

**PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET DI KALANGAN
GURU PJOK SE – KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

Roni Prasetya

NIM. (18601241086)

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET DI
KALANGAN GURU PJOK SE – KABUPATEN GUNUNG KIDUL**

Disusun oleh:

Roni Prasetya
NIM. 18601241086

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

Yogyakarta, Januari 2023

Mengetahui,
a.n. Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 198107022005011001



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET DI KALANGAN GURU PJOK SE – KABUPATEN GUNUNGGIDUL

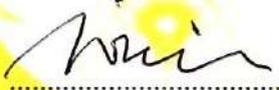
Disusun Oleh:

Roni Prasetya
NIM. 18601241086

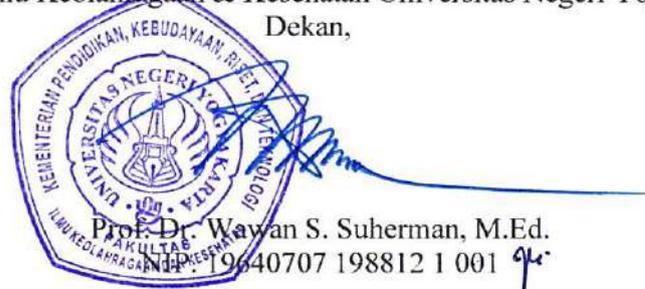
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan &
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 7 Februari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji/Pembimbing Prof. Dr.Sri Winarni,M.Pd.		31/3/2023
Sekretaris Saryono,S.Pd.Jas.,M.Or.		20/3/2023
Penguji Utama Dr.Nur Rohmah Muktiani,M.Pd.		30/3/2023

Yogyakarta, Maret 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan & Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Roni Prasetya

Nim :18601241086

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet Di
Kalangan Guru PJOK Se – Kabupaten Gunungkidul

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis adalah hasil penelitian saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikutsertakan penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 7 Februari 2023

Yang menyatakan,



Roni Prasetya

NIM. 18601241086

MOTTO

1. Belum terlambat untuk menjadi apapun yang kamu inginkan- George Elliot.
2. Kita tidak bertumbuh ketika keadaan mudah. Kita akan bertumbuh ketika menghadapi kesulitan.
3. “Barangsiapa yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu, Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” – HR Muslim.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang tak henti-hentinya mendo'akan dan memberikan pecutan semangat kepada saya.
2. Keluarga saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya.
3. Seluruh teman-teman yang selalu memberikan motivasi.

PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET DI KALANGAN GURU PJOK SE-KABUPATEN GUNUNGGIDUL

Oleh:
Roni Prsetya
NIM 18601241086

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan kajian terhadap pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru PJOK se-kabupaten gunungkidul.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan untuk pengambilan data dilaksanakan di MGMP Gunungkidul. Untuk uji keabsahan data dilakukan dengan teknik SPSS dan untuk pengumpulan data menggunakan teknik *one shoot* dengan angket. Responden sumber data yaitu guru PJOK. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dari Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet Di Kalangan guru PJOK Se - Kabupaten Gunungkidul dalam kategori tinggi. Dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru PJOK ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan internet terkait dengan lokasi sekolah yang belum menggunakan akses internet serta alat yang kurang memadai membuat guru kurang dalam pembelajaran menggunakan internet serta guru yang belum menguasai internet merasa sulit untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan internet.

Kata Kunci : pemanfaatan pembelajaran internet, pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru PJOK, pembelajaran PJOK.

UTILIZATION OF INTERNET-BASED LEARNING AMONG THE PHYSICAL EDUCATION TEACHERS IN GUNUNGGIDUL REGENCY

Abstract

The objective of this research is to conduct a study on the utilization of internet-based learning among Physical Education teachers in Gunungkidul Regency.

This research used the quantitative methods. Meanwhile, the data collection was conducted at MGMP Gunungkidul. To test the validity of the data was conducted by using the SPSS technique and for the data collection used the one shoot technique with a questionnaire. The data source respondents were the Physical Education teachers. The data analysis technique used a descriptive quantitative analysis technique which included the data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

Based on the research results obtained, the utilization of internet-based Learning among Physical Education teachers in Gunungkidul Regency is in the high level. From the implementation of learning conducted by the Physical Education teachers, there are several things that become the obstacles in the implementation of learning using the internet related to the location of schools that do not yet use the internet access and tools are less accommodating affect the teachers not really able to learn using the internet and teachers who have not mastered the internet find it difficult to conduct the learning activities using the internet.

Keywords: utilization of internet learning, utilization of internet-based learning among Physical Education teachers, Physical Education learning.



Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

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

Yogyakarta, 4 April 2023

Disetujui
Dosen Pembimbing,

Prof. Dr. Sri Winarni, M.Pd.
NIP 19700205 199403 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan judul “**Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet Di Kalangan Guru PJOK SE-Kabupaten Gunungkidul**”. Skripsi ini dapat terwujud berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Prof, Dr. Sri Winarni, M.Pd. dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, waktu, dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Pd. selaku a.n. Koordinator Program Studi beserta dosen dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof, Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Pihak MGMP Kabupaten Gunungkidul yang telah membantu jalannya penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang diinginkan.
5. Untuk kedua orang tua, Bapak Suyitno dan Ibu Sariyem, atas doa yang tiada henti-hentinya serta dukungan hingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas semoga 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 ingin membaca dan membutuhkan.

Yogyakarta, 7 Februari 2023

Penulis



Roni Prasetya

NIM. 18601241086

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Deskripsi Teori.....	17
1. Hakikat pemanfaatan	17
2. Media Pembelajaran	18
3. Internet.....	27
4. Media Pembelajaran berbasis Internet.....	30
5. Pendidikan Jasmani	30
6. Pendidikan Jasmani dan Teknologi Informasi (TI)	32
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	38

B.Tempat dan Subjek Penelitian.....	38
C.Populasi dan Sampel Penelitian	39
D.Definisi Operasional Variabel.....	40
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A.Hasil Penelitian	48
B.Pembahasan Hasil Penelitian	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A.Simpulan	69
B.Implikasi Hasil Penelitian	69
C.Keterbatasan Penelitian.....	70
D.Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN :	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian data guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 Se-Kabupaten Gunungkidul.....	40
Tabel 2. Kisi-kisi Angket	42
Tabel 3. Penilaian Acuan Norma (PAN).....	47
Tabel 4. Deskripsi Stastistik.....	49
Tabel 5. Deskripsi Pemanfaatan Media	50
Tabel 6. Deskripsi Stastistik.....	52
Tabel 7. Distribusi Pemanfaatan	53
Tabel 8. Stastistik WWW (<i>world wide web</i>).....	55
Tabel 9. Persentase WWW (<i>world wide web</i>)	55
Tabel 10. Stastistik Email	57
Tabel 11. Persentase Email	57
Tabel 12. Stastistik FTP (File Transfer Protokol).....	59
Tabel 13. Persentase FTP (File Transfer Protokol).....	59
Tabel 14. Stastistik IRC (Internet Relay Chat)	61
Tabel 15. Persentase IRC (Internet Relay Chat)	61
Tabel 16. Stastistik Mailing List	63
Tabel 17. Persentase Mailing List.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan memang bukan tanpa masalah, pendidikan di Indonesia memang masih banyak mengalami kendala. Mulai dari faktor biaya, jarak, waktu dan masih banyak faktor-faktor lain yang terjadi di Indonesia. Oleh karena itu era modern dan perkembangan teknologi yang begitu pesat ini membawa pengaruh yang baik terhadap dunia pendidikan. Kemudian para ahli mengemukakan sebagai berikut :

Berdasarkan pendapat Gani, A.G (2018) Internet merupakan kepanjangan dari interconnected networking, yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia(jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radiolink, satelit dan lainnya. Istilah *INTERNET* berasal dari bahasa Latin inter, yang berarti “antara”. Internet

adalah sebuah dunia maya jaringan computer (interkoneksi) yang terbentuk dari miliaran komputer di dunia. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda system operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi.

Berdasarkan pendapat Sasmita (2018) pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran dapat diimplementasikan sebagai berikut:

1. *Browsing*, merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya.
2. *Ressourcing*, adalah menjadikan internet sebagai sumber pengajaran
3. *Searching*, merupakan proses pencarian sumber pelajaran guna melengkapi materi yang akan disampaikan peserta didik.
4. *Consulting dan Communicating*.

Berdasarkan pendapat Hardjito (2005) Peran internet bagi pelajar untuk mengembangkan daya atau kemampuan berfikir kritisnya yaitu sebagai berikut :

1. Akses ke sumber informasi

Sebelum adanya internet, masalah utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan khususnya pada peserta didik adalah akses ke sumber informasi. Perpustakaan konvensional merupakan sumber informasi yang tidak murah. Buku-buku harus dibeli dengan harga mahal. Pengelolaan yang baik

terhadap buku juga tidak mudah. Akibatnya banyak tempat di berbagai lokasi di dunia yang tidak memiliki perpustakaan yang lengkap. Adanya internet memungkinkan mengakses kepada sumber informasi yang mulai tersedia banyak. Di Indonesia, masalah kelangkaan sumber informasi konvensional (perpustakaan) lebih berat dibandingkan dengan di tempat lain. Adanya internet merupakan satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut dan membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi sebanyakbanyaknya untuk keperluan pengembangan bagi diri sendiri.

2. Akses ke pakar

Internet boleh dikatakan telah menghilangkan batas antara ruang dan waktu sehingga memungkinkan seorang peserta didik di suatu tempat dapat berkomunikasi dengan seorang pakar atau ahli yang mungkin bisa membantu dalam pengembangan daya atau kemampuan berpikir kritis.

3. Media Kerjasama

Kolaborasi atau kerjasama antara pihakpihak yang terlibat dalam bidang pendidikan dapat terjalin dengan mudah dan lebih efisien. Seperti yang dapat dilakukan oleh mahasiswa di satu tempat dengan mahasiswa lain di tempat lainnya dengan cara berdiskusi atau saling bertanya dan bertukar informasi mengenai suatu hal. Dengan seperti ini mereka akan mengalami perkembangan dalam kemampuan dan wawasan yang dapat membantu proses berpikir kritis.

Sedangkan berdasarkan pendapat Shahab (1998) internet adalah jaringan komputer yang menghimpun sumberdaya informasi yang sangat luas hingga mampu menjangkau seluruh dunia. Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protocol tertentu untuk penukaran informasi antar komputer tersebut.

Berdasarkan pendapat Nasution dan Laila (2006), internet memberi keuntungan dalam semua bidang bisnis, alademis (pendidikan), pemerintahan, dan lain sebagainya. Beberapa manfaat yang diperoleh dari internet antara lain, komunikasi interaktif, akses ke pakar, akses ke perpustakaan, membantu penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, pertukaran data, dan kolaborasi.

Berdasarkan pendapat Febrian dan Farida (2002), Internet adalah: “Singkatan dari Interconnection Networking, bisa sebagai a global network of computer networks. Jaringan komputer berskala internasional yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi. Kemudian berdasarkan pendapat Akbar, Ali (2005), mengemukakan bahwa *internet* adalah sumber informasi, alat komunikasi dan alat hiburan.

Berdasarkan pendapat Munadi (2013), internet adalah sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan profesinya. Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses secara online sumber

belajar seperti mencari informasi pembelajaran melalui google dan yahoo, mencari data yang berkaitan dengan pelajaran dan perpustakaan *online*.

Berdasarkan pendapat Hoffman dan Haris (2006), internet adalah sistem jaringan komputer global yang saling terhubung menggunakan protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat komputer di seluruh dunia. Internet adalah jaringan dari banyaknya jaringan yang terdiri dari jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan pemerintahan lokal. Dihubungkan oleh barisan bahasa pemrograman yang luas dan mencakup peralatan elektronik, nirkabel, dan teknologi jaringan optik. Internet memberikan berbagai sumber informasi dan jasa, seperti akses *World Wide Web (WWW)*, surat elektronik, telepon, dan jaringan peer-to-peer untuk saling berbagi berkas.

Sedangkan berdasarkan pendapat Ramadhani (dalam Rohaya 2008) Internet (*Inter-Network*) adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. Adapun Layanan internet yang tersedia saat ini seperti komunikasi langsung (*email, chat*), diskusi (*Usenet News, email, milis*), sumber daya informasi yang terdistribusi (*World Wide Web, Gopher*), remote login dan lalu lintas file (*Telnet, FTP*), dan aneka layanan lainnya. Jaringan yang membentuk internet bekerja berdasarkan suatu set protokol standar yang digunakan untuk menghubungkan jaringan komputer dan mengamati lalu lintas dalam jaringan. Protokol ini mengatur format data yang diijinkan, penanganan

kesalahan (*error handling*), lalu lintas pesan, dan standar komunikasi lainnya. Protokol standar pada internet dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Protokol ini memiliki kemampuan untuk bekerja diatas segala jenis komputer, tanpa terpengaruh oleh perbedaan perangkat keras maupun sistem operasi yang digunakan. Sebuah sistem komputer yang terhubung secara langsung ke jaringan memiliki nama domain dan alamat IP (*Internet Protocol*) dalam bentuk numerik dengan format tertentu sebagai pengenal. Internet juga memiliki *gateway* ke jaringan dan layanan yang berbasis protokol lainnya.

Terkait kutipan dari ahli diatas bisa dikatakan bahwa teknologi memiliki keterkaitan dengan pendidikan, karena pendidikan merupakan proses mendidik baik secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (gerak). Pendidikan era sekarang sangat erat sekali hubungannya dengan teknologi karena teknologi era sekarang begitu canggih dan memudahkan segala penggunaannya. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan internet sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah. Internet merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Di dalam internet terdapat banyak pengetahuan yang dapat diambil manfaat untuk menambah wawasan siswa dan juga guru. Dalam pendidikan, internet sangat berguna dalam proses pembelajaran di sekolah, di mana para siswa dapat melengkapi ilmu pengetahuannya. Arsyad (2004:1) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah,

bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio dan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas.

Seorang guru atau pendidik merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk faktor penentu yaitu dalam proses pembelajaran seorang guru menjadi peran utama dalam pembelajaran agar siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh guru. Meski demikian tetap harus didukung oleh unsur-unsur yang lain. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbeda dengan pembelajaran yang di kelas, hal ini dikarenakan siswa harus mempelajari unsur gerak yang bermacam-macam dan saling berkaitan erat antara unsur gerak yang satu dengan unsur gerak yang lain. Dari unsur gerak yang sederhana ke unsur gerak yang kompleks. Setelah siswa menguasai bagian-bagian gerakan dari suatu teknik latihan kemudian siswa tersebut akan mudah untuk melakukan latihan atau gerak keseluruhan yang sedang dipelajari, oeh karena itu pemanfaatan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus optimal. Hal ini merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual. Media pembelajaran tersebut akan sangat membantu siswa dalam kelancaran proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pada era sekarang, guru lebih banyak menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran dikarenakan pada sudah banyaknya anak yang bisa mengakses internet hal tersebut bisa dilihat dari sekolah era sekarang yang

banyak menggunakan internet dalam pembelajaran dari informasi melalui grup di hp siswa kita bisa melihat bahwa siswa tersebut mampu untuk menerima informasi dari internet dan untuk era sekarang sebagian besar bisa dikatakan siswa era sekarang menguasai dan mampu menerima akses informasi dari internet hal tersebut saya dapat saat melakukan praktik mengajar di smp . Penggunaan internet sebagai sumber informasi pendidikan dilatar belakangi oleh masalah keterbatasan sumber informasi konvensional (perpustakaan). Dengan munculnya internet dalam dunia pendidikan sangat mempermudah dalam hal sarana mencari informasi, sarana pembelajaran, fasilitas multimedia dan lain sebagainya.

Perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam beberapa dekade terakhir berjalan sangat cepat sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi, jaringan komputer dan internet. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung juga telah dikembangkan sebagai upaya untuk mendukung dan mempermudah aktivitas kehidupan manusia dan organisasi, termasuk kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan zaman para dosen dan guru dituntut untuk menguasai internet agar dapat mengembangkan dan memanfaatkan materi-materi pembelajaran berbasis internet sebagai media pembelajaran hal tersebut bisa terjadi karena era sekarang siswa ataupun mahasiswa lebih banyak mendapat informasi dari internet, saya sendiri pun dalam mencari informasi sebagian besar menggunakan akses internet untuk mengetahui hal yang saya

ingin saya dapat. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada pembelajar dalam mengakses informasi pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Beberapa sekolah, termasuk sekolah-sekolah yang masuk dalam rintisan sekolah bertaraf internasional (RSBI), sudah melengkapi diri dengan internet guna mendukung proses belajar mengajar. Di setiap perguruan tinggi, termasuk perguruan-perguruan tinggi kependidikan yang mendapat hibah dari DIKTI untuk menyiapkan calon-calon guru di (RSBI), internet sudah menjadi suatu keharusan, meskipun juga variasi dan cakupan pemanfaatannya berbedabeda antar perguruan tinggi. Kehadiran dan kemajuan internet di era komunikasi global dewasa ini telah memberikan peluang dan perluasan interaksi antara dosen/guru/pakar dan mahasiswa, antar mahasiswa, antara mahasiswa dan sumber-sumber belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain itu, dengan bantuan internet proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Di sisi lain, kehadiran informasi teknologi yang semakin maju memberikan tantangan kepada para dosen dan guru untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan internet secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Teknologi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru salah satunya adalah internet. Internet banyak memberikan dampak positif dalam pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Guru hendaknya memiliki kemampuan untuk mengakses internet karena untuk era sekarang siswa mudah dalam mencari informasi dari internet. Agar mampu memanfaatkan internet dengan baik penguasaan dan pemahaman guru dalam terhadap internet sangat diperlukan karena informasi di internet sangat luas dan tidak terbatas. Internet sebagai sumber pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk memperoleh materi dan bahan ajar hal tersebut saya rasakan pada saat melakukan praktik mengajar di salah satu SMP di Gunungkidul tidak sedikit bahkan 10 dari 9 siswa menggunakan akses internet dalam mencari informasi. Dengan adanya fasilitas internet guru dapat dengan mudah memperoleh informasi dalam mendesain atau merancang RPP serta dapat memperluas pengetahuan guru agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui informasi dari internet.

Pemanfaatan pembelajaran internet seperti di masa pandemi Covid-19 pada beberapa tahun terakhir membuat pembelajaran melalui internet menjadi tinggi, hal ini ditandai dengan semakin tingginya kebutuhan akan sistem informasi yang terkomputerisasi dalam pendidikan. Selain itu, juga dipengaruhi dengan sistem pendidikan yang semula melakukan pembelajaran tatap muka terpaksa berubah menjadi pembelajaran jarak jauh sebagai dampak adanya pandemic covid-19. Internet menjadi suatu solusi untuk mengatasi penyebaran virus covid-19 karena dengan memanfaatkan internet dapat

menerapkan pendidikan jarak jauh tidak terbatas oleh ruang, waktu, jarak, sehingga hubungan pendidik dengan peserta didik dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus bertatap muka. Pendidikan sekarang ini adalah pemanfaatan *internet* untuk penyebaran informasi dan berkomunikasi antar guru dan peserta didik. Dengan memanfaatkan media berbasis internet dapat menjadi solusi dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemic covid-19.

Pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah tentunya harus mampu mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga yaitu dapat meningkatkan taraf kebugaran jasmani peserta didik, ketrampilan motorik, dan nilai-nilai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga materi pembelajaran harus diperhatikan secara seksama dari segi metode, tujuan serta cara dalam menyampaikan materi pembelajaran serta guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dituntut untuk bisa berinovasi sehingga dapat menyesuaikan kemampuan peserta didik, supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan ke peserta didik walaupun peserta didik tidak berada di sekolah. Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari peserta didik dimasa sekarang ini, karena dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan keterampilan olahraga dapat membentengi diri peserta didik salah satunya dengan meningkatkan daya tahan tubuh (imunitas) untuk mencegah penurunan sistem kekebalan atau imun. Dengan olahraga secara teratur dapat menjadi salah satu cara untuk menjaga kesehatan dimasa pandemi covid-19.

Sebagian besar sekolah di Gunungkidul sudah terhubung dengan internet. Sekolah yang berada di Kabupaten Gunungkidul ada yang sudah dilengkapi dengan akses internet berlangganan maupun menggunakan modem yang berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi ada beberapa sekolah yang belum dilengkapi akses internet. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 s/d 30 Juli 2019 dengan sebagian Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di wilayah Kabupaten Gunungkidul diperoleh fakta mengenai latar belakang Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan lulusan sarjana Pendidikan Jasmani, dari segi ketersediaan alat bantu hampir semua sekolah sudah tersedia akses internet, namun akses internet untuk media pembelajaran masih belum digunakan secara optimal. Hal ini disebabkan karena beberapa kendala yang masih dialami oleh guru, yaitu ada beberapa guru yang belum menguasai pemanfaatan pembelajaran berbasis internet dikarenakan ada beberapa guru yang sudah berusia lanjut yang belum menguasai pemanfaatan internet untuk memberikan informasi kepada siswa. Pengetahuan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap pembelajaran berbasis internet dapat dikatakan belum merata, karena pengetahuan setiap guru Pendidikan Jasmani terhadap pembelajaran berbasis internet berbeda-beda, sehingga dalam penyampaian materi berbeda juga.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul belum optimal karena beberapa guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

yang ada di wilayah Kabupaten Gunungkidul sudah berusia lanjut dan mengaku belum menguasai media berbasis internet hal tersebut saya dapat dari observasi pada saat penelitian di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas untuk mengetahui tingkat pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet Di Kalangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 Se-Kabupaten Gunungkidul”.

Berdasarkan hal di atas *internet* memiliki peranan penting dalam menunjang kelancaran pembelajaran jarak jauh di sekolah. *Internet* dapat membantu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menyampaikan materi dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Pembelajaran Internet di Kalangan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan se-Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021/2022”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat guru PJOK yang berada di Kabupaten Gunungkidul belum menguasai media pembelajaran berbasis *internet*.

2. Beberapa guru PJOK yang berada di kabupaten Gunungkidul belum memanfaatkan *internet*.
3. Seberapa kurang pengetahuan guru mengenai pemanfaatan *internet* dalam pembelajaran PJOK.
4. Belum diketahui pemanfaatan *internet* dalam pembelajaran jarak jauh PJOK di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021/2022.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan diatas, maka peneliti hanya dibatasi pada “belum diketahuinya Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis *Internet* di Kalangan Guru Pendidikam Jasmani Olahraga dan Kesehatan di se-Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021/2022”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Seberapa tinggi tingkat Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis *Internet* di Kalangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan se-Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021/2022 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa tinggi tingkat Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis *Internet* di Kalangan Guru Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan di SMP se-Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021/2022.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bukti empiris pemanfaatan *internet* dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Dapat dijadikan masukan bagi guru yang untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *internet* dalam pembelajaran PJOK
- c. Menjadikan bertambahnya wawasan pengetahuan bagi guru, siswa dan masyarakat pada umumnya tentang pemanfaatan internet dalam pembelajaran PJOK.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru
Sebagai sarana masukan dan evaluasi bagi guru dalam proses pembelajaran jarak jauh.
- b. Bagi peserta didik
Dapat dijadikan acuan oleh pihak-pihak sekolah untuk membuat program meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh sehingga dapat menciptakan prestasi siswa.
- c. Bagi sekolah

- 1) Dapat dijadikan acuan oleh pihak sekolah dalam membuat program sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan prestasi peserta didik.
- 2) Sebagai masukan supaya dapat meningkatkan dan memaksimalkan pemanfaatan internet dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat pemanfaatan

Berdasarkan pendapat Poerwadarminto (2002:125) menyatakan pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Hamalik (2008:49) menyatakan pemanfaatan atau penggunaan ialah proses yang dilakukan guna mempercepat kegiatan yang sedang dilakukan.

Pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan atau proses pada sebuah kegiatan. Dalam kehidupan sehari-hari pasti kita selalu memanfaatkan sesuatu barang atau benda. Pemanfaatan merupakan turunan dari kata “Manfaat”, yakni suatu penghadapan yang semata-mata menunjukkan kegiatan manusia. Penghadapan tersebut pada umumnya mengarah pada perolehan atau pemakaian yang hal-hal yang berguna baik di pergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah aktivitas yang menggunakan proses dan sumber untuk belajar yang mempunyai tanggungjawab untuk mencocokkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukkannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media

Berdasarkan pendapat Indriana (2011:13) menyatakan bahwa media adalah alat saluran komunikasi. Arsyad (2006:3) menyatakan bahwa kata *media* berasal dari Bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah, media berarti "perantara atau pengantar", yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Wati (2016:2) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat uraian dari Indriana (2011:13) dan Arsyad (2006:3) yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dapat digunakan sebagai perantara dan penyalur pesan/informasi dalam tujuan tertentu atau mengantar pesan untuk materi pembelajaran dari guru ke siswa agar siswa dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar dengan mudah, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

1) Kemampuan Media

Berdasarkan pendapat dari Suryobroto (2001:17) menyatakan bahwa media memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) membuat konsep yang abstrak menjadi kongkrit,

- b) membawa objek yang berbahaya menjadi tidak berbahaya,
- c) menampilkan objek yang terlalu besar menjadi kecil,
- d) menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang,
- e) mengamati gerakan yang terlalu cepat,
- f) membangkitkan motivasi,
- g) mengatasi ruang dan waktu,
- h) mengatasi jarak yang jauh, dan
- i) memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi.

2) Jenis-jenis Media

Berdasarkan pendapat dari Sadiman, dkk (2003: 20) jenis-jenis media mengidentifikasi ciri utama dari media dibagi menjadi tiga unsur pokok, diantaranya audio, visual, dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indra pendengaran dan penglihatan.

Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu: a) media audio visual gerak (video), b) media audio visual diam (film bingkai suara), c) media semi gerak (cerita rekaman, radio), d) media visual gerak (gambar/foto film), e) media visual diam (gambar/foto), f) media semi gerak (rekaman suara), g) media audio (radio), h) media cetak (poster).

b) Pengertian Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Indriana (2011:20) mengemukakan bahwa pembelajaran dikatakan sebagai system karena didalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan Hamalik (2011: 57) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan pendapat Aaker & Smith (2010:28) menyatakan pembelajaran adalah sebuah proses yang memberi perubahan terjadinya perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar dan sebuah produk dari hasil proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Simpulan dari kutipan tersebut dapat saya katakan pembelajaran merupakan proses perubahan dalam mencari informasi atau ilmu yang lebih banyak dan luas tetapi ada banyak hal yang mempengaruhi proses pembelajaran dari sarana dan prasarana di dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan di sebuah proses pembelajaran.

c) Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat dari Sadiman, dkk (2003:5) mengemukakan pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware. Munadi (2013:6) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Wati (2016:3), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sesuai dengan capaian kompetensi yang diinginkan.

1) Jenis Pembelajaran

Berdasarkan pendapat kutipan dari Wati (2016:4) mengemukakan bahwa jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan

dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya, perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual lebar.

c) Media berbasis komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk beinteraksi dalam proses pembelajaran, baik dikelas maupun dirumah.

d) Microsoft Power Point

Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan Microsoft Power Point merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

e) Media berbasis internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

f) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks,

grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Arsyad (2006: 21) manfaat dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas atau sebagai cara utama pengajaran langsung sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku Setiap pelajar yang melihat atau menyajikan melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sehingga landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.
- b) Pengajaran bisa lebih menarik melalui media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa selalu terjaga dan tetap memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa.

- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu yang singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f) terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. Pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

3) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Arsyad (2006:12) mengemukakan bahwa tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dapat digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) untuk melakukannya:

a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan mengotruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, *videotape*, disket komputer, dan film.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan tehnik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan tehnik rekaman fotografi tersebut.

c) Ciri Distributif (*Distributif Property*)

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa besar dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3. Internet

a. Pengertian Internet

Berdasarkan pendapat Purnomo & Theo (2004:354) mengemukakan bahwa internet adalah suatu jaringan komputer global yang menghubungkan sejumlah besar jaringan-jaringan yang tersebar di seluruh muka bumi ini dengan menggunakan protokol *Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP)*.

Sedangkan berdasarkan pendapat Munir (2008:195) mengemukakan bahwa internet bukan hanya terbatas pada aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa perangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Nugroho (2006:13) menyatakan bahwa internet adalah bertemunya dua komputer atau lebih yang berhubungan satu sama lainnya untuk saling bertukar informasi di seluruh dunia.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah sebuah kumpulan system atau jaringan komputer yang saling terhubung sehingga memungkinkan untuk dapat bertukar data, pesan, dan file-file melalui media fisik maupun dengan media wireless yang mampu menjalankan stack protocol TCP/I, memiliki alamat dan memiliki kemampuan mengirim paket IP ke seluruh komputer lain dalam jaringan.

b. Jenis Layanan Intenet

Internet memiliki fasilitas yang sangat banyak dan beraneka ragam. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan.

Berdasarkan pendapat Hamzah & Lamatenggo (2010:173) ada beberapa jenis layanan internet, yaitu:

1) *E-mail*

E-mail merupakan jenis layanan internet yang memungkinkan untuk mengirim dan menjawab berita kepada pemakai lain dimanapun dia berada.

2) *Internet Relay Chat (Chatting)*

Internet Relay Chat (Chatting) merupakan fasilitas yang memungkinkan pemakai melakukan dialog dalam bentuk bahasa tertulis secara interaktif.

3) *Newsgroup*

Newsgroup merupakan sarana konferensi elektronik jarak jauh bagi para pemakai dan dapat diakses dengan e-mail.

4) *File Transfer Protocol (FTP)*

File Transfer Protocol (FTP) merupakan sarana untuk melakukan transfer berkas dari komputer lokal ke suatu komputer lain atau sebaliknya.

5) *World Wide Web (WWW)*

World Wide Web (WWW) merupakan sistem yang memungkinkan pengaksesan informasi dalam internet melalui pendekatan *hypertext*.

Istilah-istilah yang digunakan untuk akses internet sebagai berikut :

- 1) *ISP : internet service provider*, suatu organisasi atau perusahaan yang melayani jasa internet.

- 2) *Browser software* untuk menjelajahi internet seperti internet explore, *Mozilla*, dan lain lain.
- 3) *Chatting* : berbincang-bincang (ngobrol) lewat internet
- 4) *Download* : mengkopi dari internet ke hardisk, disket, flashdisk, *CD writer* berupa file, gambar, musik, film, dan lain-lain.
- 5) *Searching* atau *search engine* (mesin pencari) dalam internet dapat berarti dua hal, pertama adalah sebuah *website* yang mengkhususkan diri menyediakan fasilitas pencarian informasi di dunia internet, missal www.google.com, www.yahoo.com, dan lain-lain. Jenis kedua adalah *search engine* dari suatu website yang hanya bertugas mencari informasi di dalam website yang bersangkutan.
- 6) *Modem* : *modulator demodulator*, alat untuk menghubungkan dan mentranmisikan data dari komputer ke komputer lain melalui internet.
- 7) *HTTP* : *hypertext transfer protocol*, adalah protokol yang berfungsi untuk mendefinisikan dan menjelskan bagaimana server dan client berinteraksi dan mengirim dan menerima dokumen berupa web.
- 8) *HTML* : *hypertext markup language*, tata cara penulisan yang digunakan dalam dokumen web.
- 9) *Web Blog* : bentuk aplikasi *web* yang berbentuk tulisan-tulisan(yang dimuat sebagai postingan) pada sebuah halaman web.

4. Media Pembelajaran berbasis Internet

Berdasarkan pendapat Munir (2008:162) mengemukakan bahwa pengenalan internet sebagai media belajar dapat dimulai dengan penjelasan tentang cara pengkoneksian ke internet, pembuatan e-mail address, prosedur dan tata cara menggunakan e-mail. Penggunaan internet sebagai media belajar juga bisa dilakukan dengan melakukan browsing dan mendiskusikan topik tertentu mailing list, newsgroup dan fasilitas internet lainnya.

5. Pendidikan Jasmani

a. Definisi Pendidikan Jasmani

Dalam KTSP tahun 2006 (Depdiknas Nomor 204 Tahun 2006 Tentang Pendidikan Jasmani) diuraikan sebagai berikut :

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir 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 pendapat Rosdiani (2013:23) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik,

neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka system pendidikan nasional. Suryobroto (2001:9) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani.

Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga yang mendidik anak dan membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar dengan tujuan pendidikan nasional melalui gerak insani atau bergerak secara sadar.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral. Suryobroto (2001: 11) mengemukakan tujuan pendidikan jasmani, di antaranya :

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih,
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik,
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar,

- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan,
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis,
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan,
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

6. Pendidikan Jasmani dan Teknologi Informasi (TI)

Peranan teknologi informasi dapat memberikan kontribusi yang besar bagi dunia pendidikan jasmani., kualitas proses belajar mengajar di bidang pendidikan jasmani dan belajar gerak olahraga khususnya akan meningkat jika didukung oleh teknologi informasi dan komunikasi yang mutakhir (Nopembri & Setiawan, 2008:7). Menurut Nopembri & Setiawan (2008:7), menyatakan bahwa pada dasarnya pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani berguna dalam poin-poin tersebut :

- a. membangun profisiensi pembelajaran pendidikan jasmani,
- b. meningkatkan keefektifan manajemen pembelajaran PJOK
- c. membangun jaringan komunikasi profesional guru pendidikan jasmani.

Sedangkan, bentuk pemanfaatan situs pendidikan jasmani menurut adalah media informasi proses belajar mengajar, media pengajaran mandiri/klasikal, media penyedia bahan ajar, dan sarana komunikasi pakar pendidikan jasmani dan profesional guru pendidikan jasmani, calon guru pendidikan jasmani.

Selain itu berdasarkan pendapat Munir (2008:97) mengungkapkan penggunaan internet sebagai media belajar memiliki fungsi sebagai berikut :

a. alat komunikasi,

Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, karena dengan internet dapat kita gunakan sebagai sarana komunikasi kemana saja secara cepat.

b. akses informasi,

Internet berfungsi sebagai akses informasi, karena dengan internet kita dapat mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh berbagai surat kabar atau majalah tanpa berlangganan.

c. akses pendidikan dan pembelajaran

Internet berfungsi sebagai pendidikan dan pembelajaran, perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk dalam pendidikan dan pembelajaran.

d. akses tambahan.

Internet berfungsi sebagai tambahan, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih untuk menggunakan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

e. akses pelengkap

Internet berfungsi sebagai pelengkap, apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik dalam kelas.

B. Penelitian Yang Relevan

- 1) Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh A.A Gde Ekayana (2007) berjudul “Pemanfaatan Internet Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Siswa dan Guru di Jurusan Teknik Elektronika SMK Negeri 2 Depok Sleman”. Metode penelitian ini deskriptif. Hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa ada Pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar untuk siswa kelas X sebesar 75%, siswa kelas XI sebesar 77.42%, siswa kelas XII sebesar 71.88% dan guru sebesar 66.66%. Hambatan siswa dan guru dalam menggunakan internet sebagai salah satu sumber belajar sebesar 69.47% siswa dan 77.77% guru mengatakan bahwa hambatan dari aspek sarana prasarana pada kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar siswa dan guru di SMK Negeri 2 Depok Sleman berada pada kategori tinggi

2) Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Riyanto (2012), berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X (Studi Kasus Pada Kompetensi Keahlian Elektronika Industri Di SMK Muda Patria Kalasan”. Hasil penelitian menunjukkan Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi variabel pemanfaatan internet siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan yang ditunjukkan dengan nilai $T_{hitung} = 9,074$ lebih besar dari $T_{tabel} = 2,017$ pada taraf signifikansi 5%. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi variabel motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa kelas X. Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan yang ditunjukkan dengan nilai $T_{hitung} = 6,842$ lebih besar dari $T_{tabel} = 2,017$ pada taraf signifikansi 5%. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi variabel pemanfaatan internet dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas X Kompetensi Keahlian Elektronika Industri di SMK Muda Patria Kalasan yang ditunjukkan dengan nilai F_{hitung} sebesar 63,491 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 3,220 pada taraf signifikansi 5% dan koefisien determinasi sebesar 0,756 yang berarti pemanfaatan internet dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh dengan prestasi belajar siswa sebesar 75,6%.

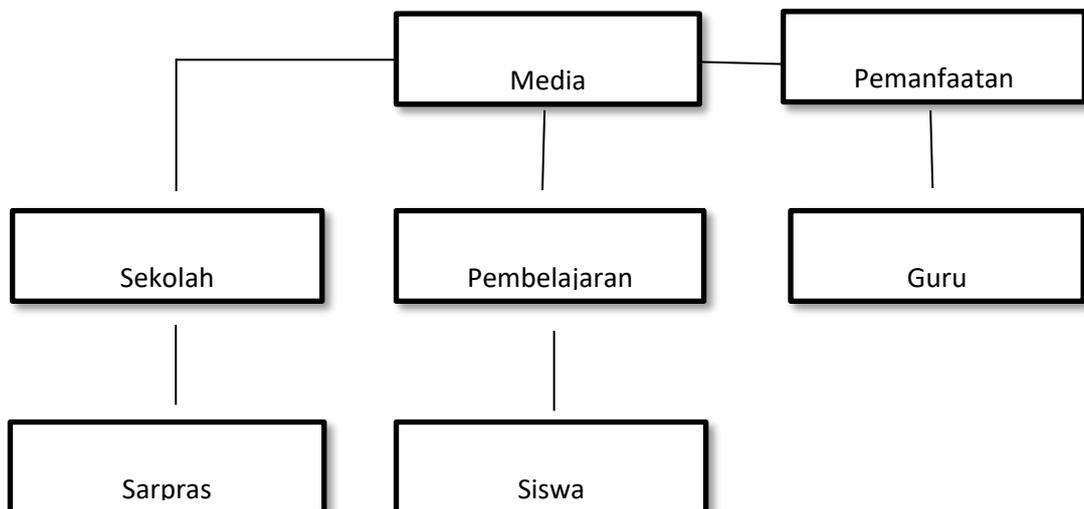
C. Kerangka Berpikir

Pemanfaatan internet sebagai salah satu media pembelajaran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan mencapai hasil yang optimal apabila guru aktif dalam memanfaatkan media untuk kelancaran proses pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dilakukan. Pemanfaatan internet dalam pendidikan telah melahirkan berbagai metode antara lain *e-dictionary*, *e-learning*, *e-education*, *i-education*, *web learning*, dan lain sebagainya poin-poin tersebut digunakan pada angket penelitian untuk mengetahui seberapa besar poin tersebut digunakan. Pada prinsipnya semua metode di atas tidak terlepas dari peran internet didalamnya. Disini juga internet mempunyai manfaat dalam pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar. Dimana dengan pemanfaatan ini, proses belajar akan lebih efektif dan efisien. Salah satu pemanfaatan internet sebagai media belajar adalah memiliki fasilitas atau layanan yang dapat dimanfaatkan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berguna membantu kelancaran pembelajaran, seperti *browsing*, *website*, *youtube*, *e-learning*, *e-mail* dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan layanan tersebut, internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan seperti : pengumpulan tugas dalam bentuk audio ataupun video. Dalam penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada semua guru PJOK yang melaksanakan proses

pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk memanfaatkan media pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *one shoot* dengan angket dan survei sebagai instrumennya. Angket disusun berisi faktor-faktor mengenai pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul. Angket dengan faktor-faktor tersebut digunakan sebagai instrumen dalam penelitian untuk dapat mengetahui seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul.

Gambar 1. Struktur Organisasi Metode Survei dan Alat

Pengumpulan Data Menggunakan angket



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Berdasarkan desain penelitiannya, penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*, dimana penelitian dilakukan dalam ruang alamiah atau bukan buatan dan peneliti melakukan perlakuan dalam perkumpulan datanya menggunakan angket. Sugiyono (2011: 6), menjelaskan bahwa metode *survey* digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, tes, wawancara terstruktur dan sebagainya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner secara online melalui *google formulir*. Arikunto (2002: 128) berpendapat bahwa kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden berupa laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui oleh responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan internet pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru pjok se-Kabupaten Gunungkidul.

B. Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MGMP PJOK SMP Gunungkidul. Subjek penelitian ini adalah guru PJOK sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 104 orang dari 83 sekolah.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Berdasarkan pendapat dari Arikunto (2006: 131), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga disebut penelitian populasi. Tetapi apabila penelitiannya besar, dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subjek tersebut. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Gunungkidul berjumlah 104 guru dari 83 sekolah.

Untuk tabel dibawah ada beberapa jumlah guru dari sebuah wilayah yang bisa dilihat ditabel bahwa dari wilayah timur ada 25 guru yang dimana dari wilayah timur meliputi Kecamatan antara Tepus, Girisubo, Gongkop, untuk wilayah utara ada 15 guru dari wilayah utara meliputi Kecamatan Ngawen, Semin, Nglipar. Untuk wilayah tengah ada 34 guru yang meliputi Kecamatan Wonosari, Karangmojo, Ponjong. Untuk wilayah barat ada 20 guru yang meliputi Kecamatan Playen, Patuk, Paliyan. Untuk wilayah selatan ada 10 guru yang meliputi Kecamatan Tanjungsari dan Semanu.

Tabel 1. Rincian data guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 Se-Kabupaten Gunungkidul

Wilayah	Persentase	Jumlah
Gunungkidul Timur	25%	25
Gunungkidul Utara	15%	15
Gunungkidul Tengah	30%	34
Gunungkidul Barat	20%	20
Gunungkidul Selatan	10%	10
	Total	104

D. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan pendapat dari Prastowo (2014: 183), variabel merupakan pernyataan yang operasional dari konsep-konsep (yang ingin diteliti) sehingga dapat diteliti secara empiris. Setiap gejala yang muncul dan dijelaskan objek penelitian adalah variabel penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *internet* dalam pembelajaran jarak jauh guru PJOK di sekolah menengah pertama se-Kabupaten Gunungkidul dengan menggunakan metode *one shoot* dengan angket yang dapat didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi pembelajaran untuk memperlancar proses belajar mengajar dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan *internet*.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2011: 142), mengemukakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket online melalui google form yang beralamat sebagai berikut ini:

Berdasarkan pendapat dari Arikunto (2002 : 129), menjelaskan bahwa keuntungan dan kelebihan menggunakan angket adalah :

a. Keuntungan :

1. Tidak memerlukan kehadiran peneliti
2. Dapat dibagi secara serentak kepada banyak responden
3. Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, dan menurut waktu senggang responden
4. Dapat dibuat anonim sehingga responden bebas jujur dan tidak malu untuk menjawab
5. Pertanyaan dibuat sama untuk masing-masing responden

b. Kelemahan :

1. Responden dalam menjawab sering tidak urut sehingga ada yang kelewatan
2. Seringkali sukar dicari validitasnya
3. Sering tidak kembali jika dikirim lewat kantor pos
4. Waktu pengambilannya tidak serentak atau bersamaan

Instrumen penelitian identik dengan pengumpulan data. Di dalam suatu penelitian, pengumpulan data harus dilakukan, karena masalah yang ada dalam penelitian akan dijawab dari proses pengumpulan data. Pengumpulan data, tentunya harus menggunakan suatu alat atau instrumen yang dirancang, dikonstruksi atau disusun sedemikian rupa sesuai dengan jenis, masalah dan tujuan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan. Tes pengetahuan dalam penelitian ini berupa pertanyaan-pertanyaan tentang pemanfaatan pembelajaran berbasis internet di kalangan guru pjok se-Kabupaten Gunungkidul. Berdasarkan pendapat Djemari (2008: 93), pedoman utama pembuatan tes bentuk pilihan ganda adalah pokok soal jelas, pilihan jawaban homogen, panjang kalimat pilihan jawaban relatif sama, tidak ada petunjuk jawaban benar, hindari menggunakan jawaban semua benar atau semua salah, pilihan jawaban angka diurutkan, semua pilihan jawaban logis, jangan menggunakan negatif tanda, kalimat yang digunakan sesuai, bahasa yang digunakan baku, dan letak pilihan jawaban benar ditentukan secara acak. Instrumen penelitian mengadopsi dari Nur Lestianingrum Megarani (2019) dari validasi tingkat SD. Peneliti bermaksud akan meneliti di tingkat SMP dengan mengadopsi instrumen tersebut.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes	Jumlah
Pemanfaatan Pembelajaran berbasis internet di kalangan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP se-Kabupaten Gunungkidul	Pemanfaatan Internet	Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet	1,2,3,4,5,6	6
	<i>WWW (World Wide Web)</i>	Pemanfaatan <i>WWW</i> sebagai media pembelajaran	7,8,9,10,11	5
	Email	Pemanfaatan email oleh guru pendidikan jasmani	12,13,14,15,16,17	6
	<i>FTP (File Transfer Protokol)</i>	1. Pemanfaatan <i>FTP</i> sebagai sarana mendownload media pembelajaran 2. Pemanfaatan <i>FTP</i> sebagai sarana mengupload media pembelajaran	18,19,20,21,22	6
	<i>IRC (Internet Relay Chat)</i>	Pemanfaatan fasilitas Chatting	23,24,25,26,27	6
	<i>Mailing List</i>	Pemanfaatan <i>Mailing List</i> sebagai media pembelajaran	29,30,31,32,33	5
	Jumlah			

Ket butiran negatif : 0

a. Uji Validitas

Berdasarkan pendapat Arikunto (2006: 168), menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tersebut, serta pernyataan-pernyataan tersebut dapat berlaku bagi responden dan peneliti dalam waktu yang berbeda.

Selanjutnya harga koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau hitung) dibandingkan dengan nilai r tabel. Apabila harga r hitung yang diperoleh lebih tinggi pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dapat dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, maka butir soal dinyatakan tidak valid atau gugur. Uji validitas angket dilakukan kepada 30 responden yang diambil secara acak (random) dari 104 responden. R -tabel 30 responden dengan tingkat kesalahan (signifikansi) 0,05 sebesar 0,361. Nilai hasil uji validitas diatas 0,361 dinyatakan valid sedangkan nilai dibawah 0,361 dinyatakan tidak valid. Dalam penghitungan ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS 20. Berdasarkan hasil dari penghitungan uji validitas didapat hasil tidak valid 0 butir pernyataan dan valid 30 butir pernyataan.

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan pendapat Arikunto (2002: 154) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah memiliki reabilitas dapat dipercaya dan akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Instrumen yang mempunyai reabilitas adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Selanjutnya dilakukan penghitungan *Reliability Index* instrumen menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut: Hasil perhitungan dengan rumus diatas akan diinterpretasikan dengan tingkat keterandalan dari instrument dengan patokan dari pendapat Arikunto (2002: 171) sebagai berikut:

Gambar 2. Keterangan Rumus Data

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{(\sum \sigma_b^2)}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan/banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

2. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara menggunakan angket *online* yang berisi pernyataan-pernyataan yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Angket *online* dibagikan melalui grup WA (*Whatsapp*) MGMP PJOK SMP KABUPATEN GUNUNGKIDUL yang peserta adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama. Metode penelitian ini menggunakan model *one shoot* yaitu uji coba sekaligus untuk penelitian. Hal ini dilakukan karena mengingat penentuan populasi penelitian yaitu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah pertama yang sebagian besar tersebar di beberapa wilayah kabupaten Gunungkidul yang memiliki jarak tempuh yang cukup jauh sehingga memerlukan waktu yang cukup lama serta kondisi pandemic covid-19 yang menghimbau untuk membatasi mobilitas.

3. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistika deskriptif. Penghitungan statistika deskriptif menggunakan statistik dekriptif persentase, karena termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase. Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Dasar

persentase kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan mean dan standar deviasi, mengacu pada Hadi (2002:135), untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan skala sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Norma	Kategori
$>M_i + 1 S_{di}$	Tinggi
$M_i - S_{di}$ sampai $M_i + 1 S_{di}$	Sedang
$<M_i - 1 S_{di}$	Rendah

Keterangan :

X = Skor Akhir

M_i = Mean Ideal

S_{Di} = Simpangan Baku Ideal

Skor tertinggi Ideal = butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah Ideal = butir kriteria x skor terendah

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

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

Keterangan :

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

J = Jumlah Responden

(Sudijono, 2009: 40)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini dimaksud untuk menggambarkan hasil-hasil pengumpulan data yaitu jawaban responden yang diberikan melalui angket untuk mengukur seberapa besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul. Dalam penelitian ini jumlah subjek yang diteliti sebanyak 104 guru pjok. Data yang digunakan untuk mengidentifikasi besar pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul diungkapkan dengan angket yang terdiri atas 33 pernyataan. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase menggunakan bantuan program SPSS versi 16. Dari analisis data pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul diperoleh skor terendah (minimum) 2, skor tertinggi (maksimum) 33, rerata (mean) 3.09, nilai tengah (median) 4 nilai yang sering muncul (mode) 5, standar deviasi (SD) 0.733. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

PEMANFAATAN INTERNET

Deskripsi Statistik Media Pembelajaran Berbasis Internet Secara

Keseluruhan

Tabel 4. Deskripsi Statistik

Rumus	Pemanfaatan Internet
Valid N	104
Missing	0
Mean	4.92
Median	5.00
Mode	5
Std. Deviation	0.733
Minimum	2
Maximum	6

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator pemanfaatan internet memiliki nilai mean = 4.92, median = 5, mode = 5, standar deviasi = 0.733, minimal = 2, serta maksimal = 6. Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul adalah sebagai berikut :

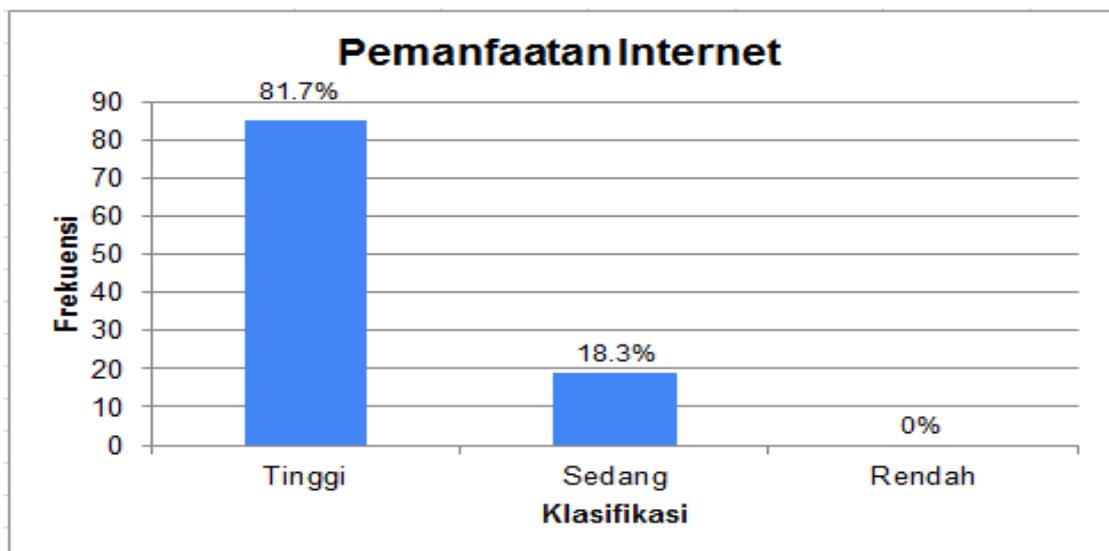
Deskripsi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 Se-Kabupaten Gunungkidul

Tabel 5. Deskripsi Pemanfaatan Media

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>4	Tinggi	85	81.7%
4-2	Sedang	19	18.3%
<2	Rendah	0	0.0%
JUMLAH		104	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan internet tampak pada gambar berikut:

Gambar.3 Statistik Pemanfaatan Internet



Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori rendah 0% (0 guru), kategori sedang 18,3% (19 guru), kategori tinggi sebesar 81,7% (85 guru). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul masuk kedalam kategori tinggi. Rincian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor (1) Pemanfaatan internet, (2) *World Wide Web (WWW)*, (3) *E-mail*, (4) *File Transfer Protocol (FTP)*, (5) *Internet Relay Chat (IRC)*, (6) *Mailing List*, adalah sebagai berikut :

1. Faktor Pemanfaatan Internet

Hasil penelelitian berdasarkan faktor-faktor pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan internet menghasilkan mean =18,95, median = 18,00, modus = 14, dan standar deviasi = 6,307. Nilai terkecil yang diperoleh sebesar 8 dan nilai terbesar sebesar 32. Gambaran pemahaman internet dapat ditunjukkan melalui tabel dan histogram sebagai berikut:

Deskripsi Statistik Media Pembelajaran Berbasis Internet

Tabel 6. Deskripsi Statistik

Rumus	Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet
Valid N	104
Missing	0
Mean	18.95
Median	18.00
Mode	14
Std. Deviation	6.307
Minimum	8
Maximum	32

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator pemanfaatan pembelajaran berbasis internet memiliki nilai mean = 18.95, median = 18, mode = 14, standar deviasi = 6.307, minimal = 8, serta maksimal = 32.

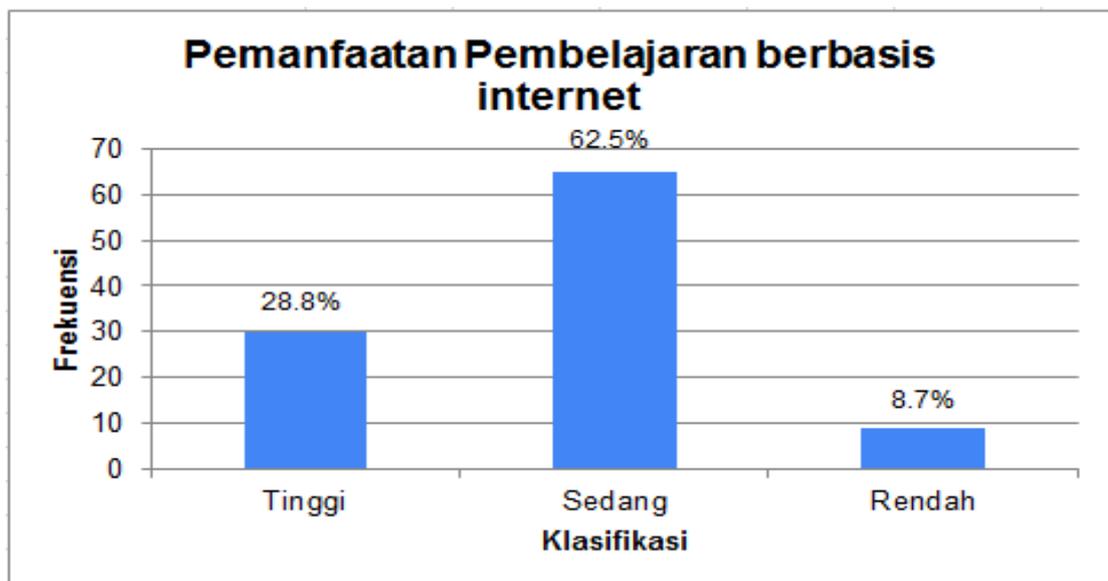
Tabel distribusi pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan internet adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Pemanfaatan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>22	Tinggi	30	28.8%
11>22	Sedang	65	62.5%
<11	Rendah	9	8.7%
JUMLAH		104	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan faktor pemanfaatan internet tampak pada gambar berikut:

Gambar 4. Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator pemanfaatan pembelajaran berbasis internet didapatkan kategori tinggi sebanyak 30 responden atau 28.8%, kategori sedang sebanyak 65 responden atau 62.5%,

serta kategori rendah sebanyak 9 responden atau 8.7%. Tabel Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Internet Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 Se-Kabupaten Gunungkidul. Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori rendah sebesar 8,7% , kategori sedang sebesar 62,5% (65 guru), kategori tinggi sebesar 28,8% (30 guru).

WWW (WORLD WIDE WEB)

Tabel 8. Stastistik WWW (*world wide web*)

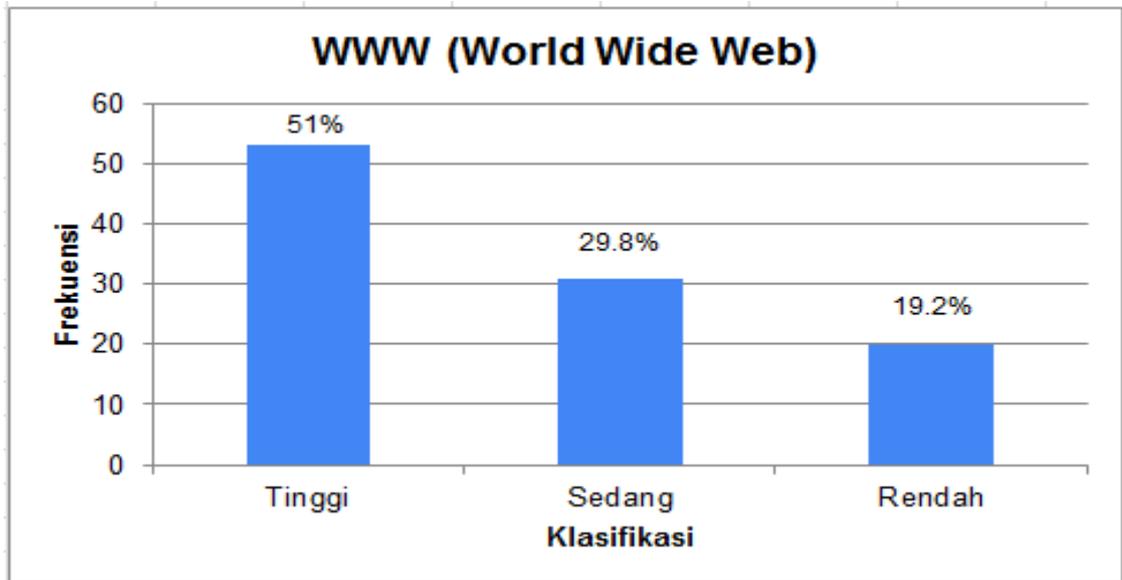
Rumus	WWW (<i>World Wide Web</i>)
Valid N	104
Missing	0
Mean	3.09
Median	4.00
Mode	4
Std. Deviation	1.394
Minimum	0
Maximum	5

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator *www* (*world wide web*) memiliki nilai mean = 3.09, median = 4, mode = 4, standar deviasi = 1.394, minimal = 0, serta maksimal = 5.

Tabel 9. Persentase WWW (*world wide web*)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>3	Tinggi	53	51.0%
3-2	Sedang	31	29.8%
<2	Rendah	20	19.2%
JUMLAH		104	100%

Gambar 5. Grafik WWW (world wide web)



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator www(world wide web) didapatkan kategori tinggi sebanyak 53 responden atau 51%, kategori sedang sebanyak 31 responden atau 29.8%, serta kategori rendah sebanyak 20 responden atau 19.2%.

EMAIL

Tabel 10. Stastistik Email

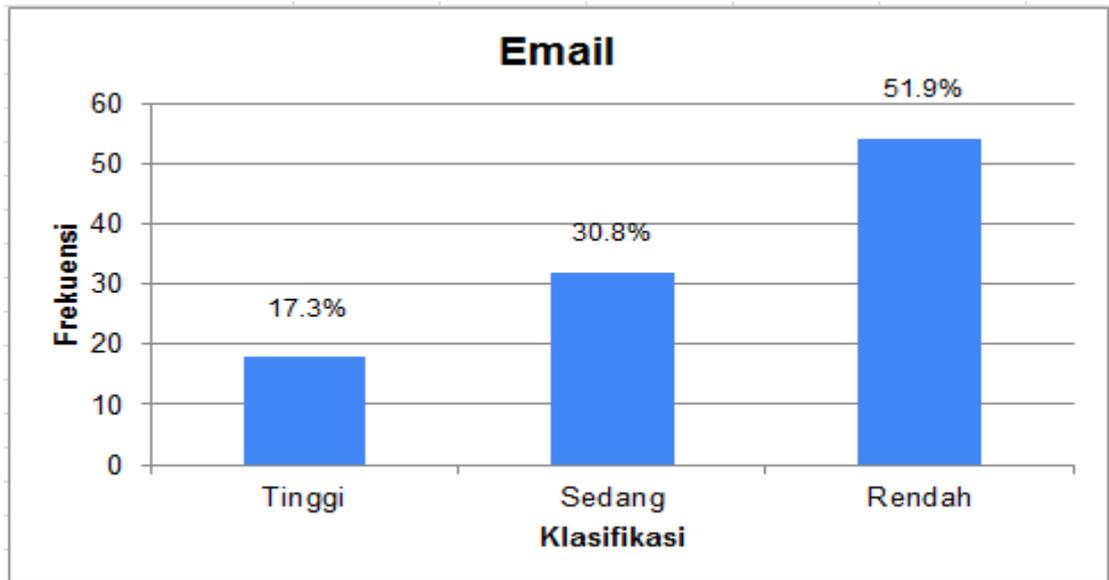
Rumus	Email
Valid N	104
Missing	0
Mean	2.04
Median	1.00
Mode	1
Std. Deviation	1.773
Minimum	0
Maximum	6

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator email memiliki nilai mean = 2.04, median = 1, mode = 1, standar deviasi = 1.773, minimal = 0, serta maksimal = 6.

Tabel 11. Persentase Email

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>4	Tinggi	18	17.3%
4-2	Sedang	32	30.8%
<2	Rendah	54	51.9%
JUMLAH		104	100%

Gambar 6. Grafik Email



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator email didapatkan kategori tinggi sebanyak 18 responden atau 17.3%, kategori sedang sebanyak 32 responden atau 30.8%, serta kategori rendah sebanyak 54 responden atau 51.9%.

FTP (FILE TRANSFER PROTOKOL)

Tabel 12. Stastistik FTP (File Transfer Protokol)

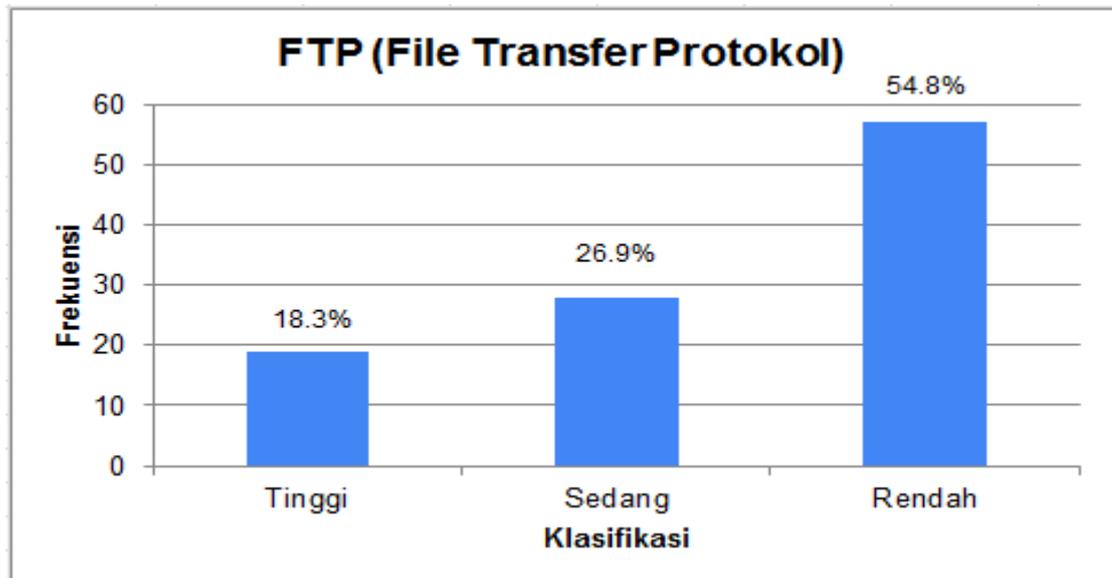
Rumus	FTP (<i>File Transfer Protokol</i>)
Valid N	104
Missing	0
Mean	2.04
Median	1.00
Mode	1
Std. Deviation	1.773
Minimum	0
Maximum	6

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator ftp (file transfer protokol) memiliki nilai mean = 1.65, median = 1, mode = 0, standar deviasi = 1.868, minimal = 0, serta maksimal = 5.

Tabel 13. Persentase FTP (File Transfer Protokol)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>3	Tinggi	19	18.3%
3-2	Sedang	28	26.9%
<2	Rendah	57	54.8%
JUMLAH		104	100%

Gambar 7. Grafik FTP (File Transfer Protokol)



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator ftp (file transfer protokol) didapatkan kategori tinggi sebanyak 19 responden atau 18.3%, kategori sedang sebanyak 28 responden atau 26.9%, serta kategori rendah sebanyak 57 responden atau 54.8%.

IRC (INTERNET RELAY CHAT)

Tabel 14. Stastistik IRC (Internet Relay Chat)

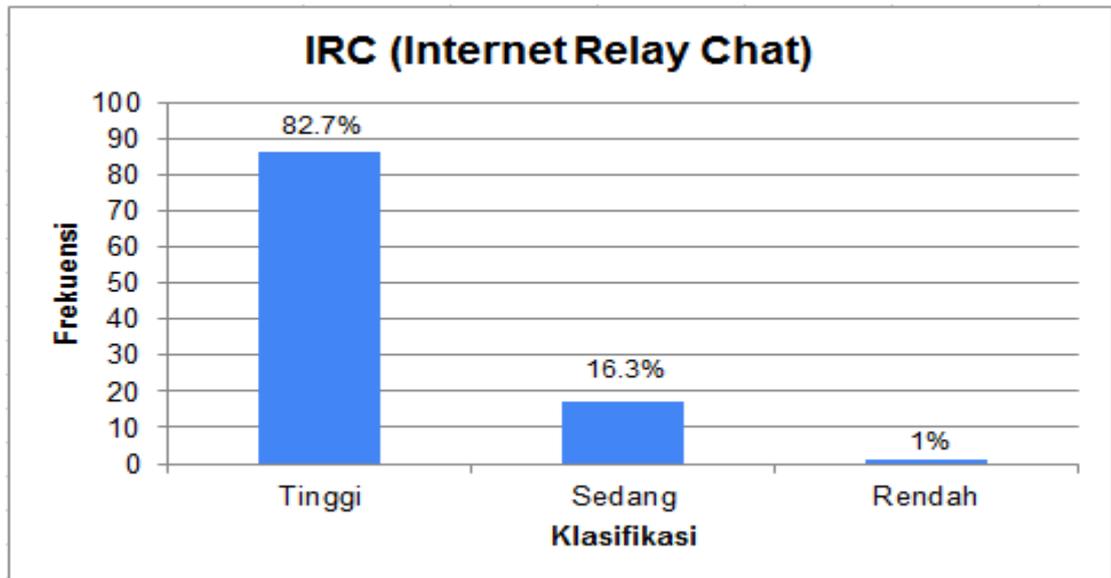
Rumus	FTP (<i>Internet Relay Chat</i>)
Valid N	104
Missing	0
Mean	5.49
Median	6.00
Mode	6
Std. Deviation	1.514
Minimum	0
Maximum	6

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator irc (internet relay chat) memiliki nilai mean = 5.49, median = 6, mode = 6, standar deviasi = 1.514, minimal = 0, serta maksimal = 6.

Tabel 15. Persentase IRC (Internet Relay Chat)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>4	Tinggi	86	82.7%
4-2	Sedang	17	16.3%
<2	Rendah	1	1.0%
JUMLAH		104	100%

Gambar 8. Grafik IRC (Internet Relay Chat)



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator irc (internet relay chat) didapatkan kategori tinggi sebanyak 86 responden atau 82.7%, kategori sedang sebanyak 17 responden atau 16.3%, serta kategori rendah sebanyak 1 responden atau 1%.

MAILING LIST

Tabel 16. Statistik Mailing List

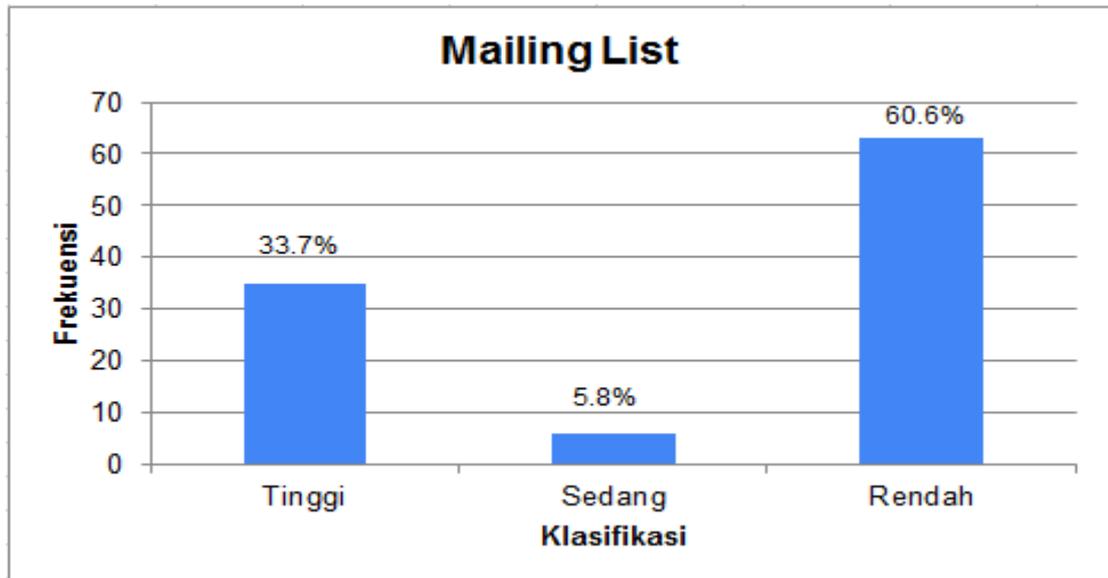
Rumus	Mailing List
Valid N	104
Missing	0
Mean	1.76
Median	.00
Mode	0
Std. Deviation	2.143
Minimum	0
Maximum	5

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada indikator mailing list memiliki nilai mean = 1.76, median = 0, mode = 0, standar deviasi = 2.143, minimal = 0, serta maksimal = 5.

Tabel 17. Persentase Mailing List

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase %
>3	Tinggi	35	33.7%
3-2	Sedang	6	5.8%
<2	Rendah	63	60.6%
JUMLAH		104	100%

Gambar 9. Grafik Mailing List



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa berdasarkan indikator mailing list didapatkan kategori tinggi sebanyak 35 responden atau 33.7%, kategori sedang sebanyak 6 responden atau 5.8%, serta kategori rendah sebanyak 63 responden atau 60.6%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul berdasarkan enam faktor yaitu:

1. Faktor pemanfaatan internet

Berdasarkan hasil penelitian besar tingkat pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani oleh responden berada pada kategori

tinggi sebanyak 104 guru pendidikan jasmani (81,7%) yang didukung dengan penggunaan dan pemanfaatan fasilitas komputer. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Kabupaten Gunungkidul tidak terlepas dari komputer dan internet sebagai sarana penunjang dalam bekerja. Penguasaan internet juga mempengaruhi terhadap intensitas penggunaan internet yang cukup baik mengingat guru pendidikan jasmani sudah cukup familiar dengan internet. Mengingat tingkat pemanfaatan internet yang tinggi juga harus diimbangi dengan pengetahuan tentang internet yang sangat tinggi pula. Pemanfaatan internet sangat penting guna menunjang proses pembelajaran. Menurut Nopembri & Setiawan (2008:7) pada dasarnya pemanfaatan teknologi informasi dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani berguna dalam (1) membangun profisiensi pembelajaran pendidikan jasmani (2) meningkatkan keefektifan manajemen pembelajaran pendidikan jasmani (3) membangun jaringan komunikasi profesional guru pendidikan jasmani. Salah satu pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran adalah memiliki fasilitas atau layanan yang dapat dimanfaatkan oleh guru pendidikan jasmani yang berguna membantu kelancaran pembelajaran, seperti *e-mail*, *internet relay chat (chatting)*, *newsgroup*, *file transfer protocol (ftp)*, *world wide web (www)* dan lain sebagainya.

2. Faktor pemanfaatan *World Wide Web* (WWW)

Berdasarkan hasil penelitian besar pemanfaatan *World Wide Web* (WWW) berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 53 guru (51%). Dalam pemanfaatan *www* di internet untuk menunjang pekerjaannya sebagai guru pendidikan jasmani. Faktor *www* dalam pemanfaatan internet sangat penting, hal ini karena dengan *www* responden dapat menjelajahi dunia maya atau web dimana terdapat berbagai informasi yang dibutuhkan dalam kelancaran materi pembelajaran jasmani dan kesehatan yang akan diajarkana kepada murid.

3. Faktor pemanfaatan E-mail

Berdasarkan hasil penelitian besar pemanfaatan e-mail oleh guru pendidikan jasmani se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori rendah sebanyak 54 guru (51,9%). Tidak memanfaatkan e-mail sebagai saran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di internet untuk menunjang pekerjaannya sebagai guru pendidikan jasmani. Dari hasil penelitian tersebut ada beberapa responden yang jarang memanfaatkan fasilitas e-mail , tercatat kategori rendah sebesar 51,9% (54 guru), hal ini karena ada beberapa responden yang sudah usia lanjut jarang memanfaatkan e-mail sebagai sarana media melakukan pengiriman pesan ataupun menerima pesan berupa materi tentang pendidikan jasmani dan kesehatan.

4. Faktor pemanfaatan File Transfer Protocol (FTP)

Berdasarkan hasil penelitian besar pemanfaatan File Transfer Protocol (FTP) oleh guru pendidikan jasmani se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori rendah sebesar 57 guru (54,8%). Dari hasil penelitian tersebut ada beberapa responden yang belum tau dan jarang memanfaatkan fasilitas File Transfer Protocol (FTP) sebagai media pembelajaran. Tercatat dalam kategori rendah responden ada 57 guru (54,8%). Hal ini karena ada beberapa responden yang sudah usia lanjut jarang memanfaatkan File Transfer Protocol (FTP) sebagai media pembelajaran.

5. Faktor pemanfaatan Internet Relay Chat (IRC)

Berdasarkan hasil penelitian besar pemanfaatan *Internet Relay Chat (IRC)* oleh guru pendidikan jasmani se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori tinggi sebanyak 86 guru (82,7%). Dalam pemanfaatan Internet Relay Chat (IRC) di internet untuk menunjang pekerjaannya sebagai guru pendidikan jasmani dan juga sebagai alat komunikasi guru dan murid. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Internet Relay Chat (IRC) di lakukan oleh responden sebagai sarana bertukar informasi pembelajaran pendidikan jasmani.

6. Faktor pemanfaatan Mailing List

Berdasarkan hasil penelitian besar pemanfaatan Mailing List oleh guru pendidikan jasmani dasar se-Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori rendah sebanyak 63 guru (60,6%). Hal ini karena ada beberapa responden

yang sudah usia lanjut jarang memanfaatkan Mailing List dan kurang pengetahuan mengenai Mailing List. Dan diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul yang berkategori “tinggi” 85 guru atau 81,7%, kategori “tinggi” 19 guru atau 18,3%, kategori “sedang” 0 guru atau 0%, kategori “rendah”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten gunungkidul berkategori tinggi 81,7% dan berkategori rendah 0%. Perbedaan presentase menunjukkan penguasaan internet sebagai media pembelajaran masih sangat baik didukung oleh usia yang masih muda memori untuk mengingatnya masih produktif. Kemudian guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan se-Kabupaten Gunungkidul disimpulkan bahwa guru tersebut memiliki penguasaan internet yang sangat baik, disamping itu karena banyak guru yang sudah paham akan komputer dan internet.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian saya mengemukakan bahwa guru PJOK dikabupaten gunungkidul masuk dalam kategori tinggi. Dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, maka dapat diambil simpulan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul memperoleh hasil “tinggi” 85 guru atau 81,7%, kategori “sedang” 19 guru atau 18,3%, kategori “sedang”, dan kategori “rendah” sebesar 0%. Dari hasil di atas pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Tahun Ajaran 2021/2022 se-Kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori tinggi, karena guru pendidikan jasmani sudah mencapai tahap sarjana sehingga beberapa guru sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran.

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Berdasarkan pendapat dari kutipan dari Sri Winarni (2013) yang menyatakan bahwa guru pembimbing bertugas membimbing dan memberi contoh praktikan pada saat di sekolah. Implikasinya timbul pula kesukaran

untuk menentukan guru berkaliber senior yang dapat di jadikan contoh oleh siswa atau praktikan.

2. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan se-Kabupaten Gunungkidul masuk dalam kategori tinggi dalam memanfaatkan Internet sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dengan demikian hasil ini dapat dijadikan alat kebijakan sekolah akan pentingnya pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran. Karena pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Faktor dan Indikator yang kurang dominan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Kabupaten Gunungkidul, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor dan indikator tersebut dapat membantu meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Internet dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
4. Bahan pertimbangan guru untuk lebih meningkatkan kualitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis Internet dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kelemahan serta

kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan adalah dengan memberi gambaran mengenai maksud dan tujuan penelitian.
2. Jarak yang jauh, wilayah yang luas, dan cuaca yang kurang mendukung membuat peneliti kesulitan dalam mengatur waktu penelitian.
3. Saat pengambilan data penelitian dan saat menyebarkan angket kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung karena sebagian menggunakan angket *online* sehingga apakah responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri.

D. Saran

Beberapa saran yang perlu disampaikan pada hasil penelitian ini, antara lain:

1. Guru yang belum memiliki pengetahuan tentang komputer disarankan mengikuti kursus komputer dan internet atau bertukar ilmu kepada guru yang sudah biasa memakai komputer.
2. Sekolah hendaknya memfasilitasi akses internet baik secara kualitas dan kuantitas sehingga mempermudah guru dalam mencari materi dan pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran.
3. Melakukan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan metode lain sehingga menambah wawasan peneliti lain.

4. Mengembangkan penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan supaya menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, J, dan Smith A, (2010). *Quick, Effective, and Powerful Ways to Use Social Media to Drive Social Change*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Akbar Ali. (2005). *Menguasai Internet Plus Pembuatan Web*. M25. Bandung.
- Angkowo & Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arief S. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta. (2006). *Prosedur Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta Rineka Cipta. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bretz. (2006). *A Taxonomy of Communication Media. Education Technology*. New York: Publication, Englewood.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2006). *Undang-Undang RI Nomor 14, Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen*.
- Febrian Jack dan Farida Andayani. (2002). *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi, Informatika, Bandung*.
- Gani, A. G. (2018). *Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya*. JSI (Jurnal

Sistem Informasi) Universitas Suryadarma.

Hamalik, O. (2008). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni. (2011). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni.

Hamzah dan Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hardjito.(2005). *Internet Untuk Pembelajaran*. (<http://www.pustekkom.go.id>)
Diakses 3 Maret 2023).

Hoffman, P, dan Harris, S. (2006). *The Tao IETF: A Novice's Guide to the Internet Engineering Task Force*. Network Working Group. Michigan.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta. Diva Press.

Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran - Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Gp Press Grup.

Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Nasution, Laila Hadri. (2006). *Pemanfaatan Internet Guna Mendukung Kegiatan Perkuliahan Mahasiswa Program Pascasarjana UNIMED*.
<http://library.usu.ac.id/downloads/fs/06005176.pdf>.

Nopembri, S. dan Setiawan C. (2008). *Pengembangan Web Sites Pendidikan Jasmani Sebagai Sumber Informasi Terkini Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. diakses tanggal 1 Maret 2019 dari <http://nopembri.wordpress.com>

Nugroho, S. W. (2006). *Bermain Internet*. Jakarta: PT Anaksaleh Pratama.

- Onno W. P. (2002). *E-Learning Berbasis PHP, dan MySql*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Poerwadarminta W.J.S. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Purnomo, H dan Theo Z. (2004). *Pengenalan Informasi Perspektif Teknis dan Lingkungan*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- Riyanto. (2012). *Pengaruh Pemanfaatan Internet dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X (Studi Kasus Pada Kompetensi Keahlian Elektronika Industri Di Smk Muda Patria Kalasan*. Diakses tanggal 4 Maret 2019 dari <https://eprints.uny.ac.id/8853/>.
- Rohaya, S. (2008). *Internet : pengertian, sejarah, fasilitas dan koneksinya*. /Jurnal/Fihris/Fihris Vol. III No. 1 Januari-Juni 2008/
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sasmita, R. S. (2020). *Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Shahab Alwi. (1998). *Internet Bagi Profesi Kedokteran*. EGC. Jakarta.
- Sri Winarni (2013). *Model Pengembangan Lab-School Berbasis Sekolah Binaan*. <http://eprints.uny.ac.id/24035/1/MODEL%20PENGEMBANGAN%LAB-SCHOOL>.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Suryobroto, A. S. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual- Audio Visual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.
- Wijayanti, M.S.T. (2007). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Yogyakarta*. Diakses tanggal 25 Februari 2019 dari <https://eprints.uny.ac.id/8853/>.
- Yusufhadi, M. (1994). *Intructional Technology The Definition and Domain of The Field*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas ssNegeri Jakarta.

LAMPIRAN :

**TUGAS AKHIR SKRIPSI PEMANFAATAN PEMBELAJARAN
BERBASIS INTERNET DI KALANGAN GURU PJOK SE-
KABUPATEN GUNUNGKIDUL :**

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 904/UN34.16/PT.01.04/2022 15 Juli 2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Muhammad Aham Amin, SMP 2 Playen, Gading, Playen, Gunungkidul

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

Nama	: Roni Prasetya
NIM	: 18601241086
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Internet di Kalangan Guru Pjok Se - Gunungkidul
Waktu Penelitian	: 18 - 30 Juli 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,




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

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

7/15/2022, 12:33 PM

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

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

SURAT KETERANGAN

Nomer : 15/MGMP/PJOK/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

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

Menerangkan bahwa :

Nama : RONI PRASETYA
NIM : 18601241086
Fakultas/Instansi : FIK/ Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jln. Colombo No. 1 Condongcatur, Yogyakarta

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan Penelitian di MGMP Penjasorkes SMP Kabupaten Gunungkidul dari tanggal 18 Maret s/d 30 Juli 2022, dengan judul : "PEMANFAATAN PEMBELAJARAN INTERNET DI KALANGAN GURU PENJASORKES SE- KABUPATEN GUNUNGKIDUL".

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Wonosari, 31 Oktober 2022

Ketua

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

LEMBAR PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

B. Identitas Guru

Kerahasiaan identitas diri bapak/ibu dijamin oleh peneliti. Untuk itu, mohon diisi lengkap data di bawah ini :

Nama Guru :

Usia :

Asal Sekolah :

Lama Mengajar :

C. Petunjuk pengisian

1. Telitilah dengan baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Dimohon untuk menjawab semua butir pernyataan.
4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan anda.

Keterangan :

Ya : Jika anda setuju dengan pernyataan tersebut

Tidak : Jika anda tidak setuju dengan pernyataan tersebut baca dengan baik setiap butir pernyataan/pertanyaan dan alternative jawaban

Contoh :

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya senang ber olahraga	√	
2	Saya suka mengkonsumsi makanan bergizi	√	

D. Pertanyaan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya mampu mengoperasikan komputer untuk mengakses materi penjasorkes dari internet.		
2	Saya dipermudah dalam mengerjakan tugas mengajar melalui komputer dan internet.		
3	Saya mendapatkan materi penjasorkes dari internet.		
4	Sekolah tempat saya mengajar sudah dilengkapi dengan fasilitas hotspot/wifi/internet wireless/modem.		
5	Saya memanfaatkan fasilitas hotspot/wifi/internet wireless/modem untuk mencari materi atau video sebagai media pembelajaran penjasorkes.		
6	Saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas mengajar melalui komputer dan internet.		
7	Saya menggunakan <i>www</i> untuk memberikan tugas kepada siswa dengan mencari materi melalui internet.		
8	<i>WWW</i> memudahkan saya dalam mendapatkan informasi pembelajaran penjasorkes.		

9	Saya mendapatkan materi pembelajaran atau RPP dari <i>www</i> .		
10	Saya menggunakan alat pencari google untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.		
11	Saya merasa kesulitan menggunakan <i>www</i> dalam mencari materi pembelajaran penjasorkes.		
12	Saya menggunakan fasilitas e-mail untuk memberikan tugas kesiswa.		
13	Saya menggunakan fasilitas e-mail untuk memberikan materi pembelajaran penjasorkes.		
14	Saya menggunakan fasilitas e-mail untuk mendapatkan materi pembelajaran dari guru penjasorkes lain.		
15	E-mail sangat membantu saya dalam mendapatkan materi pembelajaran penjasorkes.		
16	Saya menggunakan e-mail untuk menyampaikan materi pembelajaran penjasorkes kepada siswa.		
17	Saya merasa kesulitan dalam menggunakan e-mail.		
18	Saya menggunakan FTP (<i>File Transfer Protocol</i>) untuk mendownload video sebagai media pembelajaran penjasorkes.		

19	Saya menggunakan FTP (<i>File Transfer Protocol</i>) untuk mendownload materi pembelajaran penjasorkes.		
20	FTP (<i>File Transfer Protocol</i>) memudahkan saya dalam mencari materi pembelajaran penjasorkes.		
21	Saya mengupload materi pembelajaran menggunakan FTP (<i>File Transfer Protocol</i>) untuk siswa.		
22	Saya mengupload materi media pembelajaran melalui FTP (<i>File Transfer Protocol</i>) untuk dibagikan di internet.		
23	Saya menggunakan aplikasi chat (<i>Whatsapp, Line dll</i>).		
24	Saya menggunakan aplikasi chatting untuk bertukar informasi antar guru pjok.		
25	Saya menggunakan aplikasi chatting untuk bertukar informasi dengan siswa.		
26	Saya menggunakan aplikasi chat untuk mendapatkan materi pembelajaran penjasorkes.		
27	Saya mendownload file materi pembelajaran melalui via chat.		

28	Saya menggunakan aplikasi chatting pribadi untuk membahas pelajaran dengan siswa jika ada yang bertanya		
29	Saya menggunakan mailing list untuk mencari video materi penjasorkes.		
30	Mailing list memudahkan saya dalam proses pembelajaran.		
31	Saya mendapatkan materi pembelajaran dari Mailing List		
32	Mailing List memudahkan saya dalam mencari materi pembelajaran.		
33	Saya memanfaatkan mailing list sebagai media diskusi dengan beberapa guru pjok.		