nasehatnya, semangatnya dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.
4. Sahabat dan seluruh teman di kampus, tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja.
5. Amri Mufliah Hasyim untuk teman sekaligus sahabat yang selalu ada disisi saya. Terima kasih untuk support yang luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Berbasis IT di SMK/ SMK/ MA se-Kecamatan Pengasih” dapat disusun secara lancar sesuai dengan harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Sri Winarni, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk penulis melaksanakan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staff karyawan yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Dr. Drs Suhadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasehat dan semangat kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, perhatian, dan kasih

sayang serta dukungannya.

8. Keluarga Trah Kuat Atii yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
9. Keluarga besar PJKR A 2016 yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
10. Keluarga PLP SMK NEGERI 1 Pengasih yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
11. Keluarga KKN G224 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
12. Teman-teman dan para sahabat yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan, perhatian, dan mendukung penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak tersebut menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 1 September 2020

Penulis,

Faizal Yuda
NIM. 16601241004

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMPAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Karakter.....	8
2. Hakikat Pendidikan Jasmani	16
3. Hakikat Teknologi Informasi/ <i>Information Technology (IT)</i>	17
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	19
 BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Desain Penelitian	21
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	23

1. Populasi Penelitian.....	23
2. Sampel Penelitian	23
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	24
1. Instrumen Penelitian	24
2. Langkah-langkah Menyusun Instrumen	24
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	24
4. Teknik Pengumpulan Data	26
E. Validitas Instrumen	26
F. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.....	29
2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis IT	33
3. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Berbasis IT.....	37
4. Hambatan Pembelajaran Berbasis IT.....	39
5. Cara Mengatasi Pembelajaran Berbasis IT	40
B. Pembahasan	41
C. Keterbatasan Penelitian	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Lingkaran memunculkan nilai-nilai karakter ke dalam indikator dan/tujuan pembelajaran.	29
Gambar 2. Diagram Batang memilih nilai-nilai karakter yang akan dicapai.	30
Gambar 3. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan.....	30
Gambar 4. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti.....	31
Gambar 5. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter.	31
Gambar 6. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam penilaian.	32
Gambar 7. Diagram Lingkaran membuat RPP dengan keadaan pandemi (Covid-19).	32
Gambar 8. Diagram Lingkaran menyisipkan materi ajar terkait dengan pandemi Covid-19 dalam proses pembelajaran.	33
Gambar 9. Diagram Lingkaran memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter.	33
Gambar 10. Diagram Batang memilih bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran.	34
Gambar 11. Diagram Lingkaran mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai karakter.....	34
Gambar 12. Diagram Lingkaran mengaitkan kegiatan inti dengan nilai-nilai karakter.....	35
Gambar 13. Diagram Lingkaran mengaitkan kegiatan penutup dengan nilai-nilai karakter.	35
Gambar 14. Diagram Lingkaran menggunakan media yang memuat nilai-nilai karakter.....	36
Gambar 15. Diagram Batang memilih/ menggunakan/ memanfaatkan media pembelajaran sesuai kondisi pandemi (Covid-19).	36

Gambar 16. Diagram Lingkaran berperilaku dan bersikap sebagai guru yang berkarakter	37
Gambar 17. Diagram Lingkaran melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan.....	37
Gambar 18. Diagram Lingkaran memanfaatkan hasil penilaian karakter.....	38
Gambar 19. Diagram Lingkaran menyelenggarakan kegiatan remidial dan pengayaan bimbingan kepada siswa.....	38
Gambar 20. Diagram batang dengan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan.....	39
Gambar 21. Diagram batang dengan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan.....	40

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Pendidikan Karakter.....	9
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	25
Tabel 3. Kriteria Analisis Deskriptif Presentase	28

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	53
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	57
Lampiran 3. Lembar Validasi	61
Lampiran 4. Kisi-kisi Lampiran Instrumen.....	62
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	63
Lampiran 6. Hasil Penelitian.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penguatan pendidikan karakter dalam konteks sekarang sangatlah relevan untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi dinegara kita. Saat ini terjadi krisis yang nyata dan mengkhawatirkan dalam masyarakat dengan melibatkan anak-anak. Banyak orang berpendapat bahwa kondisi demikian diduga berawal dari apa yang dihasilkan oleh dunia pendidikan. Proses pembelajaran cenderung mengajarkan pendidikan moral dan budi pekerti sebatas teks. Maka atas dasar pertimbangan tersebut, pada tanggal 6 September 2017, Presiden Joko Widodo telah menandatangani peraturan presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter.

Dalam Perpres Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter disebutkan, penguatan pendidikan karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Pemerintah menyadari bahwa Gerakan Nasional Revolusi Mental yang memperkuat pendidikan karakter semestinya dilaksanakan oleh semua sekolah di Indonesia, bukan saja terbatas pada sekolah-sekolah binaan, sehingga peningkatan kualitas pendidikan yang adil dan merata dapat segera terjadi. Penguatan

pendidikan karakter di sekolah diharapkan dapat memperkuat bakat, potensi dan talenta seluruh peserta didik.

Lebih dari itu, pendidikan kita sesungguhnya melewatkannya atau mengabaikannya beberapa dimensi penting dalam pendidikan, yaitu olah raga (kinestetik), olah rasa (seni) dan olah hati (etik dan spiritual) (Effendy 2016). Apa yang selama ini kita lakukan baru sebatas olah pikir yang menumbuhkan kecerdasan akademis. Olah pikir ini pun belum mendalam sampai kepada pengembangan berpikir tingkat tinggi, melainkan baru pada pengembangan olah pikir tingkat rendah. Persoalan ini perlu diatasi dengan sinergi berkelanjutan antara pemerintah, sekolah, orang tua, dan masyarakat melalui penguatan pendidikan karakter untuk mewujudkan Indonesia yang bermartabat, berbudaya, dan berkarakter.

Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2010 mengeluarkan Rencana Aksi Nasional (RAN). Pendidikan karakter untuk mengembangkan rintisan di sekolah-sekolah seluruh Indonesia dengan delapan belas (18) nilai karakter. Program ini didukung oleh Pemerintah Daerah, lembaga swadaya masyarakat sehingga program pendidikan karakter bisa terlaksana dengan baik.

Banyak satuan pendidikan telah melaksanakan praktik baik (*best practice*) dalam penerapan pendidikan karakter. Dampak dari penerapan ini adalah terjadi perubahan mendasar di dalam ekosistem pendidikan dan proses pembelajaran sehingga prestasi mereka pun juga meningkat. Program PPK ingin memperkuat pembentukan karakter siswa yang selama ini sudah dilakukan di banyak sekolah.

Dalam diskusi praktik baik sekolah pelaksana penguatan pendidikan karakter yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan

Menengah pada tanggal 14 September 2016, Kemendikbud menemukan bahwa sebagian besar sekolah yang diundang sudah menerapkan pendidikan karakter melalui pembiasaan dengan kegiatan penumbuhan dan pembudayaan nilai-nilai karakter yaitu yang disepakati oleh masing-masing sekolah. Kerja sama dan komitmen dari kepala sekolah, guru, dan orangtua umumnya menjadi menjadi faktor kunci keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di masing-masing sekolah tersebut.

Berdasarkan pendapat Fitri (2012:156) Penguatan Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran nilai-nilai karakter seharusnya tidak hanya diberikan pada arah kognitif saja, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di sekolah dan di masyarakat.

Salah satu pembelajaran yang wajib diajarkan adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 Pasal 77K ayat 2 huruf H menjelaskan bahwa PJOK merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013. Melalui gerak fisik dalam olahraga dan pendidikan jasmani dapat digunakan untuk menanamkan karakter pada siswa, aspek kognitif, afektif dan psikomotor dikembangkan dalam mata pelajaran ini. Pelaksanaan nilai-nilai karakter dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran PJOK.

Pada era digital ini perkembangan teknologi informasi/ *information technology* yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Internet sebagai anak kandung dari teknologi informasi menyimpan informasi tentang segala hal yang tidak terbatas, yang dapat digali untuk kepentingan pengembangan pendidikan. Dengan internet belajar tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Dengan internet pembelajaran dapat dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), sehingga sanggup mengurangi tingginya biaya pendidikan.

Berdasarkan pendapat Suryana (2012:6) Teknologi informasi/ *information technology* adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, meliputi: memposes, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipuasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Informasi yang dibutuhkan akan relevan, akurat, dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Akan tetapi pada saat ini dunia dan termasuk Indonesia sedang dihadapkan pada suatu permasalahan akibat pandemi virus *Covid-19*. Menurut KBBI pandemi dimaknai sebagai suatu wabah yang berjangkit secara serempak di mana-mana, yang meliputi daerah geografi yang luas. Wabah penyakit yang masuk dalam kategori pandemi adalah penyakit yang menular dan memiliki garis infeksi berkelanjutan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Corona Virus Disease (Covid-19)*. Salah satu pokok penting dalam edaran ini adalah keputusan proses belajar dari rumah. Seperti diketahui, proses belajar dari rumah atau dalam jaringan (daring) merupakan pembelajaran *online* yang dilakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran daring/ jarak jauh terlihat mudah dilaksanakan dan efektif pada mata pelajaran yang tidak memiki aspek psikomotorik (aktivitas fisik) di dalamnya. Seperti halnya terdapat kesenjangan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) karena mata pelajaran ini pada dasarnya didominasi oleh aspek psikomotorik (keterampilan fisik) yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diketahui bahwa teknologi informasi dapat dijadikan sarana dalam penerapan pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK secara online, maka hal ini patut untuk menjadi bahan kajian dan menarik untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam proses pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dengan teknologi informasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum diketahui bagaimana penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran PJOK.
2. Belum diketahui bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam

- pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi.
3. Belum diketahui seberapa jauh guru PJOK dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK Berbasis Teknologi Informasi di SMA/ SMK/ MA se- Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan bahwa bagaimana keterlaksanaan implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/ SMK/ MA se- Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo ?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/ SMK/ MA se- Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berjalan dengan baik atau tidak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang yang terlibat di dalamnya. Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan kajian bagi peneliti yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk mengambil kebijakan dalam menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah. Khususnya pada pendidikan karakter, pelaksanaannya harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penelitian ini mengkhususkan dalam pendidikan karakter. Hal ini tentunya akan menambah informasi mengenai pendidikan karakter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Karakter

a. Pengertian Karakter

Konsep membangun karakter di kumandangkan oleh Soekarno era 1960-an dengan istilah berdiri diatas kaki sendiri (berdikari). Berdasarkan pendapat Prayitno dalam Prasetyo (2010), secara normatif pembentukan karakter bangsa merupakan hal yang sangat panting bagi generasi muda dan menentukan nasib bangsa di masa depan. Generasi muda perlu memiliki mental kepribadian yang kuat, bersemangat, ulet, pantang menyerah, disiplin, inovatif dan bekerja keras untuk menjadikan bangsanya menjadi bangsa yang memiliki daya saing tinggi, sehingga dapat berada sejajar dengan bangsa-bangsa lain. Sedangkan berdasarkan pendapat Utama (2011: 2), mendefinisikan karakter sebagai sebuah perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mempunyai kecenderungan kearah tingkah laku yang positif maupun negatif.

Karakter menurut Zuchdi dkk (2012: 16-17) merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia, baik dalam rangka hubungan dengan Tuhannya, dengan dirinya, dengan sesama manusia, maupun dengan lingkungannya, yang terwujud dalam pikiran, perasaan, dan perkataan serta perilaku sehari-hari berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Sedangkan berdasarkan pendapat Koesoema dalam Paiman (2013) dinyatakan bahwa karakter dianggap sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri atau karakter atau gaya atau sifat

khas dari diri seseorang, yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan, misalnya: keluarga pada masa kecil dan juga bawaan seseorang sejak lahir.

Dari beberapa pendapat di atas, tampak jelas bahwa karakter adalah sifat khas yang dimiliki seseorang. Sifat khas yang dimiliki seseorang tersebut terbentuk sebagai hasil dari proses interaksi seseorang dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial budaya. Faktor lingkungan dan keturunan keduanya saling kait-mengkait serta saling mempengaruhi di dalam pembentukan karakter peserta didik. Agar peserta didik memiliki karakter yang baik maka antara kedua faktor tersebut harus mendapat perhatian yang serius. Diyakini bahwa pada dasarnya semua orang yang dilahirkan di dunia ini memiliki karakter yang baik, namun dalam perjalanan hidupnya jika selalu berinteraksi dengan lingkungan yang baik maka karakter baik itu tetap akan menjadi baik, sebaliknya jika berinteraksi dengan lingkungan yang buruk maka yang semula baik akan berubah menjadi buruk. Oleh karena itulah peserta didik harus diinteraksikan dengan lingkungan yang baik agar tetap menjadi baik.

b. Nilai – Nilai Karakter

Berdasarkan pendapat Kemendiknas (2010: 9) nilai-nilai karakter berjumlah delapan belas yaitu :

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Pendidikan Karakter

No	Nilai	Deskripsi
1.	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.

2.	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai seseorang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3.	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4.	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib.
5.	Kerja keras	Perilaku yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik- baiknya.
6.	Kreatif	Berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7.	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
8.	Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9.	Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.
10.	Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri dan kelompoknya.
11.	Cinta Tanah Air	Cara berfikir, berikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahsa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.
12.	Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.	Bersahabat/ Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.

14.	Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15.	Gemar Membaca	Kebiasaan meyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebaikan bagi dirinya.
16.	Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17.	Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2018, ada lima nilai utama karakter yang saling berkaitan membentuk jejaring nilai yang perlu dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK (penguatan pendidikan karakter). Kelima nilai utama karakter bangsa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Religius

Nilai karakter religius mencerminkan keberiman dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan Kepercayaan lain, hidup rukun dan damai dengan pemeluk agama lain.

Nilai karakter religius ini meliputi tiga dimensi relasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta (lingkungan). Nilai karakter religius ini ditunjukkan dalam perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan. Subnilai religius antara lain cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar pemeluk agama dan kepercayaan, antibully dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil dan tersisih.

2. Nasionalis

Nilai karakter nasionalis merupakan cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa, menempatkan kepentingan bangsa dan negara diatas kepentingan diri dan kelompoknya. Subnilai nasionalis antara lain apresiasi budaya bangsa sendiri, menjaga kekayaan budaya bangsa,rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan,taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya, suku, dan agama.

3. Mandiri

Nilai karakter mandiri merupakan sikap dan perilaku tidak bergantung pada orang lain dan mempergunakan segala tenaga, pikiran, waktu untuk merealisasikan harapan, mimpi dan cita-cita. Subnilai mandiri antara lain etos kerja (kerja keras), tangguh tahan banting, daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

4. Gotong Royong

Nilai karakter gotong royong mencerminkan tindakan menghargai semangat kerja sama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, memberi bantuan/ pertolongan pada orang-orang yang membutuhkan. Subnilai gotong royong antara lain menghargai, kerja sama, inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, solidaritas, empati, anti diskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.

5. Integritas

Nilai karakter integritas merupakan nilai yang mendasari perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, memiliki komitmen dan kesetiaan pada nilai-nilai kemanusiaan dan moral (integritas moral).

Karakter integritas meliputi sikap tanggung jawab sebagai warga negara, aktif terlibat dalam kehidupan sosial, melalui konsistensi tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Subnilai integritas antara lain kejujuran, cinta pada kebenaran, setia, komitmen moral, anti korupsi, keadilan, tanggung jawab, keteladanan, dan menghargai martabat individu (terutama penyandang disabilitas).

Kelima nilai utama karakter bukanlah nilai yang berdiri dan berkembang sendiri-sendiri melainkan nilai yang berinteraksi satu sama lain, yang berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dari nilai utama manapun pendidikan karakter dimulai, individu dan sekolah perlu mengembangkan nilai-

nilai utama lainnya baik secara kontekstual maupun universal. Nilai religius sebagai cerminan dari iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa diwujudkan secara utuh dalam bentuk ibadah sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing dan dalam bentuk kehidupan antar manusia sebagai kelompok, masyarakat, maupun bangsa. Dalam kehidupan sebagai masyarakat dan bangsa nilai-nilai religius dimaksud melandasi dan melebur di dalam nilai-nilai utama nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas. Demikian pula jika nilai utama nasionalis dipakai sebagai titik awal penanaman nilai-nilai karakter, nilai ini harus dikembangkan berdasarkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan yang tumbuh bersama nilai-nilai lainnya.

c. Pendidikan Karakter

Di Indonesia, sejarah pendidikan karakter dapat ditelusuri dari keterkaitannya dengan kewarganegaraan, dalam zaman pra-kemerdekaan yang dikenal adalah pendidikan atau pengajaran budi pekerti yang menanamkan pada peserta didik asas-asas moral, etika yang melandasi sikap dan tingkah laku dalam pergaulan sehari-hari. Kemudian pendidikan karakter menjadi tema peringatan Hari Pendidikan Nasional (HARDIKNAS) tahun 2011. Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) memberi tema “Pendidikan Karakter sebagai Pilar Kebangkitan Bangsa (Raih Prestasi Junjung Tinggi Budi pekerti)”. Adapun pendidikan karakter dibeberapa negara dimulai saat pendidikan dasar, seperti di Amerika Serikat, Jepang, Cina, dan Korea. Implementasi 15 pendidikan karakter yang tersusun secara sistematis benar-benar memiliki efek positif dalam pencapaiannya (Narwanti 2011: 10-11).

Pendidikan karakter adalah sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, dan lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil (Rismayanthi 2011: 14). Senada dengan itu Zuchdi dkk (2012: 3) mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai perilaku (karakter) kepada warga sekolah atau kampus yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan, sehingga menjadi manusia paripurna (insan kamil).

Sedangkan berdasarkan pendapat Fadlillah & Lilif (2014: 23) juga mengungkapkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik yang meliputi beberapa komponen, yaitu; kesadaran, pemahaman, kepedulian, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Allah Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa secara keseluruhan sehingga menjadi manusia yang sempurna sesuai dengan kodratnya. Hal serupa diungkapkan oleh Narwanti (2011: 14-16) mendefinisikan pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama makhluk hidup, lingkungan sekitar, maupun

kebangsaan.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada peserta didik, sehingga mereka memiliki karakter luhur tersebut, serta menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya masing-masing, baik dalam keluarga, atau sebagai anggota masyarakat dan warga negara (Wibowo 2012: 36). Pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk mengembangkan karakter yang baik (*good character*) berlandaskan kebijakan-kebijakan inti (*core virtues*) yang secara objektif baik bagi individu maupun masyarakat (Saptono 2011: 23).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter yaitu proses penerapan nilai-nilai luhur terhadap generasi penerus (peserta didik), agar tertanam dalam diri peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang baik.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

Berdasarkan pendapat Bucher dalam Sukintaka (2011:1) “pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan dengan mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat dengan wahana aktivitas jasmani. Sedangkan menurut Komarudin (2016) Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk

membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek physical, psychomotor, cognitif, dan aspek affektif.

Berdasarkan pendapat Rismayanthi (2011) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi yang dilakukan secara sadar baik secara perorangan maupun sebagai masyarakat agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri.

3. Hakikat Teknologi Informasi/ *Information Technology (IT)*

Berdasarkan pendapat William & Sawyer (2003), teknologi informasi didefinisikan sebagai teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data, suara, dan video. Definisi ini memperlihatkan bahwa dalam teknologi informasi pada dasarnya terdapat dua komponen utama yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Teknologi komputer yaitu teknologi yang berhubungan dengan komputer termasuk peralatan-peralatan yang berhubungan dengan komputer. Teknologi komunikasi

yaitu teknologi yang berhubungan perangkat komunikasi jarak jauh, seperti telepon, faksimile, dan televisi.

Sedangkan berdasarkan pendapat Fauziah (2008) teknologi informasi dapat dimaknai sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar informasi tersebut dapat ditelusuri kembali dengan mudah dan akurat. Isi ilmu tersebut dapat berupa prosedur dan teknik-teknik untuk menyimpan dan mengelola informasi secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk memperoleh berita (informasi). Teknologi informasi berkaitan dengan dua aspek yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras (hardware) seperti keyboard, CPU, mouse, monitor, dan lain sebagainya, Sedangkan perangkat lunak (software) terkait dengan instruksi-instruksi untuk mengatur perangkat keras agar bekerja dengan semestinya.

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini terdapat penelitian yang memiliki kesesuaian atau relevansi terhadap penelitian yang akan peneliti lakukan yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Ainun Fauzani tahun 2018 yakni mengenai “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Kerjasama Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas Tinggi Di SD Negeri Kraton Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pendidikan karakter kerjasama dalam pembelajaran PJOK pada kelas tinggi di SD Negeri Kraton Yogyakarta. Hasil penelitian berupa modul yang dikembangkan dalam

dua macam bentuk. Respon siswa setelah menggunakan produk modul pembelajaran penjasorkes berbasis karakter menunjukkan bahwa setelah menggunakan modul pembelajaran penjasorkes berbasis karakter di atas, sebagian besar siswa dapat menggunakan modul pembelajaran ini. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sama-sama meneliti mengenai pendidikan karakter dalam pendidikan jasmani. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, fokus karakter yang diteliti yakni kerjasama serta objek dan tempat yang akan digunakan untuk penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nuzulul Anwar tahun 2016 yakni mengenai “Implementasi Nilai-Nilai Karakter pada Pembelajaran PJOK di MI KH.A. Thohir Pulungdowo Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui proses implementasi nilai-nilai karakter pada pembelajaran PJOK di Madrasah Ibtidaiyah Kh. A. Thohir Tumpang Malang. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan adalah sama-sama meneliti mengenai pendidikan karakter dalam pendidikan jasmani. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, fokus karakter yang diteliti serta objek dan tempat yang akan digunakan untuk penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan ilmu, teknologi, komunikasi serta arus globalisasi membawa dampak perubahan pada berbagai aspek kehidupan tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penerapan pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK diharapkan mampu menjadikan siswa memiliki kepribadian kreatif dan inovatif. Dalam

proses pembelajaran dengan pendidikan karakter guru dituntut untuk mengetahui potensi masing-masing siswa, sehingga tujuan dari pembelajaran karakter seperti jujur, toleransi, religius, disiplin, kerja keras, mandiri, serta kreatif dapat tercapai.

Situasi kegiatan belajar mengajar di Indonesia khususnya di Kecamatan Pengasih sedang tidak kondusif. Untuk itu guru dituntut untuk lebih memanfaatkan kemajuan teknologi informasi agar dapat menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter tanpa suatu halangan sesuai dengan proses pembelajaran diantaranya: perencanaan, pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian, hasil, dan evaluasi belajar peserta didik. Tahapan yang paling krusial ada pada pelaksanaan pembelajaran karena merupakan proses untuk mencapai kompetensi yang telah disusun dalam kurikulum agar peserta didik dapat berpikir secara ilmiah dan mandiri. Selain kelima tahapan tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran karena metode dan tata cara pembelajaran melalui teknologi informasi berbeda dengan metode dan tata cara pembelajaran secara langsung atau tatap muka dengan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran pendidikan karakter guru dituntut untuk mampu mengenali potensi diri masing-masing siswa agar tujuan dari pembelajaran karakter dapat tercapai. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/SMK/MA Se- Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan teknik survey. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian deskriptif dilakukan dengan maksud untuk mencari gambaran dari variabel yang diteliti. Hal ini dilakukan karena kondisi pada saat penelitian tidak memungkinkan untuk dilakukan observasi atau melihat langsung pelaksanaan pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK di sekolah, maka pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner.

Penelitian ini bermaksud memperoleh gambaran tentang pelaksanaan pendidikan karakter, mengetahui implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, diantaranya meliputi kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi dan penilaian pembelajaran berbasis teknologi informasi, hambatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan cara mengatasi pembelajaran berbasis teknologi informasi.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian berdasarkan pendapat Sugiyono (2016: 39) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data yang empirik dari objek, yaitu gambaran tentang implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh guru PJOK di SMA/SMK/MA se- Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo meliputi kegiatan: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi dan penilaian pembelajaran, hambatan pembelajaran dan cara mengatasi. Semua dalam konteks pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi yang akan diukur menggunakan kuesioner atau angket dengan cara online.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi diukur menggunakan menggunakan kuesioner atau angket dengan cara online. Kuesioner bersifat tertutup dengan memberi opsi responden untuk memilih jawaban yang sudah tertulis dan menulis didalam kuesioner.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2016: 80). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tenaga pendidik mata pelajaran PJOK di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan yaitu *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2016:85) *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Adapun alasan menggunakan teknik Purposive Sampling adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis memilih teknik *purposive sampling* yang menetapkan 4 sekolah sebagai pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Berikut kriteria yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu:

- 1) Guru SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.
- 2) Guru Mata Pelajaran PJOK.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data (Sugiyono 2016: 92). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Berdasarkan pendapat Arikunto (2010: 194) kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal – hal yang diketahuinya.

2. Langkah-langkah Menyusun Instrumen

Penyusunan instrumen digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan indikator pada masing-masing variabel dalam bentuk kisi-kisi menyusun instrumen.
- b. Menjabarkan kisi-kisi menjadi butir-butir pertanyaan yang merupakan instrumen penelitian.
- c. Instrumen penelitian kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Sri Winarni, M.Pd., yang ahli dalam bidang pengembangan kurikulum pendidikan jasmani.
- d. Mengadakan perbaikan instrumen penelitian sesuai masukan dari dosen pembimbing atau ahli.

3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Untuk memudahkan instrumen maka penulis membuat kisi-kisi kuesioner berdasarkan indikator yang ada.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Perencanaan Pembelajaran	Nilai-nilai karakter tertuang dalam indikator dan/tujuan pembelajaran	1	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dituliskan tersendiri	2	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam kegiatan pendahuluan	3	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam kegiatan inti	4	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam kegiatan penutup	5	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam penilaian	6	1
		RPP dikondisikan sesuai keadaan pandemi covid-19 (daring)	7,8	2
2	Pelaksanaan Pembelajaran	Bahan ajar memuat pendidikan karakter	9	1
		Bahan ajar disesuaikan dengan kondisi pandemi	10	1
		Kegiatan pendahuluan mengintegrasikan nilai-nilai karakter	11	1
		Kegiatan inti mengintegrasikan nilai-nilai karakter	12	1
		Kegiatan penutup mengintegrasikan nilai-nilai karakter	13	1
		Media yang digunakan memuat nilai-nilai karakter	14	1
		Media pembelajaran disesuaikan kondisi pandemi (daring)	15	1
		Sikap dan perilaku guru berkarakter	16	1
3	Evaluasi dan Penilaian	Melakukan penilaian karakter	17	1
		Memanfaatkan hasil penilaian karakter	18	1
		Melakukan remidial ataupun pengayaan	19	1
4	Hambatan	Proses pembelajaran karakter berbasis teknologi informasi	20	1
5	Cara Mengatasi	Langkah guru agar siswa mudah memahami pembelajaran	21	1
Total			21	

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu komponen yang penting dalam penelitian. Karena apabila terdapat kesalahan dalam proses pengumpulan data maka akan membuat proses analisis data menjadi sulit. Berikut adalah langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam pengumpulan data :

- a. Peneliti menentukan lokasi untuk pengambilan data.
- b. Peneliti meminta surat izin penelitian di fakultas.
- c. Peneliti membuat kuesioner google formulir sesuai dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi.
- d. Peneliti menyebarluaskan kuesioner *google form* dengan link <http://bit.ly/KuisisionerTugasAkhir2020> melalui Aplikasi WhatsApp kepada guru PJOK di SMA/SMK/MA se- Kecamatan Pengasih.
- e. Peneliti mengumpulkan hasil pengisian kuisioner.
- f. Peneliti menganalisis hasil penelitian yang dilakukan menggunakan *google form* secara online.

E. Validitas Instrumen

Instrumen kuesioner implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis Teknologi Informasi di SMA/SMK/MA se- Kecamatan Pengasih dalam penelitian ini tidak menggunakan uji coba. Hal tersebut karena instrumen penelitian sudah melakukan proses validasi ahli yang dilakukan oleh Ibu Dr. Sri Winarni, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang memiliki keahlian dalam bidang pengembangan kurikulum pendidikan jasmani. Peneliti hanya menggunakan teknik *one shoot*. Berdasarkan pendapat Ghazali (2012: 48) *one*

shoot atau pengukuran sekali saja, yaitu pengukuran hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan yang lain atau dengan mengukur jawaban antar pernyataan.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dapat dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase, yaitu data dari angket yang telah dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan persentase. Dalam penelitian ini analisis tersebut untuk mengetahui implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Data dari kuesioner dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan dianalisis secara deskriptif persentase dengan langkah-langkah berdasarkan pendapat Riduan (2004: 71-95) sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai responden dan masing-masing aspek atau sub variabel.
- b. Merekap nilai
- c. Menghitung rata-rata
- d. Menghitung persentase dengan rumus

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

DP = Deskriptif Persentase (%)

n = Skor empirik (skor yang diperoleh)

N = Skor maksimal item pertanyaan

Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-

masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

e. Cara menentukan tingkat kriteria adalah sebagai berikut

- 1) Menentukan angka persentase tertinggi

$$\frac{Skor\ maksimal}{Skor\ minimal} \times 100\%$$

- 2) Menentukan angka persentase terendah

$$\frac{Skor\ minimal}{Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria

Tabel 3. Kriteria Analisis Deskriptif Presentase

No.	Persentase	Kriteria
1.	75% - 100%	Sangat Tinggi
2.	50% - 75%	Tinggi
3.	25% - 50%	Rendah
4.	1% - 25%	Sangat Rendah

(Sumber : Riduan, 2004)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

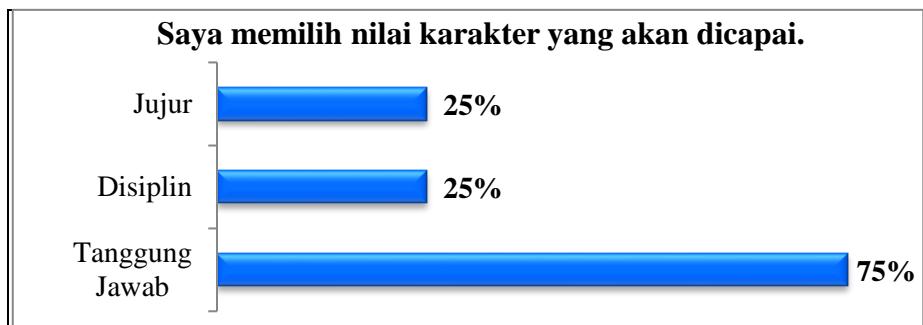
Hasil Penelitian implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis Teknologi Informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih adalah:

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi



Gambar 1. Diagram Lingkaran memunculkan nilai-nilai karakter ke dalam indikator dan/tujuan pembelajaran.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari memunculkan nilai-nilai karakter ke dalam indikator dan/ tujuan pembelajaran didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 75% (3 guru) dan “Tidak” sebesar 25% (1 guru). Dengan demikian berarti sebagian besar guru memunculkan nilai-nilai karakter ke dalam indikator dan/ tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Diagram Batang memilih nilai-nilai karakter yang akan dicapai.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari memilih nilai-nilai karakter yang akan dicapai didapatkan hasil “Jujur” sebesar 25%, “Disiplin” sebesar 25%, dan “Tanggung Jawab” sebesar 75%. Dalam pernyataan ini responden dapat menuliskan apa saja nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam pembelajaran.



Gambar 3. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 50% (2 guru) dan “Tidak” sebesar 50% (2 guru). Dengan demikian berarti sebagian guru **menuliskan** nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan dan sebagian guru **tidak** menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan.

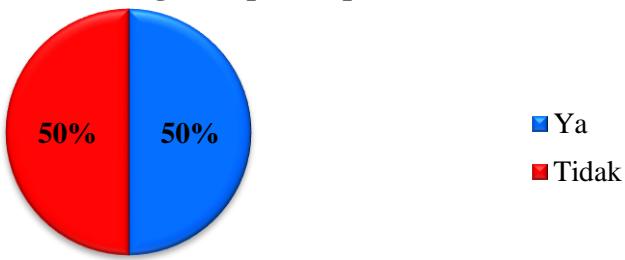
Menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti.



Gambar 4. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 75% (3 guru) dan “Tidak” sebesar 25% (1 guru). Dengan demikian berarti sebagian besar guru menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti.

Menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan penutup.



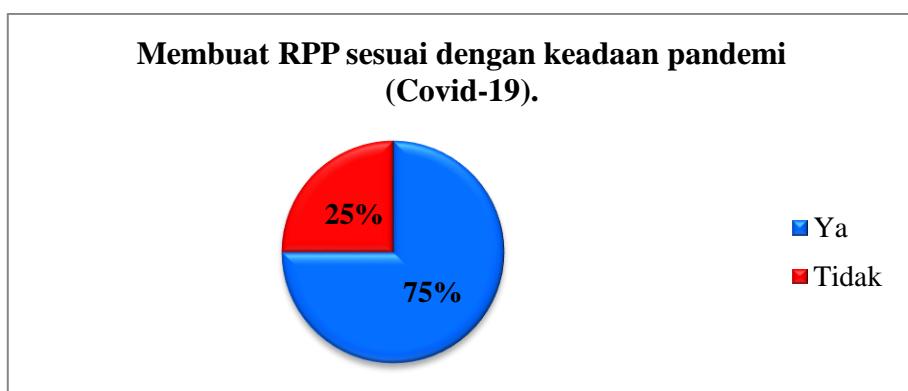
Gambar 5. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan penutup didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 50% (2 guru) dan “Tidak” sebesar 50% (2 guru). Dengan demikian berarti sebagian guru **menuliskan** nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan penutup dan sebagian guru **tidak** menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan penutup.



Gambar 6. Diagram Lingkaran menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam penilaian.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam penilaian didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 75% (3 guru) dan “Tidak” sebesar 25% (1 guru). Dengan demikian berarti sebagian besar guru menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam penilaian.



Gambar 7. Diagram Lingkaran membuat RPP dengan keadaan pandemi (Covid-19).

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari membuat RPP sesuai dengan keadaan pandemi (Covid-19) didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 75% (3 guru) dan “Tidak” sebesar 25% (1 guru). Dengan demikian berarti sebagian besar guru membuat RPP sesuai dengan keadaan pandemi (Covid-19).

Menyisipkan materi ajar terkait dengan pandemi Covid-19 dalam proses pembelajaran.



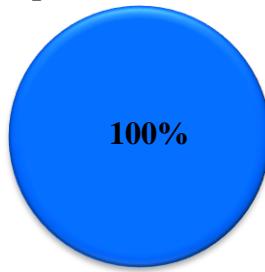
- Ya
- Tidak

Gambar 8. Diagram Lingkaran menyisipkan materi ajar terkait dengan pandemi Covid-19 dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menyisipkan materi ajar terkait dengan pandemi Covid-19 dalam proses pembelajaran didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru menyisipkan materi ajar terkait dengan pandemi Covid-19 dalam proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis IT

Memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter.



- Ya
- Tidak

Gambar 9. Diagram Lingkaran memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian semua guru memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter.



Gambar 10. Diagram Batang memilih bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari memilih bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran didapatkan hasil pada kategori “*Tulisan WA/File*” sebesar 25% (1 guru), “*Laman di Web*” sebesar 25% (1 guru), “*Modul*” sebesar 25% (1 guru), dan “*Video*” sebesar 25% (1 guru). Dengan demikian berarti semua guru memilih bahan ajar dalam bentuk yang berbeda-beda.



Gambar 11. Diagram Lingkaran mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai karakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai karakter.



Gambar 12. Diagram Lingkaran mengaitkan kegiatan inti dengan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari mengaitkan kegiatan inti dengan nilai-nilai karakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru mengaitkan kegiatan inti dengan nilai-nilai karakter.



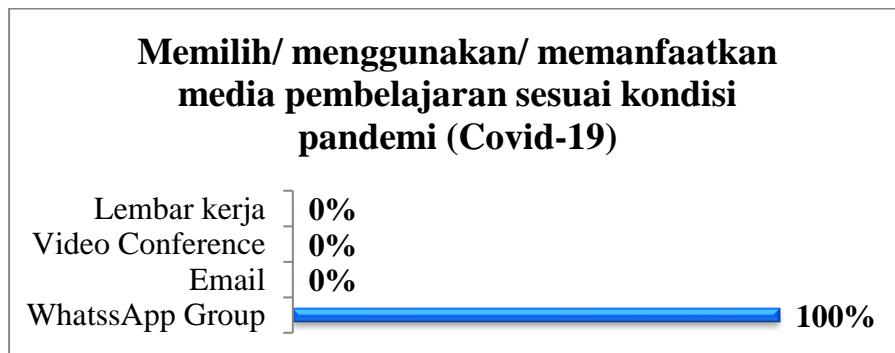
Gambar 13. Diagram Lingkaran mengaitkan kegiatan penutup dengan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari mengaitkan kegiatan penutup dengan nilai-nilai karakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru mengaitkan kegiatan penutup dengan nilai-nilai karakter.



Gambar 14. Diagram Lingkaran menggunakan media yang memuat nilai-nilai karakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menggunakan media yang memuat nilai-nilai karakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru menggunakan media yang memuat nilai-nilai karakter.



Gambar 15. Diagram Batang memilih/ menggunakan/ memanfaatkan media pembelajaran sesuai kondisi pandemi (Covid-19).

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari memilih/menggunakan/memanfaatkan media pembelajaran sesuai kondisi pandemi Covid-19 didapatkan hasil pada kategori “*WhatsApp Group*” sebesar 100% (4 guru), “*Video Conference*” sebesar 0% (0 guru), “*E-mail*” sebesar 0% (0 guru), dan “*Lembar Kerja*” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru memilih/ menggunakan/ memanfaatkan media pembelajaran sesuai kondisi pandemi (Covid-19) dengan menggunakan WhatsApp Group.

Menerapkan perilaku dan sikap sebagai guru yang berkarakter.

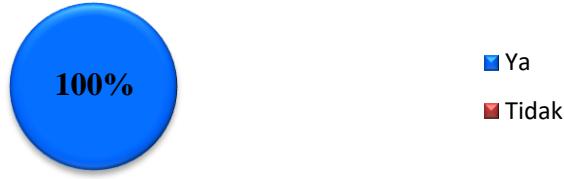


Gambar 16. Diagram Lingkaran berperilaku dan bersikap sebagai guru yang berkarakter.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari berperilaku dan bersikap sebagai guru yang berkarakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua berperilaku dan bersikap sebagai guru yang berkarakter.

3. Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Berbasis IT

Melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan.



Gambar 17. Diagram Lingkaran melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan.



Gambar 18. Diagram Lingkaran memanfaatkan hasil penilaian karakter.

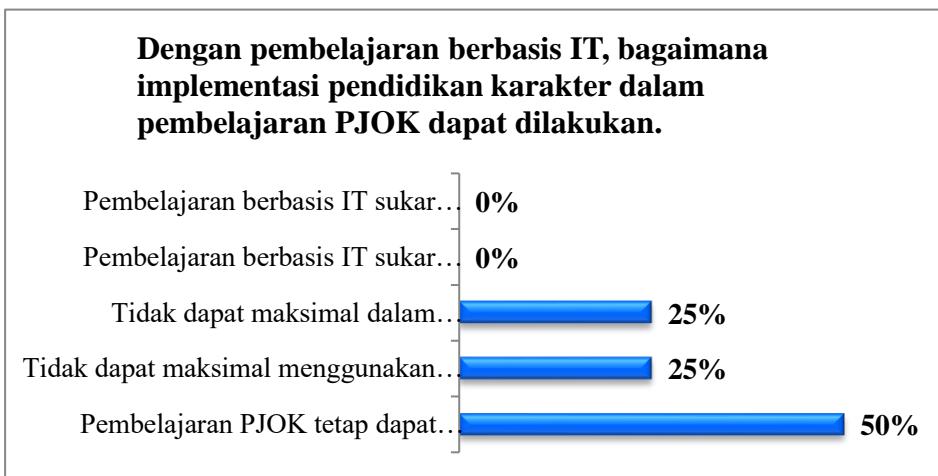
Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari memanfaatkan hasil penilaian karakter didapatkan hasil pada kategori “Ya” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru memanfaatkan hasil penilaian karakter.



Gambar 19. Diagram Lingkaran menyelenggarakan kegiatan remidial dan pengayaan bimbingan kepada siswa.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari menyelenggarakan kegiatan remidial dan pengayaan bimbingan kepada siswa didapatkan hasil pada kategori “Menyelenggarakan” sebesar 100% (4 guru) dan “Tidak Menyelenggarakan” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian berarti semua guru menyelenggarakan kegiatan remidial dan pengayaan bimbingan kepada siswa.

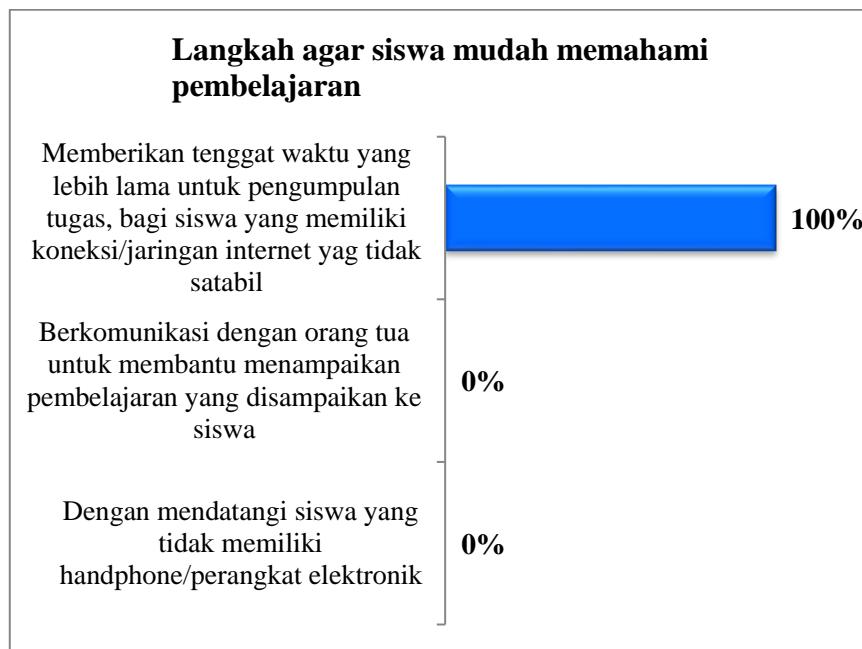
4. Hambatan Pembelajaran Berbasis IT



Gambar 20. Diagram batang dengan pembelajaran berbasis IT, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari dengan pembelajaran berbasis IT, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan didapatkan hasil “Pembelajaran berbasis IT sukar dilakukan karena tidak semua siswa mempunyai Handpone dan perangkat elektronik yang mendukung” sebesar 0% (0 guru), “Pembelajaran berbasis IT sukar dilakukan karena jaringan/ koneksi internet yang tidak stabil” sebesar 0% (0 guru), “Tidak dapat maksimal dalam melakukan pembelajaran karena alokasi waktu sangat terbatas” sebesar 25% (1 guru), “Tidak dapat maksimal menggunakan media untuk menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran karena saya kurang menguasai pembelajaran berbasis IT” sebesar 25% (1 guru), dan “Pembelajaran PJOK tetap dapat berjalan dengan memanfaatkan information technology” sebesar 50% (2 guru). Dengan demikian berarti sebagian guru dapat melakukan pembelajaran berbasis IT dalam implementasi pendidikan karakter pada pembelajaran PJOK.

5. Cara Mengatasi Pembelajaran Berbasis IT



Gambar 21. Diagram batang dengan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan.

Berdasarkan diagram dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil dari langkah agar siswa mudah memahami pembelajaran didapatkan hasil “Memberikan tenggat waktu yang lebih lama untuk pengumpulan tugas, bagi siswa yang memiliki koneksi jaringan yang tidak stabil” sebesar 100% (4 guru), “Berkomunikasi dengan orang tua untuk membantu menyampaikan pembelajaran yang disampaikan ke siswa” sebesar 0% (0 guru), dan “Dengan mendatangi siswa yang tidak memiliki handphone/ perangkat elektronik” sebesar 0% (0 guru). Dengan demikian memberikan tenggat waktu yang lebih lama untuk pengumpulan tugas, bagi siswa yang memiliki koneksi jaringan yang tidak stabil adalah cara mengatasi hambatan ketika pembelajaran selama pandemi (*Covid-19*) berlangsung.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PJOK Berbasis Teknologi Informasi di SMA/ SMK/ MA se-Kecamatan Pengasih. Penelitian ini menggunakan kuesioner google form. Setelah kuesioner google form dibuat maka kuesioner tersebut mengalami validasi dari ahli materi. Validasi dari ahli materi menunjukkan hasil baik atau layak serta mendapatkan saran untuk mengganti alternatif jawaban sesuai dengan substansi judul. Teknik pengambilan data one shot dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan data yang masuk atau total sampling.

Pembelajaran PJOK berbasis Teknologi Informasi merupakan hal yang baru dilakukan dalam sistem pendidikan di Indonesia, khususnya pada kondisi pandemi *Covid-19*. Berdasarkan survey yang dilakukan menggunakan *google form* didapatkan hasil bahwa perencanaan pendidikan karakter pada pembelajaran PJOK berbasis IT sebanyak 75% guru sudah memunculkan nilai karakter ke dalam indikator dan/tujuan pembelajaran. Para guru juga sudah menentukan nilai karakter yang akan dicapai dengan prosentase jujur 25%, disiplin 25%, dan tanggung jawab sebanyak 75%. Selain itu, sebanyak 50% guru sudah memunculkan nilai karakter dalam kegiatan pendahuluan, pada kegiatan inti sebanyak 75% guru, pada kegiatan penutup sebanyak 75% guru, dan pada kegiatan penilaian sebanyak 75% guru.

Hal tersebut sudah sesuai dengan pendapat (Judiani, 2010) bahwa pengembangan pendidikan karakter diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. Niali-nilai tersebut dicantumkan dalam silabus dan

RPP. Silabus dan Rencana Program Pembelajaran (RPP) merupakan pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga guru perlu mencantumkan nilai karakter yang akan dikembangkan dalam indikator pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa perencanaan pada implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/SMK/MA se Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo termasuk dalam kategori baik.

Dalam perencanaan pembelajaran sebanyak 75 % guru sudah membuat RPP yang disesuaikan dengan kondisi pandemi. Seperti yang tertulis dalam Kepmendikbud nomor 719/P/2020 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus menyatakan bahwa pembelajaran dalam kondisi khusus dilaksanakan secara kontekstual dan bermakna dengan menggunakan berbagai strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, satuan pendidikan, daerah serta memenuhi prinsip pembelajaran.

Kondisi pandemi mengakibatkan pembatasan mobilitas dan pertemuan antar individu. Hal tersebut berpengaruh pada proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah, yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar di sekolah harus diubah dengan metode dalam jaringan/ daring. Pada proses pelaksanaan pembelajaran guru dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk menyampaikan bahan ajar. Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa semua guru SMA/SMK/MA PJOK se Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo telah membuat bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi pandemi dan memuat pendidikan karakter. Menurut Kepmendikbud

nomor 719/P/2020 pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus memiliki tujuan untuk memberikan fleksibilitas bagi satuan pendidikan untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Sehingga guru memiliki kewenangan untuk menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik masing-masing.

Berdasarkan pendapat Lestari (2020) penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan dapat diusulkan untuk dijadikan alasan mendukung peningkatan kualitas pendidikan nasional Indonesia. Teknologi informasi sangat mampu diperjuangkan untuk menjadi fasilitator utama guna meratakan pendidikan di Indonesia, karena dapat mengandalkan kemampuan belajar jarak jauh yang tidak lepas dari ruang, jarak, dan waktu. Pesatnya perkembangan teknologi informasi, terutama internet, memungkinkan perkembangan layanan informasi yang lebih baik di lembaga pendidikan. Setelah terjadinya pandemi Covid-19 pemerintah Indonesia menerapkan sistem pendidikan online dengan kurikulum khusus pada seluruh jenjang pendidikan agar proses pembelajaran tidak vakum.

Kondisi pandemi menuntut para guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Arsyad dalam Purwaningtyas dkk (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Terdapat banyak media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk

memberikan bahan ajar kepada peserta didik, diantaranya: video, *e-book*, laman di web, dan tulisan di *WhatsApp/file*. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil 25% guru menggunakan video sebagai sarana pembelajaran, 25% menggunakan laman di web, 25% menggunakan tulisan di *WhatsApp/file*, dan 25% sisanya menggunakan modul sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dilakukan oleh guru-guru PJOK sudah sangat baik. Proses pembelajaran sudah mengaitkan nilai-nilai karakter dalam kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Penggunaan media yang memuat nilai-nilai karakter juga sudah dapat dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu, guru lebih memilih menggunakan media pembelajaran dalam kondisi pandemi *Covid-19* berupa *WhatsApp Group* karena dinilai lebih efektif dan efisien dalam memberikan bahan ajar. Melalui *WhatsApp Group* guru dapat mengirim bahan ajar berbentuk file, video, maupun link dari web yang dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran.

Dalam proses evaluasi guru melakukan penilaian terhadap karakter yang dikembangkan sesuai dengan nilai karakter yang tercantum dalam RPP. Selain itu, guru juga sudah memanfaatkan hasil dari penilaian karakter untuk mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran. Hasil dari penilaian karakter juga digunakan untuk mengetahui perkembangan dan karakter dari masing-masing peserta didik.

Penyelenggaran remedial dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi

informasi juga masih dilakukan oleh guru. Kegiatan remedial dilakukan dengan pemberian tugas kepada siswa. Pemberian tugas pada siswa dinilai lebih efektif dan dapat mengembangkan karakter jujur dan kerja keras pada siswa. Selain itu, guru juga memberikan tenggat waktu yang lebih lama untuk pengumpulan tugas, karena tidak semua siswa memiliki fasilitas seperti perangkat elektronik/gadget dan jaringan internet yang memadai.

Seperti yang kita ketahui PJOK merupakan suatu pendidikan yang dalam prosesnya melibatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan fisik dan ketrampilan siswa menggunakan olahraga. Dalam penerapan pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi sebanyak 50% guru berpendapat bahwa pembelajaran PJOK tetap dapat berjalan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Sebanyak 25% berpendapat bahwa pembelajaran PJOK tidak dapat maksimal menggunakan media dalam menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran karena guru kurang menguasai pembelajaran berbasis IT. Untuk 25% lainnya berpendapat bahwa proses pembelajaran tidak dapat maksimal karena alokasi waktu yang sangat terbatas.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui beberapa guru yang kurang menguasai pembelajaran berbasis teknologi informasi melalui diklat atau pelatihan sehingga guru dapat melakukan proses pembelajaran yang aktif dan menarik pada kondisi pandemi. Meskipun beberapa guru mendapat hambatan dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi, tetapi pembelajaran PJOK tetap berjalan dengan memanfaatkan teknologi dan media yang diterapkan sesuai dengan kemampuan guru dalam menguasai teknologi informasi.

Berdasarkan penelitian tersebut bisa diartikan bahwa implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo telah berjalan dengan baik dalam hal pelaksanannya, hanya saja guru harus lebih bisa memanfaatkan teknologi dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi informasi.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah :

1. Adanya keterbatasan waktu dalam mengumpulkan data yang disebabkan oleh penerapan *physical distancing* guna menghentikan penyebaran Covid-19, sehingga pengisian kuesioner melalui tautan link *Google form*.
2. Penyebaran tautan link *Google form* tidak dapat dipantau secara langsung karena hanya memanfaatkan media *WhatsApp*. Sehingga pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil pengisian kuesioner yang menyebabkan timbulnya unsur kurang objektif dalam pengisian kuesioner.
3. Tidak diketahui kesungguhan responden dalam mengisi kuesioner karena dilakukan dengan kondisi *work from home*.
4. Adanya keterbatasan peneliti dalam memahami pembelajaran daring berbasis teknologi informasi, sehingga belum bisa maksimal dalam mengungkap permasalahan dalam penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi di SMA/SMK/MA se-Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berada dalam kategori baik. Hal ini dapat diketahui dari masing-masing kategori, seperti pada perencanaan pembelajaran sebagian guru telah menyusun RPP dengan memuat pendidikan karakter sesuai dengan kondisi pandemic *Covid-19*. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru memilih menggunakan *WhatsApp Group* sebagai media pembelajaran dan memberikan bahan ajar melalui media lama di *website*, video, modul, dan tulisan *WhatsApp/ file* dengan tetap menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran. Pada penilaian dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan, guru tetap menerapkan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan. Pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi tetap dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi, sesuai dengan kemampuan masing-masing guru PJOK.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dijelaskan penulis memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Guru harus memahami langkah-langkah pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi dan memanfaatkan bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran.
2. Guru PJOK haruslah memahami kondisi peserta didik dengan tidak

memberikan penugasan yang berlebih dalam pembelajaran berbasis teknologi informasi.

3. Lembaga atau kelompok MGMP PJOK SMA/SMK/MA harus melakukan pelatihan/workshop terkait metode pembelajaran berbasis teknologi informasi /daring agar guru dapat memaksimalkan penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi.
4. Disediakan wadah atau aplikasi penyampaian materi dan penilaian agar memudahkan guru dalam merekap nilai dan dapat menunjang pembelajaran PJOK berbasis teknologi informasi dengan lebih baik.
5. Bagi peneliti yang akan dating, hasil penelitian ini dapat dijadikan pembanding agar penelitian yang berhubungan dengan proses pembelajaran dengan kondisi belajar berbasis teknologi informasi lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

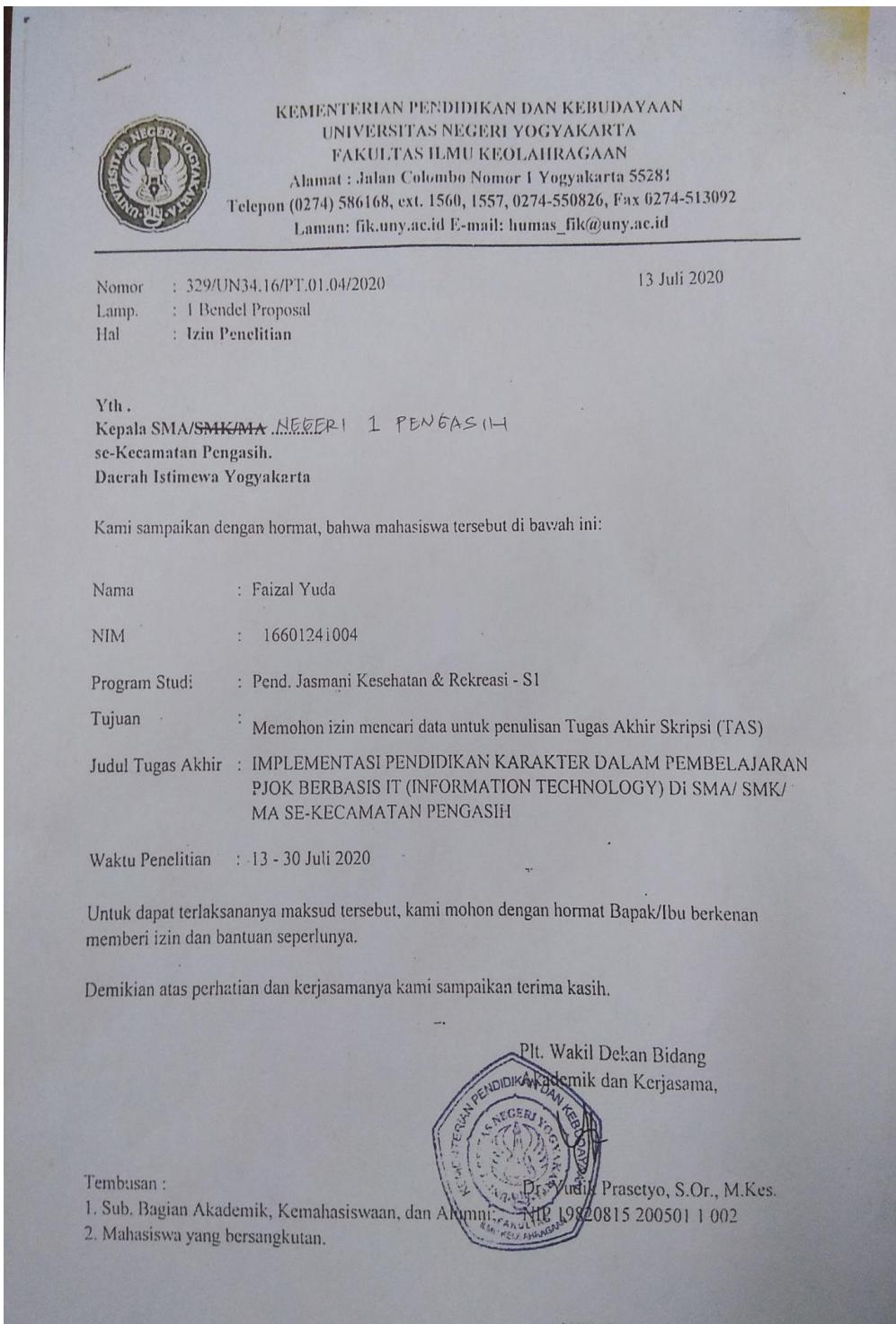
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendy, M. (2016). Arahan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhamad Effendy dalam Pelatihan Pengembangan Kapasitas untuk Penguanan Pendidikan Karakter di Hotel Santika (*transkrip rekaman Kemendikbud*). Jakarta, 27 September 2016.
- Fadlillah, M. & Mualifatu, L. (2014), *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziah. (2008). *Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP*. Cetakan ke 1. Jakarta : Media Pusindo (Grup Puspa Swara).
- Fitri, A. (2012). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ghozali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBS SPSS 19*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayatullah, F. (2010), *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Judiani, S. (2010). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar melalui Penguanan Pelaksanaan Kurikulum*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. (Volume 16, Nomor 9).
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 Tahun 2013, tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguanan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

- Kemendinas. (2010). *Rencana Aksi Nasional (RAN) Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Komarudin. (2016). *Membentuk Kematangan Emosi Dan Kekuatan Berpikir Positif Pada Remaja Melalui Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 12, Nomor 2). Hlm. 67-75.
- Lestari, P. (2020). *Dampak Positif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19*. Buletin Hukum dan Keadilan. (Volume 4, Nomor 1).
- Narwanti, S. (2011). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia (Grup Relasi Inti Media).
- Paiman. (2013). *Kontribusi Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 9, Nomor 2). Hlm. 134-140.
- Perpres. (2017). *Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 tentang Penguanan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Depdiknas.
- Prasetyo, Y. (2010). *Pengembangan Ekstrakurikuler Panahan Di Sekolah Sebagai Wahana Membentuk Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 7, Nomor 2). Hlm. 64-68.
- Purwaningtyas., Dwiyogo, W.D., Hariyadi, I. (2017). *Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo*. Jurnal Pendidikan. (Volume 2, Nomor 1).
- Riduan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanthi, C. (2011). *Optimalisasi Pembentukan Karakter dan kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 8, Nomor 1). Hlm 10-17.
- Saptono. (2011). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Karakter Wawasan Strategi dan Langkah Praktis*. Salatiga: Erlangga.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan jasmani: Filosofi, pembelajaran, dan masa depan*. Bandung: Penerbit Nuansa.

- Suryana, D. (2012). *Mengenal Teknologi*. Bandung: Gramedia Pustaka Utama.
- Utama, A.M.B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 8, Nomor 1). Hlm. 1-9.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Williams. & Sawyer. (2003). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers and Communications*. London: Career Education.
- Zuchdi, D. (2012). *Pendidikan karakter konsep dasar dan Implementasi di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 1560, 1557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 329/UN34.16/PT.01.04/2020

13 Juli 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth.
Kepala SMA/SMK/MA NEGERI 1 PENGASIH
se-Kecamatan Pengasih.
Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Nama : Faizal Yuda

NIM : 16601241004

Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1

Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)

Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT (INFORMATION TECHNOLOGY) DI SMA/ SMK/ MA SE-KECAMATAN PENGASIH

Waktu Penelitian : 13 - 30 Juli 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.

Plt. Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Kerjasama,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni, NIP 19820815 200501 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 1560, 1557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 329/UN34.16/PT.01.04/2020 13 Juli 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth,
Kepala SMA/SMK/MA NEGERI 2 PENGASIH
se-Kecamatan Pengasih.
Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Nama : Faizal Yuda
NIM : 16601241004
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT (INFORMATION TECHNOLOGY) DI SMA/ SMK/ MA SE-KECAMATAN PENGASIH
Waktu Penelitian : 13 - 30 Juli 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.

Plt. Wakil Dekan Bidang
A. Pendekar dan Kerjasama,



Tembusan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 1560, 1557, 0274-550826, Fax 6274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 329/UN34.16/PT.01.04/2020

13 Juli 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth .
Kepala SMA/SMK/MA NEGERI 1 KULON PROGO
se-Kecamatan Pengasih.
Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Nama : Faizal Yuda

NIM : 16601241004

Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1

Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)

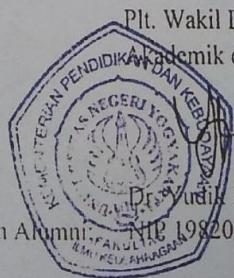
Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT (INFORMATION TECHNOLOGY) DI SMA/ SMK/ MA SE-KECAMATAN PENGASIH

Waktu Penelitian : 13 - 30 Juli 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.

Plt. Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Kerjasama,



Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni: NIP. 19820815 200501 1 002
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. KULONPROGO
SMKN 1 PENGASIH

സ്കെള്ലിംഗ് ടോപ്പ് ബിൽ

Alamat : Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 55652 Telp. (0274) 773081. Fax. (0274) 774636
e-mail : smkipng@yahoo.com Website : <http://smkipng.k12.go.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0701.0.713

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. RR. ISTIHARI NUGRAHENI, M. Hum.
NIP : 19611023 198803 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FAIZAL YUDA
NIM : 16601241004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi-S1
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Judul Penelitian : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM
PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT (INFORMATION T
ECHNOLOGY) DI SMA/SMK/MA SE-KECAMATAN
PENGASIH
Waktu Penelitian : 13 s.d. 30 Juli 2020

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian sesuai dengan judul pada SMK N 1 Pengasih Kulon Progo .

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 16 Oktober 2020

Kepala



Dra. RR. ISTIHARI NUGRAHENI, M.Hum.
NIP 19611023 198803 2 001



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 PENGASIH**

സംസ്ഥാന മഹിം ടിരി

Alamat : Jl. KRT Kertodiningrat 41 Margosari Pengasih Telp (0274) 773123 Fax : (0274) 2890073
surel : smalpengasih@yahoo.com laman : smalpengasih.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 727

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Dra.Vipti Retna Nugraheni, M.Ed.
NIP	:	19650423 199103 2 006
Pangkat/gol ruang	:	Pembina Tk 1; IV/ b
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit kerja	:	SMA Negeri 1 Pengasih

menerangkan bahwa:

Nama	:	Faizal Yuda
NIM	:	16601241004
Prodi/ Jurusan	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi-S1
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Benar - benar telah melakukan kegiatan penelitian dengan mengambil data mulai tanggal 13 s.d 30 Juli 2020 di SMA Negeri 1 Pengasih Kulon Progo, untuk penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan judul:

“ IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT (INFORMATION TECHNOLOGY) Di SMA/ SMK/ MA SE-KECAMATAN PENGASIH ”

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pengasih, 16 Oktober 2020



Dra. Vipti Retna Nugraheni, M.Ed
Pembina Tk 1; IV/ b
NIP. 19650423 199103 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KULON PROGO
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KULON PROGO

Jalan Mandung, Pengasih, Kulon Progo 55652
Telepon (0274)773554, E-mail manwates1jogja@yahoo.co.id

S U R A T K E T E R A N G A N

Nomor: 681 / Ma.12.05.01/10/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Edi triyanto, S. Ag, S. Pd, M. Pd
NIP : 19680413 199603 1 001
Pangkat / gol : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MAN 1 Kulon Progo

dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Faisal Yuda
NIM : 16601241004
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi – S1
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Telah selesai mengambil Data Skripsi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kulon Progo, dengan Judul " Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PJOK Berbasis IT (Information Technology) di SMA/ SMK / MA, se- Kecamatan Pengasih, dari tanggal 13 – 30 Juli 2020

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB KULON PROGO
SMKN 2 PENGASIH

Alamat: Jalan KRT Kartodiningrat, Margosari Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta. Telp (0274) 773029
Fax (0274) 774289, e-mail smkn2pengasih_kp@yahoo.com homepage www.smkn2pengasih.sch.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

No : 070 / 0721

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : SUMARNO, S.Pd., MT.

NIP : 19660510 198902 1 003

Pangkat / Gol : Pembina/ IVa

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SMK Negeri 2 Pengasih

Menerangkan bahwa :

Nama : FAIZAL YUDA

NIM : 16601241004

PT / Instansi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi – S1

Mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SMK N 2 Pengasih pada 13 - 30 Juli 2020 dengan Judul Penelitian :

**"IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK
BERBASIS IT (INFORMATION TECHNOLOGY) DI SMA/SMK/MA SE-KECAMATAN
PENGASIH"**

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Di keluarkan di Kulon Progo
Pada tanggal 3 September 2020

Kepala SMK N 2 Pengasih



Lampiran 3.

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sri Winarni, M.Pd.

NIP : 19700205 199403 2 001

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Faizal Yuda

NIM : 16601241004

Program Studi : PJKR

Judul TA : IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM
PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT DI SMA/SMK/MA SE-
KECAMATAN PENGASIH

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

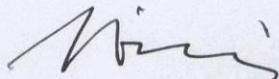
Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 September 2020

Validator,



Dr. Sri WInarni, M.Pd.

NIP. 19700205 199403 2 001

Catatan

Beri tanda ✓

Lampiran 4. Kisi-kisi Lampiran Instrumen

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Perencanaan Pembelajaran	Nilai-nilai karakter tertuang dalam indikator dan/ tujuan pembelajaran	1	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dituliskan tersendiri (catatan)	2	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam kegiatan pendahuluan	3	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam kegiatan inti	4	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam kegiatan penutup	5	1
		Nilai-nilai karakter yang akan dicapai dimunculkan dalam penilaian	6	1
		RPP dikondisikan sesuai keadaan pandemi covid-19 (daring)	7,8	2
2	Pelaksanaan Pembelajaran	Bahan ajar memuat pendidikan karakter	9	1
		Bahan ajar disesuaikan dengan kondisi pandemi	10	1
		Kegiatan pendahuluan mengintegrasikan nilai-nilai karakter	11	1
		Kegiatan inti mengintegrasikan nilai-nilai karakter	12	1
		Kegiatan penutup mengintegrasikan nilai-nilai karakter	13	1
		Media yang digunakan memuat nilai-nilai karakter	14	1
		Media pembelajaran disesuaikan kondisi pandemi (daring)	15	1
		Sikap dan perilaku guru berkarakter	16	1
3	Evaluasi dan	Melakukan penilaian karakter	17	1

	Penilaian	Memanfaatkan hasil penilaian karakter	18	1
		Melakukan remidial ataupun pengayaan	19	1
4	Hambatan	Proses pembelajaran karakter berbasis IT	20	1
5	Cara Mengatasi	Langkah guru agar siswa mudah memahami pembelajaran	21	1
Total			21	

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

KUESIONER IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS IT (*INFORMATION TECHNOLOGY*) DI SMA/ SMK/ MA SE-KECAMATAN PENGASIH

Perkenalkan nama saya Faizal Yuda mahasiswa Progam Studi PJKR, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Saya saat ini sedang melakukan penelitian untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PJOK Berbasis IT (*Information Technology*) di SMA/ SMK/ MA Se-Kecamatan Pengasih". Untuk itu, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu meluangkan sedikit waktunya untuk mengisi kuesioner ini, agar penulis mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulislah identitas bapak/ Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik dan teliti pertanyaan yang tersedia.
3. Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah jawaban yang paling sesuai.
4. Tiap kolom harus diisi sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
5. Apabila ada pernyataan yang tidak sesuai atau terdapat kekurangan maka sampaikanlah kritik dan saran kepada peneliti pada kolom yang telah tersedia.

Identitas : :

Nama : :

Jenis Kelamin : :

Email : _____

No. Handpone : _____

Tempat Tugas (sekolah) : _____

Status Sekolah : _____

Golongan : _____

No	Pertanyaan	Jawaban Alternatif	
		Perencanaan Pembelajaran	
1	Saya memunculkan nilai-nilai karakter ke dalam indikator dan/ tujuan pembelajaran.	Ya	Tidak
2	Saya memilih nilai-nilai karakter yang akan dicapai.	 (tuliskan)
3	Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan	Ya	Tidak
4	Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti.	Ya	Tidak
5	Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pentup.	Ya	Tidak
6	Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam penilaian.	Ya	Tidak
7	Saya membuat RPP sesuai dengan keadaan pandemi (<i>covid-19</i>)	Ya	Tidak
8	Saya menyiapkan materi ajar terkait dengan pandemi <i>covid-19</i> dalam proses pembelajaran	Ya	Tidak

Perencanaan Pembelajaran

9	Saya memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter	Ya		Tidak				
10	Saya memberikan bahan ajar dalam bentuk	E-Book	Modul	Laman di Web	Buku Teks	Lain nya.. .		
11	Saya mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai karakter.	Ya		Tidak				
12	Saya mengaitkan kegiatan inti dengan nilai-nilai karakter.	Ya		Tidak				
13	Saya mengaitkan kegiatan penutup dengan nilai-nilai karakter.	Ya		Tidak				
14	Saya menggunakan media yang memuat nilai-nilai karakter.	Ya		Tidak				
15	Saya memilih/ menggunakan/ memanfaatkan media pembelajaran sesuai kondisi pandemi covid-19 dengan...	Whats App Group	E-mail	Video Convernce	Lembar Kerja	Lainnya...		
16	Saya berperilaku dan bersikap sebagai guru yang berkarakter.	Ya/Sudah		Belum	Tidak sama sekali			
Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran								
17	Saya melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan.	Ya		Tidak				

18	Saya memanfaatkan hasil penilaian karakter.	Ya	Tidak
19	Saya menyelenggarakan kegiatan remedial dan pengayaan bimbingan kepada siswa dengan	Penugasan	Tidak Menyelenggarakan
Hambatan			
20	Dengan pembelajaran berbasis IT, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan	<p>a. Pembelajaran PJOK tetap berjalan dengan memanfaatkan <i>information technology</i></p>	<p>b. Tidak dapat maksimal dalam menggunakan media untuk menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran karena saya kurang menguasai pembelajaran berbasis IT</p> <p>c. Tidak dapat memaksimalkan melakukan pembelajaran karena alokasi waktu sangat terbatas</p> <p>d. Pembelajaran berbasis IT sukar dilakukan karena tidak semua siswa mempunyai Handpone dan perangkat elektronik yang mendukung</p> <p>e. Pembelajaran berbasis IT sukar dilakukan karena jaringan/koneksi internet yang tidak stabil</p>

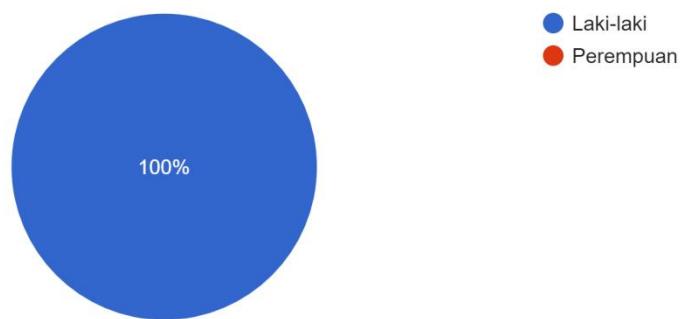
Kritik :.....

Saran :.....

Lampiran 6. Hasil Penelitian

Jenis Kelamin

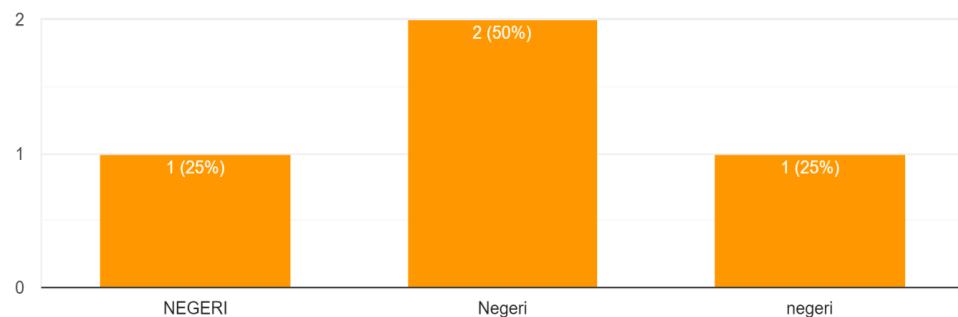
4 responses



● Laki-laki
● Perempuan

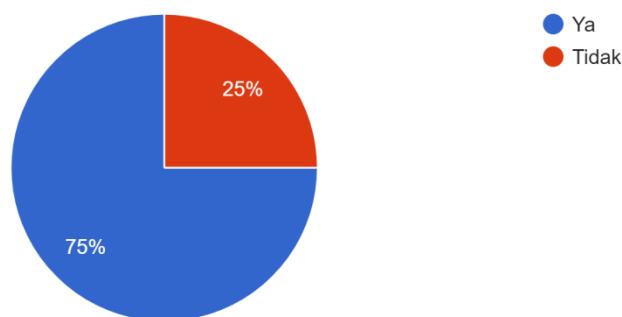
Status Sekolah

4 responses



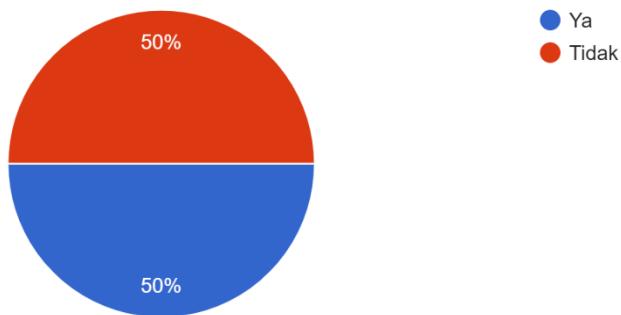
1. Saya memunculkan nilai karakter ke dalam indikator dan/ tujuan pembelajaran.

4 responses

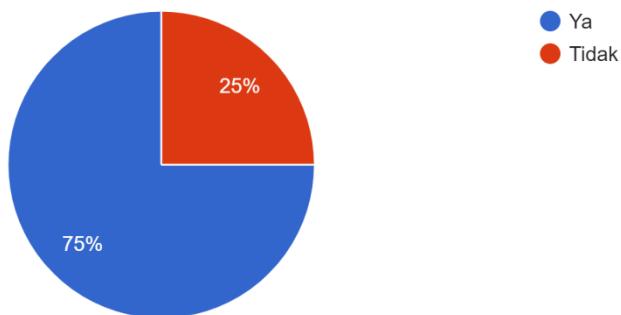


● Ya
● Tidak

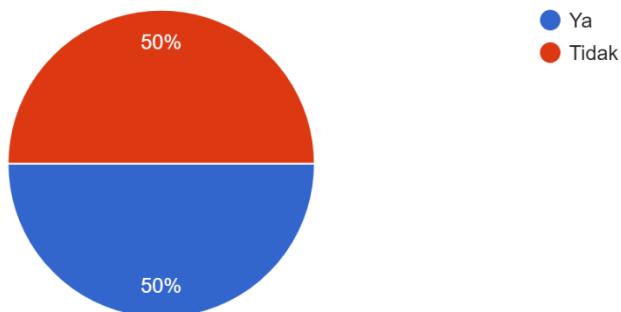
3. Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan pendahuluan.
4 responses



4. Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan inti.
4 responses

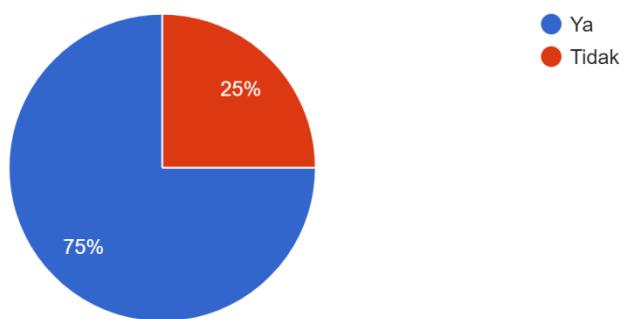


5. Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam kegiatan penutup.
4 responses



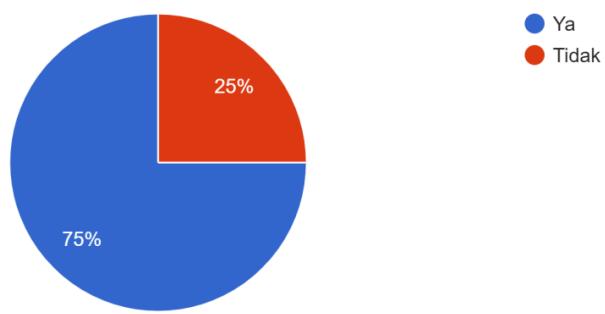
6. Saya menuliskan nilai-nilai karakter yang akan dicapai dalam penilaian.

4 responses



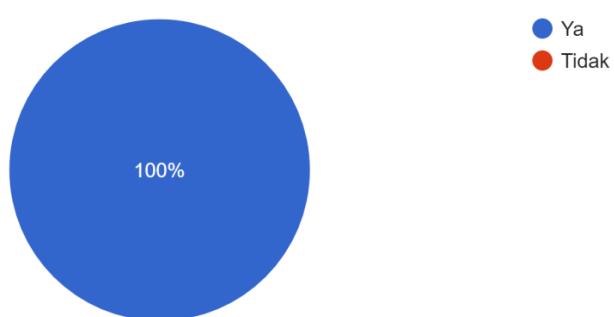
7. Saya membuat RPP sesuai dengan keadaan pandemi (Covid-19).

4 responses



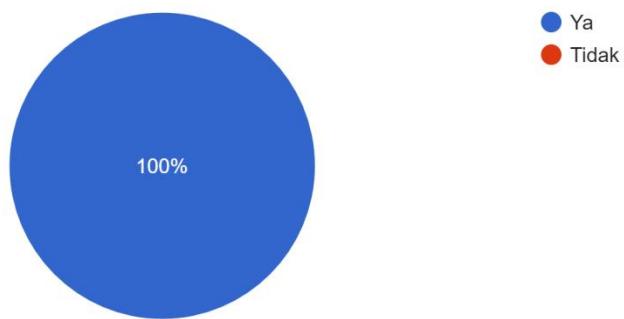
8. Saya menyiapkan materi ajar terkait dengan pandemi Covid-19 dalam proses pembelajaran.

4 responses



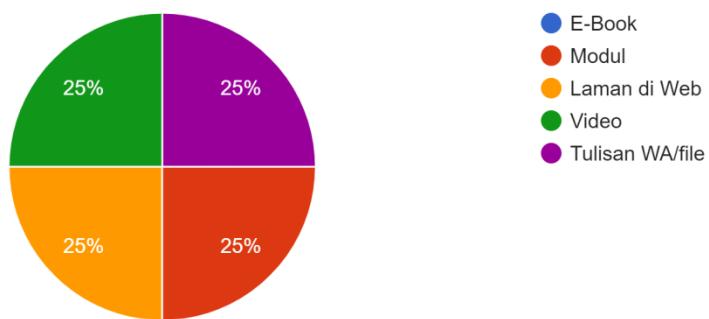
9. Saya memberikan bahan ajar dengan memuat pendidikan karakter.

4 responses



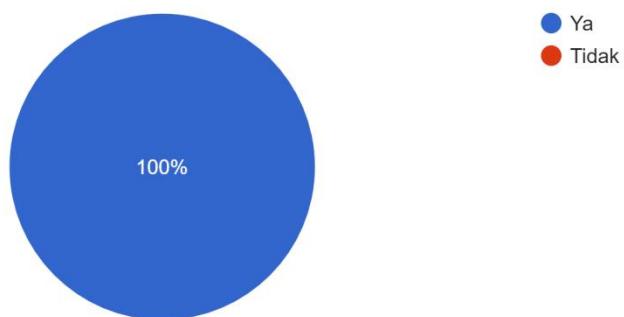
10. Saya memberikan bahan ajar dalam bentuk ...

4 responses



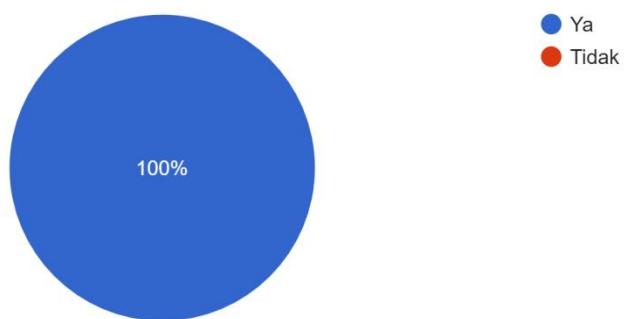
11. Saya mengaitkan kegiatan pendahuluan dengan nilai-nilai karakter.

4 responses



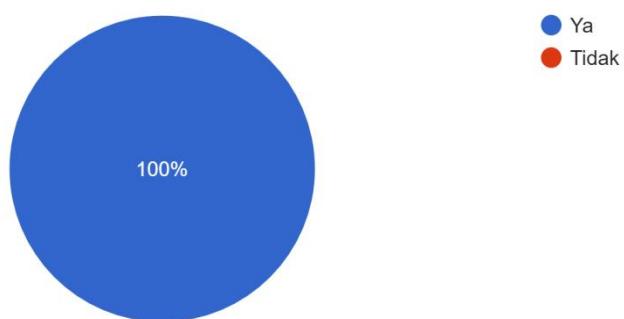
12. Saya mengaitkan kegiatan inti dengan nilai-nilai karakter.

4 responses



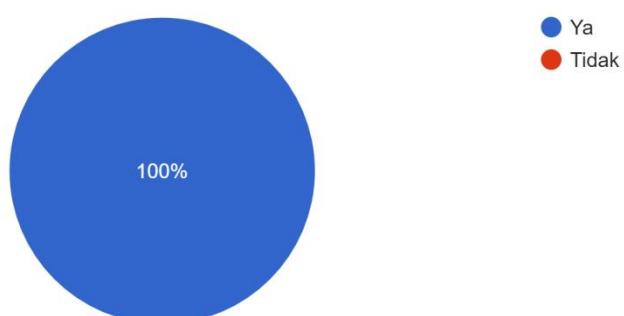
13. Saya mengaitkan kegiatan penutup dengan nilai-nilai karakter.

4 responses



14. Saya menggunakan media yang memuat nilai-nilai karakter.

4 responses



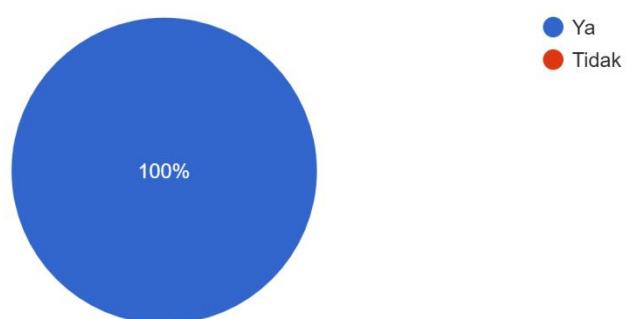
15. Saya memilih/menggunakan/memanfaatkan media pembelajaran sesuai kondisi pandemi Covid-19 dengan ...

4 responses



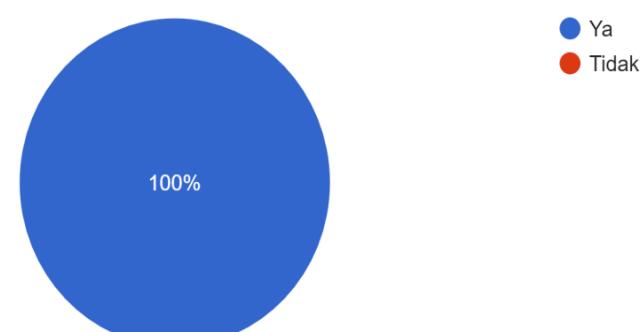
16. Saya berperilaku dan bersikap sebagai guru yang berkarakter.

4 responses



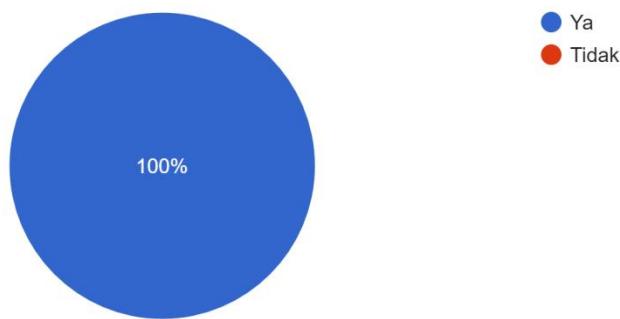
17. Saya melakukan penilaian sikap yang sesuai dengan karakter yang dikembangkan.

4 responses



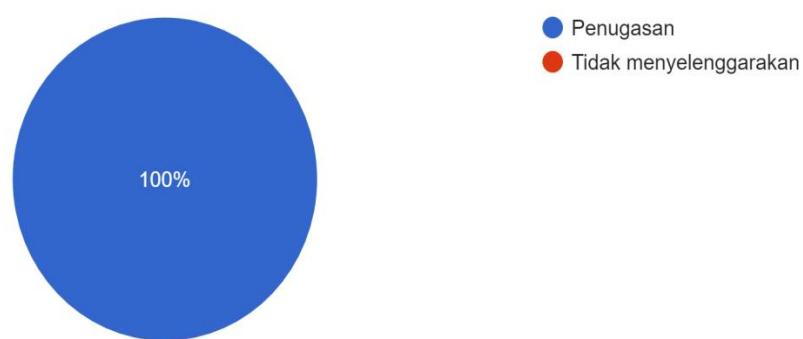
18. Saya memanfaatkan hasil penilaian karakter.

4 responses



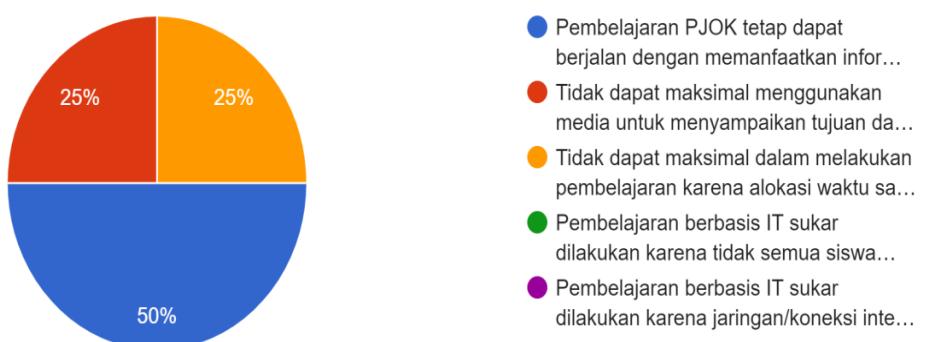
19. Saya menyelenggarakan kegiatan remidial dan pengayaan bimbingan kepada siswa dengan ...

4 responses



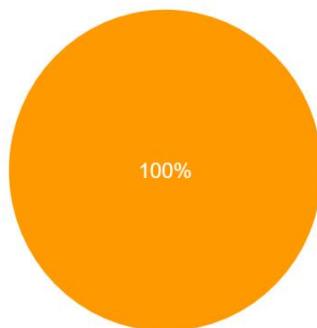
20. Dengan pembelajaran berbasis IT, bagaimana implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran PJOK dapat dilakukan?

4 responses



21. Bagaimana langkah anda agar siswa mudah memahami pembelajaran?

4 responses



- Dengan mendatangi siswa yang tidak memiliki handphone/perangkat elektronik
- Berkomunikasi dengan orang tua untuk membantu menyampaikan pembelajaran yang disampaikan ke siswa
- Memberikan tenggat waktu yang lebih lama untuk pengumuman tugas, bagi siswa yang memiliki koneksi/jaringan internet yang tidak stabil