

**STUDI KASUS KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DI SMP NEGERI 3 TURI KABUPATEN SLEMAN**



TUGAS AKHIR SKRIPSI

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

Oleh :

**Fathulloh Adam Attiji
16601244039**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2023**

**STUDI KASUS KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DI SMP NEGERI 3 TURI KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:

**Fathulloh Adam Attiji
16601244039**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi. (2) Untuk mengetahui cara meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sedangkan, jenis penelitiannya merupakan studi kasus, yang meneliti kemampuan guru dalam hal kompetensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Partisipan dalam penelitian ini adalah guru PJOK dan 31 peserta didik di SMP Negeri 3 Turi. Pengumpulan data primer dilakukan melalui proses wawancara secara langsung terhadap guru PJOK, dan kuisioner dilakukan untuk pengumpulan data sekunder kepada peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dan kuisioner dengan tipe pertanyaan tertutup. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan data primer dan sekunder. Data primer dianalisis dengan teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis data kritis. Data sekunder dilakukan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan indeks realibilitas.

Hasil penelitian menunjukkan kompetensi guru di SMP Negeri 3 Turi dalam pengetahuan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK masih cukup rendah dengan presentasi 55%. Faktor yang berpengaruh terhadap kompetensi guru PJOK dalam pemanfaatan media berbasis TIK adalah faktor kemampuan dalam melihat masalah, menciptakan ide baru, dan sikap mau terbuka dalam perkembangan teknologi. Pelaksanaan pembelajaran PJOK terhambat oleh kurangnya kesadaran peserta didik dan keterbatasan sarana prasarana peserta didik ketika menerapkan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi. Guru harus mampu memodifikasi pembelajaran, meskipun memiliki beberapa hambatan agar dapat menciptakan pembelajaran pendidikan PJOK berjalan lebih menarik dan inovatif.

Kata kunci: Guru Pendidikan Jasmani, Kompetensi, pemanfaatan TIK.

**CASE STUDY PHYSICAL EDUCATION COMPETENCY TEACHER OF
INFORMATION TECHNOLOGY AND COMMUNICATION
AT SMP NEGERI 3 TURI SLEMAN REGENCY**

By:

**Fathulloh Adam Attiji
16601244039**

ABSTRACT

This study aims to: (1) determine teacher competence in the use of information and communication technology at SMP Negeri 3 Turi (2) To find out how to increase teacher competence in the use of information and communication technology at SMP Negeri 3 Turi.

This study uses a qualitative method. Meanwhile, the type of research is a case study, which examines the ability of teachers in terms of competence in the use of information and communication technology-based learning media. The participants in this study were physical education teachers and thirty-one students at SMP Negeri 3 Turi. Primary data collection was carried out through direct interviews with physical education teachers, and questionnaires were conducted to collect secondary data for students. The instruments used in this study were interviews and questionnaires with closed-ended questions. This study uses a survey method with primary and secondary data. Primary data were analyzed using descriptive comparative techniques and critical data analysis techniques. Secondary data was analyzed quantitatively and descriptively using the reliability index.

The results showed that the competence of teachers at SMP Negeri 3 Turi in knowledge and utilization of ICT-based learning media was still quite low, at 55%. Factors that influence the competence of teachers in using ICT-based media are the ability to see problems, create new ideas, and be open-minded about technological developments. The implementation of physical education teacher learning is hampered by the lack of awareness of students and the limited infrastructure of students when implementing an information technology-based learning system. Teachers must be able to modify learning, even though they have several obstacles, in order to make physical educational learning more interesting and innovative.

Keywords: physical education teacher, competence, use of ICT.

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

STUDI KASUS KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI 3 TURI KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

FATHULLOH ADAM ATTIFI

NIM 16601244039

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

Yogyakarta, 10 November 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan
Rekreasi

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.
NIP. 19581217 198803 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

STUDI KASUS KOMPETENSI GURU DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SMP NEGERI 3 TURI KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

FATHULLOH ADAM ATTIFI

NIM 16601244039

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

Pada tanggal 11 November 2022



Nama/Jabatan

Dr. Agus Sumhendartin S, M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing

Tanda Tangan

Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
Sekretaris

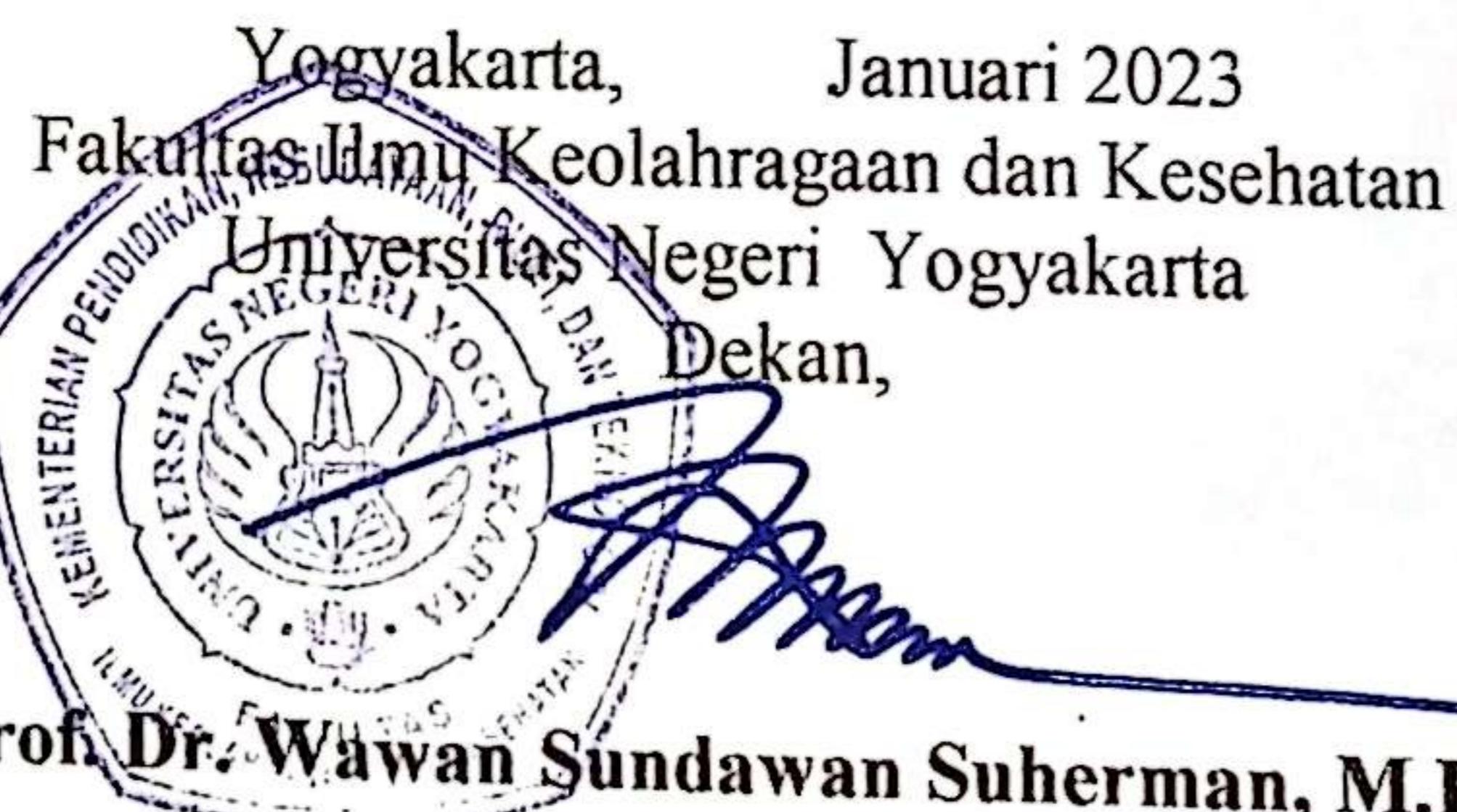
Tanggal

11/1/2023

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

11/1/2023

11/1/2023



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fathulloh Adam Attiji
NIM : 16601244039
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Studi Kasus Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan
Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran
Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi Kabupaten
Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Januari 2023

Yang menyatakan,



Fathulloh Adam Attiji

NIM 16601244039

MOTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. (QS Al Insyirah 4-6)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Bejo Santosa, dan Ibuku tercinta Sri Widiastuti yang selama ini telah menyayangiku, membimbingku dan selalu mendo'akanku serta selalu memberikan motivasi dan pengorbanan yang tidak dapat ku balas. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberikan keshatan dan kelancaran dalam beribadah dan semoga persembahan ini dapat memberikan sedikit kebahagian untuk Bapak dan Ibu.
2. Adik-adikku yang selalu memberikan motivasi dan selalu mendoakanku. Semoga semua adik-adikku selalu diberikan kelancaran dan keberkahan dalam segala urusan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Studi Kasus Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 3 Turi Kabupaten Sleman” dapat disusun sesuai dengan yang diharapkan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah sabar banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan izin peneletian Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Lilik Supomo, S.Pd. selaku Kepala SMP Negeri 3 Turi yang telah

memberikan ijin dan bantuan pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Guru PJOK Bapak Sucahyo Kusumo S.Pd., dan staf SMP Negeri 3 Turi yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Teman-teman kelas PJKR E 2016 yang selalu mendukung penulis. Mohon maaf jika banyak kesalahan.

7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 10 Januari 2023

Penulis



Fathulloh Adam Attiji

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
MOTO	vii
PERSEMPAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi	9
2. Hakikat Pengetahuan	11
3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	14
4. Hakikat Media Pembelajaran PJOK	18
5. Hakikat Pembelajaran Daring	21
B. Hasil Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis atau Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Deskripsi Operasional Variabel Penelitian	35
D. Subjek Penelitian	36

E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Validitas Instrumen.....	40
G. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
2. Deskripsi Partisipan	47
3. Deskripsi Statistik.....	48
4. Pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman	50
B. Pembahasan	53
1. Kompetensi Guru PJOK dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi	69
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	62

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Berpikir	32
Gambar 2. Diagram Tingkat Pemanfaatan Media TIK.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian	35
Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Kuisioner.....	37
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 4. Validitas Instrumen Penelitian.....	41
Tabel 5. Kriteria Indeks Reabilitas.....	42
Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	48
Tabel 7. Norma Penilaian Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menyebabkan terjadinya proses perubahan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. TIK dalam dunia pendidikan bukan saja sebagai mata pelajaran tetapi lebih dari itu, TIK telah melebur dalam semua mata pelajaran yakni dengan memanfaatkan TIK dalam kegiatan proses belajar mengajar. TIK merupakan segala bentuk teknologi yang menunjang penyampain informasi dan pelaksanaan komunikasi searah, dua arah, atau bahkan lebih. Hal ini menjadikan seorang guru diwajibkan untuk menguasai TIK dalam pembelajaran. Peran TIK menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan telah diamanatkan dalam permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, dalam permendiknas tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi infromasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. Kemudian dijabarkan dalam bentuk 1) memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam berkomunikasi; 2) memanfaatkan Teknologi

Informasi dan Komunikasi untuk pengembangan diri. Berpijak dari penjelasan di atas, Rithaudin dan IPTP Sari (2019:33) berpendapat, kesulitan guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan isi materi yang mencakup tiga tujuan utama pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka dapat disimpulkan, selain harus menguasai TIK, guru juga wajib menyusun RPP yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berperan penting disekolah. Dengan pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, dapat mendukung proses belajar-mengajar di sekolah. Pembelajaran dan Pelatihan TIK akan memberikan penekanan pada kebutuhan untuk belajar mengoperasikan sekumpulan *software* tertentu untuk pengajaran dan administrasi. Selain itu, menurut Surjono ada banyak kegiatan dalam pendidikan dan yang bisa dilakukan guru dengan bantuan TIK, yaitu diantaranya adalah administrasi, komunikasi, pengembangan sumber belajar, pembuatan rencana pembelajaran, penyampaian bahan ajar, evaluasi, aktivitas dalam dan luar kelas, belajar mandiri, hingga pengembangan profesi guru (2013).

Suryobroto (2004) menjelaskan, Pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas) di sekolah pada hakikatnya bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik melalui aktivitas jasmani atau gerak olahraga. Berdasarkan pendapat Soenarjo (2002:5), guru pendidikan jasmani adalah seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan jalan memberikan

pelajaran Penjas. Selain itu guru Pendidikan Jasmani memiliki kebutuhan dalam pembelajaran, berdasarkan pendapat Saryono dan Soni Nopembri (2013:81), kebutuhan tersebut adalah (1) penyamaan pemahaman tentang tujuan penjasorkes secara komprehensif,(2) diskusi secara intensif antara guru penjasorkes dan guru kelas untuk mengidentifikasi SKKD yang sesuai, dan (3) kolaborasi yang saling menguntungkan antara guru Pendidikan Jasmani dan guru kelas untuk mengembangkan sarana prasarana dan media pembelajaran. Guru Pendidikan Jasmani diharapkan menjadi guru yang profesional, mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan selama ini erat kaitannya dengan kegiatan praktek-praktek dilapangan dengan melibatkan aktivitas fisik peserta didik, guru dituntut memberikan pengajaran yang menyenangkan, dengan batuan alat-alat atau media guru bisa mengaplikasikan kedalam pembelajaran yang tentunya akan membantu, baik dari gurunya ataupun bagi peserta didik yang menerima pembelajaran. Dengan batuan media pembelajaran guru akan lebih mudah dan menyenangkan dalam memberikan materi dilapangan maupun di kelas.

Mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai nilai strategis untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki peran yang semakin mantap dalam era globalisasi. Oleh karena itu, peran pendidikan jasmani perlu dimantapkan agar pembelajaran mempunyai makna bagi peserta didik seperti halnya dengan kemaknaan dari bidang studi lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani melalui aktivitas jasmani dapat meingkatkan kesehatan jasmani termasuk mental akan mewujudkan manusia

Indonesia yang berkualitas, sehingga akan diperoleh sumber daya manusia yang berkompeten untuk menunjang gerak pembangunan yang dinamis. Surya Adi (2017:1) menegaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran pendidikan jasmani yang komunikatif dan inovatif agar berjalan dengan baik. Kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan karena penyampaian materi yang tidak komunikatif dan kurangnya kompetensi pedagogik guru. Untuk dapat mencapai fungsi, tujuan dan pembelajaran Pendidikan Jasmani maka dalam pembelajaran dibutuhkan suatu media yang dapat menunjang aktivitas belajar dan membantu peserta didik agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran PJOK yang sifatnya mengukur psikomotorik peserta didik. Peningkatan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani sudah banyak diterapkan dengan memanfaatkan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Secara umum, pemanfaatan TIK pada pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah slide *power point*, media film. Berkembangnya teknologi mengajarkan guru harus mengetahui dan memahami media pembelajaran yang dilakukan secara daring seperti *Zoom*, *Google Classroom*, atau *platform* pembelajaran yang lain. Media pembelajaran mempunyai peran besar dalam

mengefektifkan komunikasi dan mempermudah peserta didik untuk menerima materi. Berdasarkan pendapat Siahaan (2007: 93), tujuan pemanfaatan media pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif, sehingga peserta didik dapat belajar dari berbagai sumber, tidak hanya terbatas pada guru dan buku teks.

Berdasarkan obsevasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Turi, Sleman, menyatakan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK belum optimal dalam pemanfaatan. Contohnya ketika pembelajaran dilakukan secara daring, guru Pendidikan Jasmani hanya menggunakan media pembelajaran berupa *Whatsapp* tanpa interaksi dua arah. Penggunaan *platform Whatsapp* dikatakan efektif oleh guru, tetapi Sebagian siswa merasa keberatan karena metode pembelajaran terlalu monoton. Hasil wawancara terhadap guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 3 Turi, Sleman menunjukkan bahwa untuk pemanfaatan teknologi informasi komunikasi untuk media pembelajaran yang lain belum menguasai. Materi yang disampaikan kepada peserta didik lebih sering menggunakan media gambar kerena lebih mudah untuk memberikan materi kepada peserta didik, bila dilihat dari kenyataan dilapangan guru tidak maksimal dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK di sekolah. Dengan demikian apabila pemanfaatan media belum optimal dalam penggunaan dan pemanfaatan pastinya berpengaruh pada tingkat pengetahuan guru terhadap media tersebut. Guru Pendidikan Jasmani memiliki harapan terdapatnya pelatihan dan sosialisasi mengenai pemanfaatan media berbasis TIK untuk para guru, sehingga mata pelajaran Pendidikan Jasmani

kedepan dapat mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan latar belakang diatas pengetahuan guru terhadap media pembelajaran sangatlah penting sehingga pemanfaatan dan penggunaan terhadap media pun lebih optimal. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan Judul “Studi Kasus Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diambil sebagai berikut :

1. Guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Turi kurang mengikuti perkembangan TIK.
2. Pola guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Turi dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional, sehingga dipastikan peserta didik tidak dapat berkembang sesuai kompetensi yang dimilikinya.
3. Kurangnya kompetensi guru pendidikan jasmani dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi.

C. Batasan Masalah

Berdasar identifikasi masalah diatas agar penelitian menjadi fokus maka dibatasi permasalahan yaitu kompetensi guru pendidikan jasmani dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi.

D. Rumusan Masalah

Berdasar batasan masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimanakah kompetensi guru pendidikan jasmani dalam

pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kompetensi guru pendidikan jasmani dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi peneliti selanjutnya.
- b. Dapat digunakan juga sebagai tinjauan pustaka dan dikembangkan dengan penelitian-penelitian lainnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, agar prestasi belajar peserta didik menjadi baik, khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan umumnya bagi keseluruhan guru SMP Negeri 3 Turi.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu motivasi guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Bagi peneliti

Dapat mengaplikasikan teori yang diperoleh dan menambah pengalaman penelitian yang berkaitan dengan peningkatkan kompetensi pedagogik guru Pendidikan Jasmani dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Definisi kompetensi dirumuskan Depdiknas sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak (2004:7). Berdasarkan pendapat Muhamimin (2004:151), kompetensi adalah seperangkat tindakan intelegen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Sifat intelegen harus ditunjukkan sebagai kemahiran, ketetapan, dan keberhasilan bertindak. Sifat tanggung jawab harus ditunjukkan sebagai kebenaran tindakan baik dipandang dari sudut ilmu pengetahuan,

Berdasarkan pendapat Majid (2005:6) kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru menunjukkan kualitas guru dalam mengajar. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan profesional dalam menjalankan fungsinya sebagai guru. Berdasarkan pendapat Mugara (2011:4), kompetensi guru diartikan penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak dalam menjalankan profesi sebagai guru. Dengan demikian kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya.

Rastodio (2009: 1) menjelaskan, kompetensi tidak hanya mengandung pengetahuan, keterampilan dan sikap, namun yang penting adalah penerapan dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan tersebut dalam pekerjaan.

Berdasarkan pendapat Hartanto (2020:104) kompetensi adalah keterampilan dan pengetahuan yang berasal dari lingkungan kehidupan sosial dan kerja yang diserap, dikuasai dan digunakan sebagai instrument untuk menciptakan nilai dengan cara menjalankan tugas dan pekerjaan dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian di atas kompetensi guru dapat diartikan sebagai penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak dalam menjalankan profesi sebagai guru. Dengan demikian kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi terus akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap profesional dalam memajukan fungsi sebagai guru. Berdasarkan pengertian tersebut, kompetensi guru adalah suatu pernyataan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan, dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi seorang tenaga kependidikan sehingga layak disebut kompeten.

Berdasarkan pendapat Inggit Dyaning Wijayanti (2011:28) Standar Kompetensi Guru yang harus dikuasai dalam penguasaan TIK adalah :

- a. Mengoperasikan komputer personal dan periferalnya

- b. Merakit, menginstalasi, menset-up, memelihara dan melacak serta memecahkan masalah (*troubleshooting*) pada komputer personal
- c. Melakukan pemrograman komputer dengan salah satu bahasa pemrograman berorientasi objek
- d. Mengolah kata (*word processing*) dengan komputer personal
- e. Mengolah lembar kerja (*spreadsheet*) dan grafik dengan komputer personal
- f. Mengelola pangkalan data (*data base*) dengan komputer personal atau komputer server.
- g. Membuat presentasi interaktif yang memenuhi kaidah komunikasi visual dan interpersonal.

Kesimpulan dari pendapat di atas standar kompetensi guru harus mampu menguasai bidang TIK minimal mengoperasikan perangkat untuk proses pembelajaran sehari-hari.

2. Hakikat Pengetahuan

a. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan sesuatu yang baru didapatkan dan kemudian dikembangkan sehingga menjadi ilmu. Sedangkan pengetahuan menurut Soekidjo adalah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu: indera penglihatan pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (2003 :17).

Pengetahuan adalah sebuah domain yang spesifik dan kontekstual. Pengetahuan merefleksikan spesifikasi domain ini dan peran pengalaman dan konteks sosial dalam mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan (Anderson & David, 2010: 61). Berdasarkan beberapa pengertian pengetahuan di atas, yang dimaksud pengetahuan dalam penelitian ini adalah mengingat dan dapat mengungkap kembali terhadap sesuatu yang dalam hal ini terhadap media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Penguasaan pengetahuan merupakan salah satu tujuan pokok dari kegiatan pendidikan, bahkan penguasaan pengetahuan telah dijadikan ukuran untuk menilai berhasil tidaknya tujuan akhir dari suatu proses pembelajaran. Seseorang dapat bersikap terhadap suatu objek bila orang tersebut menguasai pengetahuan mengenai objek tertentu. Dengan adanya pengetahuan mengenai objek tersebut maka seseorang dapat melakukan penilaian terhadap objek itu, tahu manfaatnya, untung ruginya, sehingga akhirnya akan menimbulkan reaksi perasaan yang bersifat positif dan negatif terhadap objek tersebut.

b. Tingkat pengetahuan

Tingkat pengetahuan menurut Bloom dalam Anderson dan David, diklasifikasikan menjadi enam kategori, dari yang sederhana (mengingat) sampai dengan yang lebih kompleks (mencipta), yaitu (2010:99-132) :

1) Mengingat

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan yang dibutuhkan ini boleh jadi pengetahuan

faktual, konseptual, prosedural, atau metakognitif, atau kombinasi dari beberapa pengetahuan ini.

2) Memahami

Memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan “baru” dan pengetahuan lama mereka. Lebih tepatnya, pengetahuan yang baru masuk dipadukan dengan skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif, pengetahuan konsepsual menjadi dasar memahami. Jadi memahami adalah menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka serta dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal-soal latihan atau menyelesaikan masalah.

4) Menganalisis

Menganalisis adalah proses memecah-mecah materi jadi bagian- bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

5) Integrasi teknologi

Integrasi teknologi adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam wilayah konten secara umum dalam pendidikan untuk memungkinkan peserta didik belajar ketrampilan komputer dan teknologi. Secara umum kurikulumlah yang mengendalikan penggunaan teknologi, bukan sebaliknya (Gora, 2010). Integrasi teknologi yang efektif akan tercapai ketika peserta didik mampu untuk memilih perangkat teknologi

untuk membantu mereka memperoleh informasi dengan cara tepat, melakukan analisa dan sintesa informasi, serta menyajikan secara profesional. Integrasi teknologi harus didasari oleh guru sebagai fasilitator bahkan integrator di dalam pembelajaran peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam pembelajaran.

3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran memiliki beberapa komponen yang penting berdasarkan pendapat Rahyubi yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut (2014:234) :

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dalam aktivitas pembelajaran merupakan proses terjadinya belajar dalam diri peserta didik. Tujuan pembelajaran merupakan target yang dapat dicapai dalam proses pembelajaran.

2. Kurikulum

Kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan yang mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum dalam pendidikan dan perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunannya

kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3. Guru

Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik, profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4. Peserta didik

Peserta didik atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih dan instruktur.

5. Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik.

6. Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan peserta didik akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan peserta didik akan rendah atau bahkan tidak peserta didik akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7. Alat Pembelajaran (Media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas peserta didik, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar.

Pembelajaran dapat dipandang sebagai seni dan ilmu menurut Wahyuni (2016). Sebagai seni, pembelajaran hendaknya dipandang sebagai proses yang menuntut intuisi, kreativitas, improvisasi, dan ekspresi dari guru. Pembelajaran selama dapat dipertanggung jawabkan sesuai dengan pandangan hidup dan etika yang berlaku. Jadi guru tidak harus selalu terpaku dan terikat formula ilmu mengajar. Ia bisa mendesain kelas dalam pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang menuntut intuisi, kreativitas, improvisasi serta ekspresi dilakukan antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran pada prinsipnya menurut Halik dan Abdullah dilakukan di institusi Pendidikan di desain untuk meningkatkan respek dan minat belajar peserta didik (2016:24). Kreativitas dan inovasi pendidik dalam pembelajaran

merupakan ikhtiar utama dalam meningkatkan interaksi dan kualitas pembelajaran dengan peserta didik. Pembelajaran kreatif menurut Pentury merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya melalui daring (2017). Pembelajaran yang kreatif termasuk dalam penguasaan teknologi di era digital sekarang ini yang sangat dibutuhkan. Terutama pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga yang harus menyesuaikan dengan perkembangan revolusi tanpa harus mengehilangkan makna dan tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga itu sendiri. Maka dituntut bagi guru untuk kreatif dan inovatif dalam menyiapkan dan membuat materi pembelajaran dengan aplikasi-aplikasi maupun *software* yang berbasis teknologi digital. Sehingga ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan jasmanidan olahraga semakin tertantang dan lebih menyukai (Habibie, 2020 : 275).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilihat dari karakteristiknya, tidak hanya guru yang dituntut untuk berkspolarsi, memotivasi pembelajaran yang kreatif, secara langsung apabila pembelajaran yang menarik dan kreatif peserta didik akan tertarik mengikuti pembelajaran dengan rasa senang dan nyaman.

4. Hakikat Media Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Peranan Teknologi Infromasi dan Komunikasi (TIK) semakin dirasakan diberbagai sektor termasuk di bidang pendidikan. Teknologi merupakan pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan pelatihan dapat meningkatkan kualitas. Media pembelajaran menurut Rahmat merupakan proses penyampaian pesan atau informasi secara efektif dan efisien dapat diterima dan selalu di ingat oleh peserta didik, sehingga dapat dipahami, bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana yangdijadikan sebagai perantara atau piranti komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa ilmu pengetahuan dari berbagai sumber ke penerima pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (2019:39). Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, serta dengan media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran Pendidikan Jasmani menurut pendapat Saputra adalah alat atau sarana untuk menyampaikan materi Pendidikan Jasmani sehingga peserta didik-peserta didik mengerti dan mau melakukan kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara aktif dan benar (2017:67). Diyakini

dengan menggunakan media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah akan mempermudah proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam hal pemanfaatan media selain kreativitas pendidik pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan sangat erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh seorang guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan jasmani adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah untuk mencapai tujuan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Pemilihan dan pemanfaatan media bagi guru dalam pembelajaran menurut Abdullah (2016:4), sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaknya guru melakukan seleksi terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam membelaarkan peserta didiknya. Menurut Djamarah (2010:2) beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan guru dalam melakukan pemilihan terhadap media pembelajaran yang akan digunakan :

1. Objektivitas

Unsur subjektivitas guru didalam memilih media pengejaran harus dihindari, artinya guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas kesenangan pribadi. Untuk menghindari hal ini, alangkah baiknya guru

meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan peserta didik dalam memilih media pengajaran.

2. Program Pembelajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, dari pada anak didik bermain tidak karuan.

3. Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan guru harus dilihat keseuangannya dengan tingkat perkembangan anak.

4. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah serta situasi peserta didiknya yang akan mengikuti pelajaran.

5. Kualitas Teknik

Dari segi teknik media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan apakah sudah memenuhi syarat.

6. Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan

Kefektifian berkenaan dengan hasil yang ingin dicapai, sedangkan

efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap optimal oleh anak didik. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.

Berdasarkan pendapat Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa alasan manfaat media pengajaran (2010) :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 4) Peserta didik lebih melakukan kegiatan belajar. Sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

5. Hakikat Pembelajaran Daring

a. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring menurut pendapat Sofyana dan Abdul merupakan

sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh (2019:82). Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. Pembelajaran daring berdasarkan pendapat Bilfaqih dan Qomarudin (2015:4) merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas.

b. Tujuan Pembelajaran Daring

Secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau *audiens* yang lebih banyak dan lebih luas.

c. Manfaat Pembelajaran Daring

Manfaat pembeajaran dari yaitu :

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
3. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
4. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu

melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.

5. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

d. Karakteristik Pembelajaran Daring

Berdasarkan tren yang berkembang, pembelajaran daring memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1. Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah/ pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu peng交rajan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

2. Masif

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web.

3. Terbuka

Sistem pembelajaran daring bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum. Dengan sifat terbuka, tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja, dengan latar belakang apa saja dan pada usia berapa saja bisa mendaftar.

4. Hak Belajar Tidak Mengenal Usia dan Latar Belakang

Karakter tersebut sifatnya bergantung pada desain, pengembang dan

penyelenggara pembelajaran daring dapat saja membatasi jumlah partisipannya dan memasang tarif bagi peserta kelas pembelajarannya.

e. Tantangan Pembelajaran Daring

Tantangan dari adanya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik. Ciri-ciri peserta didik menurut Dabbagh menyebutkan bahwa dalam aktivitas belajar daring atau secara online yaitu (dalam Hasanah dkk, 2020:3):

1. Semangat belajar

Semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran manidri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuanakan ditentukan sendiri serta mahapeserta didik harus mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap peserta didik menjadi perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.

2. Litaracy terhadap teknologi

Selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring peserta didik harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran daring ialah komputer, laptop, *smartphone*. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi-aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal

Dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pendidik dan peserta didik. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran daring dilakukan secara mandiri. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Berkolaborasi

Memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan pendidik pada sebuah forum yang sudah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri, pendidik hanya sebuah fasilitator. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu tersebut, interaksi juga perlu dijaga guna untuk melatih jiwa sosial mereka. Supaya jiwa individualisme dan anti sosial tidak terbentuk didalam diri pelajar. Dengan adanya pembelajaran daring juga akan dilatih supaya mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.

5. Ketampilan untuk belajar mandiri

Salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan belajar dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika proses pembelajaran, peserta didik akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri setelah apa yang ia pelajari. Ketika belajar secara mandiri, dibutuhkan motivasi sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring. Berdasarkan dari ciri-ciri tantangan pembelajaran daring diatas peran pendidik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sangat dibutuhkan untuk menjembatani pemilihan media yang tepat untuk peserta didik dan memberikan motivasi belajar sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

f. Jenis Media Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dalam masa pembelajaran daring platform merupakan wadah dan sarana dalam pembelajaran daring, kemendikbud sendiri mengembangkan aplikasi pembelajaran jarak jauh yang berbasis portal, yaitu portal rumah belajar, dapat diakses dilaman belajar.kemdikbud.go.id. Platform Rumah Belajar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dan guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK) sederajat. Berdasarkan pendapat Bowo, dkk (2021:63), *platform* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring diantaranya, rumah belajar, *zoom cloud meetings*, meja kita, ruang guru, *icando*, *google classroom*, *google for education*, *whatsapp*,

kelas pintar, telegram, dll.

Berdasarkan komponen-komponen di atas, tidak semua guru harus menguasai secara keseluruhan komponen kemampuan dalam pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam mendapatkan komponen kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri maupun luar serta dipengaruhi oleh sarana prasarana yang ada, lingkungan, usia, dan tingkat pendidikan. Azas manfaat yang dirasakan atau diperoleh setiap guru atas penggunaan media berbasis informasi dan komunikasi pun berbeda – beda.

Menurut Arifin dan Setiyawan adapun peran ICT dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah (2012: 41) :

1. Penyampaian materi pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
2. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar mengajar yang berbedabeda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar/film, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak/praktik, misalnya melakukan praktik komputer.
3. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
4. Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.

5. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam, misalnya didukung media internet.
6. Guru dapat langsung mengakses internet untuk tambahan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan pemaparan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu agar penelitian dapat diketahui keasliannya, maka perlu dilakukan tinajuan pustaka.

1. Penelitian Anik Kurniawati (2013), yang berjudul “Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Matematika SMP Negeri di Malang.” Penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan, adapun persamaan penelitian ini teletak pada subjek yang diteliti, penelitian ini sama-sama meneiliti Kompetensi Pedagogik Guru. Perbedaannya terletak di objek penelitian yang digunakan, karena objek penelitian sebelumnya adalah Guru SMP Negeri di Malang. Adapun masalah yang diteliti di dalam skripsi tersebut adalah (1) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dimiliki yang memperoleh poin di bawah rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 3,71; (2). Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki yang memperoleh poin di bawah rata-rata keseluruhan yaitu sebesar 4,22: dan (3). Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran dengan rata-rata 4,14.

2. Penelitian Chaidar Husain (2014) yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan.” Penelitian ini membahas Paradigma guru ketika memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan presentasi terutama *power point*. Penggunaan internet masih terbatas untuk mencari informasi seputar materi yang akan disampaikan bukan dijadikan sebagai sebuah sistem pembelajaran baru yang terintegrasi, begitu pula dengan jejaring sosial masih belum banyak digunakan sebagai sebuah sistem pembelajaran baru guna lebih meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pembelajaran.
3. Penelitian Putri Balqis, Nasir Usman, Sakdiah Ibrahim (2014), yang berjudul “Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada SMP N 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar.” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, dan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.
4. Penelitian Saryati (2014) yang berjudul “Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogok Guru Sekolah Dasar.” Hasil dari penelitian tersebut Peningkatan kompetensi pedagogik guru akan menghindarkan kegiatan pembelajaran bersifat monoton, tidak disukai peserta didik dan membuat peserta didik kehilangan minat serta daya serap dan konsentrasi belajarnya sehingga guru

memang harus berupaya meningkatkan kompetensi tersebut. dalam bahasan tugas akhir yang berjudul upaya peningkatan kompetensi pedagogik penulis mendapatkan beberapa catatan penting yang harus di laksanakan oleh para guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogic, yaitu tujuh aspek kompetensi pedagogic yang harus dikuasai oleh para guru yaitu : mengenal karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, mampu mengembangkan kurikulum, menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, mengembangkan potensi peserta didik, melakukan komunikasi dengan peserta didik, menilai dan mengevaluasi pembelajaran.

5. Penelitian Delila Sari Batubara (2017), yang berjudul “Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkannya).”Penelitian ini memberikan gambaran kompetensi TIK guru SD/MI di Indonesia berada dalam kategori cukup dan perlu ditingkatkan, khususnya guru yang berada di daerah-daerah terluar. Beberapa aspek kompetensi TIK guru yang menjadi perhatian adalah penguasaan terhadap perangkat TIK, pemahaman tentang desain pengembangan bahan ajar menggunakan TIK, dan metode penggunaan perangkat TIK di kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi TIK guru terbagi menjadi dua bagian, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri guru dan dari luar diri guru.

C. Kerangka Berpikir

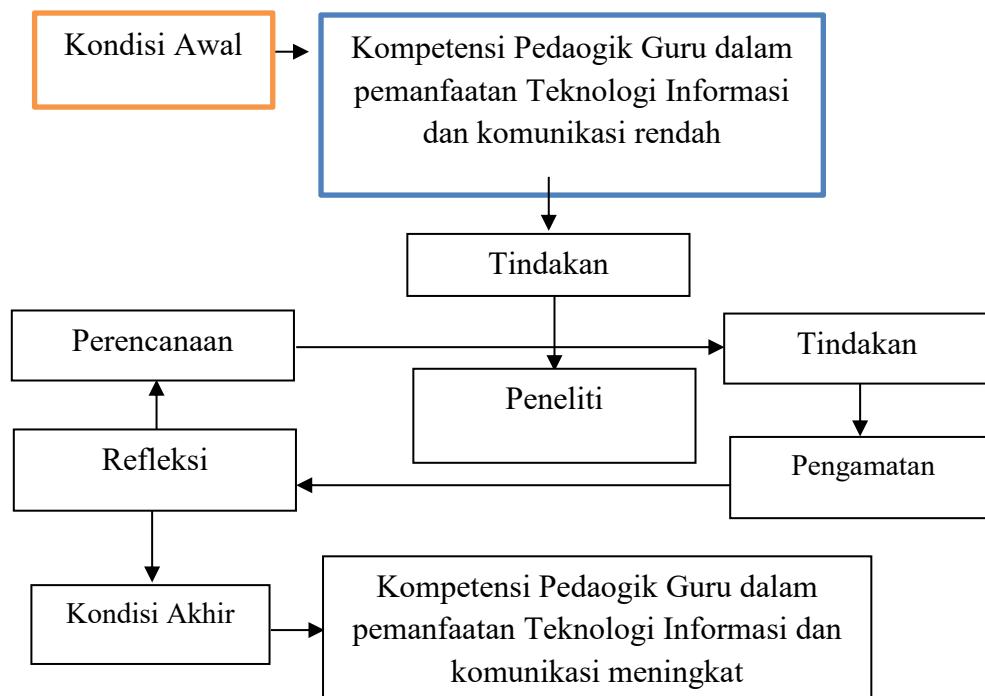
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Peran guru sangat penting didalamnya

karena guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran PJOK, pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) akan lebih efektif dan menarik jika ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi penerus menjadi generasi yang memiliki kemampuan kecakapan abad 21. Setidaknya ada empat yang harus dimiliki oleh generasi abad 21, yaitu: *ways of thinking, ways of working, tools for working and skills for living in the world* (Kemendikbud, 2019). Dengan demikian guru harus memaksimalkan kekreativasannya dalam menerapkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sesuai dengan proses pembelajaran. Guru yang kreatif dapat dilihat dari cara melihat masalah, menciptakan ide, sikap terbuka dan mau menerima pada tersebut media pembelajaran juga dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran daring sesuai Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Mendikbud (2020).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pendidik dituntut dapat mengelola pembelejaran secara efektif dan kraetif meskipun pembelajaran dilakukan secara daring. Berdasarkan hal tersebut perlu diadakan Studi Kasus untuk mengkaji tentang Tingkat Peningkatan Pedagogik Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 3 Turi, Sleman.

Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Berpikir Penelitian Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pada studi kasus kali ini penulis melakukan observasi awal untuk melihat kondisi awal dari kompetensi pedagogic guru PJOK SMP Negeri 3, Turi, Sleman dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Observasi dilakukan dengan melihat fasilitas dan guru yang ada pada sekolah tersebut. Hasil observasi kemudian digunakan untuk menyusun perencanaan dan tindakan dalam meningkatkan pedagogic guru PJOK. Perencanaan dan tindakan yang dilakukan berupa pelatihan dan sosialisasi mengenai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Hasil dari tindakan kemudian dilakukan pengamatan dengan cara mengikuti dan memantau ketika guru sedang melakukan pengajaran.

Evaluasi dilakukan dengan mengambil data primer dan sekunder. Data primer yaitu berasal dari wawancara guru PJOK terkait, sedangkan data sekunder berasal

dari kuisioner yang diberikan kepada peserta didik. Evaluasi dilakukan setelah hasil pengamatan diketahui yang kemudian untuk menentukan kondisi akhir dari guru PJOK dalam peningkatan pedagogik teknologi informasi dan komunikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode atau Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya termasuk studi kasus. Instrumen dalam Penelitian ini menggunakan angket, wawancara, dan kuesioner. Proses pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mendatangi sekolah SMP Negeri 3 Turi, Sleman, kemudian menyampaikan tes pengetahuan kepada responden dalam hal ini adalah peserta didik. Dari penelitian deskriptif ini, Peneliti akan mengumpulkan data sebanyak banyaknya tentang pengetahuan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap media pembelajaran berbasis TIK di SMP Negeri 3 Turi, Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Turi. Sekolah ini merupakan salah satu SMP Negeri yang berada di Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. SMP Negeri 3 Turi ini berada di wilayah pedesaan yang terletak di lereng Gunung Merapi. Pemilihan lokasi dalam penelitian ini dengan beberapa pertimbangan.

Penelitian ini dimulai awal Oktober 2020 sampai pertengahan bulan November 2020. Adapun rincian waktu dan jenis kegiatan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Tahapan Kegiatan	1/10/20	8/10/20	15/10/20	22/10/20	29/10/20	13/11/20
1	Persiapan	✓					
2	Observasi	✓					
4	Pengambilan Data		✓	✓	✓		
5	Pengolahan Data					✓	✓
6	Konsultasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓

C. Deskripsi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional dari variabel dalam penelitian ini dilihat dari kreativitas guru dalam pembelajaran yang memiliki 3 faktor yaitu kemampuan guru dalam mengidentifikasi masalah pendidikan jasmani, kemampuan guru dalam menciptakan ide-ide sebagai alternatif pemecahan masalah, dan kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas memodifikasi proses pembelajaran PJOK. Jadi proses tersebut dengan menggunakan instrumen yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui pemanfaatan media TIK. Penelitian ini diukur menggunakan kuesioner pilihan ganda secara *online*.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 3 Turi, Sleman berjumlah satu orang guru.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti agar kegiatan tersebut menjadi sistematis (Suharsimi, 2006:149).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 instrumen, yaitu:

1. Lembar wawancara, instrumen tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 3 Turi. Lembar wawancara diberikan kepada guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 3 Turi dalam instrumen terbuka.
2. Kuisioner diperuntukkan kepada peserta didik kelas VII; VIII; dan IX berfungsi sebagai *crosscheck* dari jawaban guru. Berdasarkan cara menjawabnya pertanyaan kuisioner dalam penelitian ini termasuk dalam pertanyaan tertutup dan semua pernyataan dalam kuisioner bersifat positif/mendukung. Skor yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Dalam hal ini pertanyaan tentang peran guru Pendidikan Jasmani merupakan pertanyaan yang mendukung sehingga bersifat positif. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Kuisioner

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan instrumen menurut Retnawati sebagai berikut (2016) :

1. Menentukan tujuan penyusunan penelitian

Pada awal menyusun instrumen. Tujuan penyusunan ini memandu teori untuk mengkonstruksi instrumen, bentuk instrumen, penyekoran sekaligus pemaknaan hasil penyekoran pada instrumen yang akan dikembangkan. Tujuan penyusunan instrumen ini perlu disesuaikan dengan tujuan penelitian. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui media TIK di SMP Negeri 3 Turi, Sleman.

2. Mencari teori yang relevan

Setelah tujuan penyusunan instrumen diterapkan, selanjutnya perlu dicari teori atau cakupan materi yang relevan. Teori yang relevan digunakan untuk membuat kerangka instrumen, apa saja indikator suatu variabel yang diukur. Kaitannya dengan tes, perlu dibatasi juga cakupan materi apa saja yang menjadi bahan menyusun tes. Penyusunan kontrak dari variabel yang mana akan dijabarkan menjadi beberapa faktor-faktor yang dapat diukur. Adapun faktor-faktor yang terdapat dalam penelitian ini yaitu (1) Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam penggunaan media berbasis TIK; (2) Kemampuan guru dalam menciptakan ide untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran berbasis TIK; (3) Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran.

3. Menyusun indikator butir instrumen

Indikator soal ini ditentukan berdasarkan kajian teori yang relevan pada instrumen non tes. Adapun pada instrumen tes, selain mempertimbangkan kajian teori, perlu dipertimbangkan cakupan dan kedalaman materi. Indikator ini telah bersifat khusus, sehingga dengan menggunakan indikator dapat disusun butir instrumen. Biasanya aspek yang akan diukur dengan indikatornya disusun menjadi suatu tabel. Tabel tersebut kemudian disebut dengan kisi-kisi. Penyusunan kisi-kisi ini mempermudah peneliti menyusun butir soal.

4. Menyusun butir instrumen

Langkah selanjutnya adalah menyusun butir-butir instrumen. Penyusunan butir ini dilakukan dengan melihat indikator yang sudah disusun pada kisi-kisi. Pada penyusunan butir ini, peneliti perlu mempertimbangkan bentuknya. Misal untuk nontes akan menggunakan angket, angket jenis yang mana, menggunakan berapa skala, penskorannya dan analisisnya.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pertanyaan
Pemanfaatan media informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PJOK	Tahu (mengingat)	Menyebut, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan 1. Mengingat media pembelajaran yang digunakan 2. Menyebutkan media pembelajaran yang digunakan 3. Menyebutkan media pembelajaran berbasis	1 2 7

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pertanyaan
		computer 4. Mendefinisikan media pembelajaran berbasis computer (<i>Microsoft office</i>) 5. Menyebutkan media pembelajaran berbasis internet (alamat web internet) 6. Menyebutkan media pembelajaran berbasis internet (email) 7. Menyebutkan media pembelajaran berbasis daring (<i>zoom, google meet, dll</i>) 8. Menyebutkan media pembelajaran berbasis TIK yang belum dimanfaatkan	8 11 15 18 22
	Memahami	Menyimpulkan, meramalkan, menjelaskan 1. Memahami peran media pembelajaran berbasis TIK 2. Memahami media pembelajaran berbasis internet (<i>website, email</i>) 3. Memahami alasan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK yang belum dimanfaatkan	3,4 12, 16, 19 23
	Manfaatkan/ Mengaplikasi	Manfaat, metode, mengoperasikan, penggunaan, penerapan 1. Mengaplikasikan media pembelajaran berbasis TIK 2. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis audio visual 3. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet (email) 4. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK di SMPN 3 Turi 5. Penerapan media audio visual dalam pembelajaran 6. Penggunaan media	5 6 17 9, 20 13 24

Variabel	Faktor	Indikator	Butir pertanyaan
		pembelajaran kedepan yang belum dimanfaatkan	
	Integrasi	Jenis-jenis, merancang, menerapkan, memadukan 1. Merancang prosedur mematikan computer berbasis Windows 2. Memadukan media pembelajaran berbasis visual 3. Memadukan karakteristik media berbasis internet dalam pembelajaran 4. Memadukan dan penerapan dari media pembelajaran yang belum dimanfaatkan	10 14 21 25

F. Validitas Instrumen

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2016). Pengujian reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach, dengan bantuan XLS (Excel) WPS.

Sebelum dilakukan pengujian reliabilitas maka dilakukan teknik pengumpulan data yang meliputi teknik pengumpulan data untuk peserta didik dan guru. Teknik pengumpulan data untuk peserta didik dan guru, meliputi :

a. Peserta Didik

Teknik pengumpulan data peserta didik dengan cara sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (dalam Supardi, 2019:127). Kegiatan observasi dilakukan selama kegiatan

pembelajaran berlangsung, sehingga perubahan-perubahan yang terjadi setelah dilakukan tindakan akan dapat diketahui dalam observasi ini. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan TIK dalam media pembelajaran PJOK kepada peserta didik.

2. Angket/Kuisisioner

Kuisisioner adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis tentang konsep yang menerangkan tentang variabel-variabel yang diteliti. Penyebaran angket/kuisisioner kepada subjek penelitian bertujuan untuk memperoleh data atau informasi mengenai masalah penelitian yang menggambarkan variabel-variabel yang teliti (Iskandar, 2008:77). Dalam penelitian ini, angket/kuisisioner dilakukan dengan media *Google Form*, untuk mengetahui tingkat pemanfaatan TIK dalam media pembelajaran PJOK kepada peserta didik.

Pertanyaan pada media *Google Form* yang disebar kepada seluruh peserta didik meliputi :

1. Terdapatnya media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi, khususnya pada mata pelajaran PJOK
2. Kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di mata pelajaran PJOK menjadi suatu hal yang wajib khususnya masa pandemi
3. Pada masa pandemi materi yang disampaikan pada mata pelajaran PJOK mudah dipahami dan menggunakan audio visual

4. Pembelajaran PJOK jarang menggunakan media pembelajaran berbasis TIK
5. Penggunaan power point yang menarik pada mata pelajaran PJOK dapat meningkatkan kualitas mata pembelajaran
6. Koneksi internet menjadi kendala dalam pembelajaran PJOK berbasis TIK
7. Pada masa pandemi penggunaan platform pembelajaran berbasis *video conference* (*zoom, google meet, google classroom*) pada mata pelajaran PJOK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
8. Pada masa pandemi mata pelajaran PJOK selalu menggunakan media pembelajaran yang menarik di setiap pertemuan
9. Mata pelajaran PJOK mengajarkan pembuatan alat peraga yang sederhana untuk digunakan dalam praktek
10. Mata pelajaran PJOK menggunakan alat peraga dan media pembelajaran yang tepat dan menarik
11. Pada masa pandemi mata pelajaran PJOK sering menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan *video conference*
12. Mata pelajaran PJOK sering mengenalkan metode-metode terbaru di bidang olahraga secara audio visual.

b. Guru

Teknik pengumpulan data guru dengan cara sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (dalam Supardi, 2019:127). Kegiatan observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga perubahan-perubahan yang terjadi setelah dilakukan tindakan akan dapat diketahui dalam observasi ini. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat penggunaan TIK dalam media mengajar guru dalam pelajaran PJOK.

2. *Interview/Wawancara*

Selain itu, dalam penelitian ini juga memperoleh data dengan metode wawancara mendalam. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antar pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dimana pewawancara terlibat dalam kehidupan sosial informan (Rahmat, 2009). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada Guru PJOK sejumlah satu orang. Sedangkan instumen untuk guru berupa pedoman wawancara yang terlampir pada lampiran di halaman 70.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] 1 - \left[\frac{\sum Si^2}{S} \right]$$

Keterangan:

- r₁₁ : Koefisien reabilitas tes
 - n : Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes
 - 1 : Bilangan konstan
 - $\sum Si^2$: Jumlah variansi skor dari tiap – tiap butir item
 - S : Varian total
- (Sumber: Anas Sudjono, 2011)

Tabel 4. Validitas Instrumen Penelitian

Pertanyaan	R hitung (df 5%)	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,578452	0.3550	Valid
Pertanyaan 2	0,62601	0.3550	Valid
Pertanyaan 3	0,636598	0.3550	Valid
Pertanyaan 4	0,592234	0.3550	Valid
Pertanyaan 5	0,754157	0.3550	Valid
Pertanyaan 6	0,379932	0.3550	Valid
Pertanyaan 7	0,528603	0.3550	Valid
Pertanyaan 8	0,509809	0.3550	Valid
Pertanyaan 9	0,562895	0.3550	Valid
Pertanyaan 10	0,449415	0.3550	Valid
Pertanyaan 11	0,490098	0.3550	Valid
Pertanyaan 12	0,603452	0.3550	Valid

Analisis uji reliabilitas data pada uji coba instrumen ini diolah menggunakan program SPSS versi 22. Setelah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas dengan r tabel, apabila r hitung > r tabel pada derajat kemaknaan dengan taraf 5% maka alat tersebut

dinyatakan reliabel. Dari beberapa literatur disebutkan bahwa kriteria indeks reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Indeks Reliabilitas

No	Internal Alpha Cronbach	Kriteria
1	0,200 – 0,399	Rendah
2	0,400 – 0,599	Cukup
3	0,600 – 0,799	Tinggi
4	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

G. Teknik Analisis Data

Data yang sudah didapat hendaknya segera dianalisis agar dapat diketahui hasilnya dengan cepat. Analisis data dapat dilakukan dengan teknik deskriptif komparatif, teknik analisis data kritis, dan deskriptif kualitatif. Teknik pertama, teknik deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan hasil antarsiklus. Teknik yang kedua, teknik analisis kritis, diujukan untuk data kualitatif, yaitu mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Teknik yang ketiga deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase, dari data kuesioner yang telah dikumpulkan dan dianalisa dengan menggunakan persentase. Dalam penelitian ini analisis tersebut digunakan untuk mengukur seberapa tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi di SMP Negeri 3 Turi, Sleman.

Untuk menentukan jenis deskriptif presentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif presentase, kemudian ditafsirkan ke dalam kalimat. Pembagian kategori tersebut menggunakan Mean dan Standar Deviasi.

a. Data Kuantitatif Angket Peserta Didik

Data kuantitatif yang disebar kepada Peserta Didik melalui *Google Form* didapatkan hasil :

Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
Pertanyaan 1	7	24	0	0
Pertanyaan 2	7	20	3	1
Pertanyaan 3	6	20	4	1
Pertanyaan 4	3	18	8	2
Pertanyaan 5	9	20	1	1
Pertanyaan 6	11	17	3	0
Pertanyaan 7	7	22	2	0
Pertanyaan 8	8	21	2	0
Pertanyaan 9	6	20	4	1
Pertanyaan 10	4	24	3	0
Pertanyaan 11	5	21	5	0
Pertanyaan 12	4	24	3	0

b. Data Kualitatif Wawancara Guru

Data kualitatif yang didapat melalui wawancara dengan guru didapatkan hasil :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah bapak biasanya menggunakan media pembelajaran dalam mengajar PJOK?	Iya.
2	Media pembelajaran apa saja yang sering bapak gunakan dalam proses mengajar PJOK?	<i>Googlemeet</i> , menggunakan video pembelajaran dan menggunakan WA.
3	Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) apakah sudah ada pak di sekolah SMPN 3, Turi, Sleman?	Sudah, ada 2 studio (tempat untuk memberikan materi pembelajaran secara daring) dan wifi.
4	Apakah bapak memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dalam inovasi pengajaran PJOK?	Kalau disituasi saat ini memang TIK sangat dibutuhkan dan sangat penting untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi kendalanya anak kurang minat belajar, terkendala dengan adanya TIK yang didaerah pedesaan sinyalnya tidak ada, terkendala kuota gak punya.
5	Apakah peserta didik merasa antusias ketika bapak menggunakan media pembelajaran berbasis TIK?	Kalau dilihat dari kenyataan di SMP N 3Turi masih agak sulit, seperti <i>googlemeet</i> dari 30 anak yang mengikuti maksimal hanya 15 anak, andai diberi tugas tidak segera mengirim tugas/tidak segera mengerjakan, kelemahannya disitu. Karena dukungan orang tua agak kurang dan karena terlalu banyak liburnya, anak-anak merasa bosan.

6	Apakah bapak pernah menggunakan media berbasis audio visual dalam mengajar PJOK?	Pernah, suara juga pernah memakai <i>voicenote (WA)</i> .
7	Apakah bapak sering menggunakan laptop / computer dalam menyiapkan proses pembelajaran atau ketika mengajar? sistem operasi apa yang bapak gunakan di perangkat bapak?	Ya, sering, karena situasi seperti ini harus memakai laptop/computer, atau HP karena tututuan situasi. Sistem operasi yang sering digunakan <i>zoom meeting</i> , <i>googlemeet</i> , kadang <i>WA</i> , yang paling sering digunakan adalah <i>WA</i> karena <i>WA</i> paling simple digunakan dan hemat kuota, tetapi kalau <i>googlemeet/zoom</i> membuthkan jaringan yang kuat dan seperti yang saya sampaikan tadi kalau memakai <i>zoommeeting</i> yang mengikuti dari 30 anak, yang mengikuti hanya 15 anak itu disemua mapel, tidak hanya PJOK.
8	Apakah bapak pernah menggunakan aplikasi Microsoft office dalam proses pembelajaran? jenis Microsoft office apa yang bapak sering gunakan?	Belum pernah, apalagi yang baru masuk ke SMP, masa transisi dari SD ke SMP belum paham sama sekali, terkadang orang tua yang sekolah.
9	Apakah bapak memanfaatkan media pembelajaran yang bapak siapkan menggunakan <i>Microsoft office</i> untuk proses pembelajaran?	Tidak.
10	Apakah bapak mematikan computer/laptop setelah tidak digunakan? bagaimana bapak melakukan proses <i>shutdown</i> computer / laptop?	Ya, caranya klik <i>start</i> , klik gambar tombol <i>power</i> , pilih <i>shutdown</i> .
11	Apakah bapak sering mengakses internet dalam menyiapkan materi untuk pembelajaran PJOK? website apa yang sering bapak kunjungi untuk mendukung materi pembelajaran PJOK?	Sering, saya mencari materi di <i>website</i> , disamping itu saya mencari di buku paket,buku panduan dll. <i>Website</i> yang sering dikunjungi <i>youtube</i> .

12	Apakah bapak memahami bagaimana mengunduh materi berbentuk dokumen, gambar, atau video yang terdapat di website? biasanya bapak mengunduh <i>file</i> berbentuk apa?	Ya terbisa, saya unduh dan saya sampaikan kemudian memberikan komentar dibawahnya. File yang sering diunduh berupa video, gambar, tulisan.
13	Apakah bapak sering menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pengajaran? materi apa saja yang biasanya menggunakan audio visual?	Ya, sering menggunakan. semua materi menggunakan video, karena kalau tidak ada video suit, pembelajaran secara tatap muka diberi contoh diajari secara langsung aja banyak yang kesulitan apalagi tidak tatap muka.
14	Apakah bapak sering memadukan media pembelajaran berbasis audio visual dengan <i>Microsoft office</i> untuk proses pembelajaran PJOK?	Tidak pernah, karena kalau menggunakan <i>microsoft office</i> pada PJOK kurang meguna.
15	Apakah bapak pernah menggunakan email dalam pekerjaan?	Dulu pernah, kalau sekarang sudah tidak, sekarang melalui japri, kalau memakai <i>email</i> pengirimannya tidak sampai-sampai akhirnya anak merasa kesulitan.
16	Alamat email apa yang bapak gunakan untuk pekerjaan?	Punya, sucayokusumo@gmail.com
17	Biasanya bapak menggunakan alamat email tersebut untuk keperluan apa?	Tidak pernah.
18	Selama pandemi ada beberapa media pembelajaran berbasis TIK yang popular, apakah bapak mengetahui media apa saja yang sering digunakan selama pandemi?	<i>Zoom, googlomeet</i> dan <i>WA</i>
19	Untuk menggunakan media pembelajaran berbasis daring tersebut, apakah bapak memerlukan koneksi internet? Gangguan apa yang biasanya muncul ketika menggunakan	Jelas, karena kalau tidak menggunakan media pemebelajaran daring tidak bisa berjalan. Gangguan yang aering dialami <i>wifi ngadat, error</i> , apalagi

	media pembelajaran tersebut?	anak, kadang anak-anak malas karena terlalu lama belajar dirumah, tidak ada sinyal, tidak ada kuota, bangun kesiangan dll.
20	Apakah bapak pernah menggunakan (Zoom, Google Meet, Google Classroom) untuk proses pembelajaran PJOK?	Ya, pernah.
21	Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK lebih dari dua jenis? misal penyampaian materi menggunakan aplikasi zoom, google meet, dll.	Pernah.
22	Media pembelajaran berbasis TIK apa saja yang belum pernah bapak gunakan atau manfaatkan?	Semua pernah.
23	Kenapa bapak belum memanfaatkan media – media pembelajaran berbasis TIK tersebut untuk pembelajaran?	Karena gangguan kuota, sinyal dan minat belajar anak kurang, kalau menggunakan google meet, google class room yang mengikuti hanya sedikit
24	Apakah bapak kedepan ingin memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK yang belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran PJOK?	Ya ingin menggunakan.
25	Media pembelajaran apa yang ingin bapak integrasikan kedepan untuk pembelajaran PJOK?	Media yang lebih baik dan lebih maju, tetapi saya sudah mau pensiun.
26	Kesulitan apa saja ketika Bapak mengajar menggunakan media berbasis informasi dan komunikasi	Anak sulit diajak maju, diajak belajar sulit, kesadaran anak untuk belajar rendah, apalagi anak yang kelas VII terkadang orang tua yang WA/telepon mengeluhkan keadaan anaknya dan yang paling utama yaitu sinyal, kuota dan minat belajar kurang, dukungan orang tua juga kurang. Guru juga sering datang

	kerumah (karena sering tidak online dan tidak mengumpulkan tugas) dengan alasan sering begadang, belum bangun, sinyal, kuota, Tatap muka saja ketika diberi tugas saja sulit, guru harus <i>ngoyak-oyak</i> , guru harus sering memberi <i>support</i> , semangat diberi motivasi agar anak mau mengerjakan tugas.
--	--

Analisis yang diperoleh dari data kualitatif wawancara dengan Guru bahwa pembelajaran daring di SMP N 3 Turi belum optimal dilaksanakan karena ada beberapa faktor diantaranya sulitnya sinyal karena wilayah yang jauh dari jaringan internet, kemudian peserta didik yang tidak mempunyai gadget untuk mengikuti pelajaran secara daring, dan kurangnya minat belajar siswa dimasa pandemi secara daring sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi terhambat, maka untuk mengatasi kendala-kendala tersebut guru di SMP N 3 Turi mengadakan *home visit* untuk mengikuti ketertinggalan belajar mengajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani pada di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman. Hasil penelitian yang diungkapkan dengan angket berupa wawancara kepada guru Pendidikan Jasmani sebagai data primer dan kuisioner yang berjumlah 12 butir pertanyaan yang dibagikan kepada 31 peserta didik SMP Negeri 3 Turi sebagai responden sebagai data pendukung. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, serta menggunakan teknik wawancara dengan partisipan.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, maka peneliti harus memaparkan, menjelaskan, menggambarkan data yang telah diperoleh peneliti melalui wawancara mandiri secara mendalam dengan melibatkan partisipan. Dalam pemaparan hasil penelitian maupun pembahasan, maka nama partisipan akan disamarkan. Hal ini guna memenuhi kaidah etika, bahwa kerahasiaan partisipan dilindungi oleh peneliti. Selanjutnya hasil penelitian akan diuraikan dalam sub-bab: deskripsi lokasi penelitian, deskripsi statistik, Pelaksanaan Penerapan Media Berbasis TIK pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman.

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi lokasi penelitian adalah gambaran tentang situasi dan kondisi pembelajaran serta pencapaian hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan penerapan model pembelajaran berbasis TIK. Situasi dan kondisi pembelajaran yang dimaksud adalah keadaan peserta didik dan guru kelas di SMP Negeri 3 Turi, Sleman tempat pelaksanaan penelitian, sumber belajar serta sarana dan prasarana penunjang pembelajaran lainnya. Adapun situasi dan kondisi pembelajaran yang dapat dideskripsikan adalah sebagai berikut:

a. Lokasi Tempat Penelitian

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SMP Negeri 3 Turi yang berdiri sejak tahun 1991 yang merupakan sekolah inti dari desa Girikerto SMP Negeri yang ada di kecamatan Turi, Kabupaten Sleman. Lokasi SMP Negeri 3 Turi berada di Soprayan RT 04 Desa Girikerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman dengan ketinggian 571 mdpl. Untuk menuju ke sekolah dari pusat kota kabupaten Sleman harus menggunakan kendaraan pribadi, hal ini karena angkutan belum ada yang menuju langsung ke desa Girikerto. Namun jalan akses untuk menuju ke SMP Negeri 3 Turi memiliki jalan beraspal.

b. Pendidik dan Non Pendidik

Jumlah pendidik dan non pendidik di SMP Negeri 3 Turi berjumlah 29 orang, 8 orang laki-laki, 14 orang perempuan yang terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 12 orang guru kelas, 2 orang guru PAI, 2 orang guru Bahasa Inggris, 1 orang guru PJOK, 3 orang guru Bahasa Indonesia, 1 guru

Pendidikan Agama Katolik, 2 orang guru PKN, 3 orang guru Matematika, 2 rang guru SBK, 2 orang guru IPA, 2 orang guru IPS, 1 orang guru Bahasa Jawa, 2 orang guru BK ditambah 4 orang staf TU, 1 orang staf Perpustakaan dan 1 orang penjaga sekolah. Dari 29 orang pendidik dan non pendidik di SMP Negeri 3 Turi, 19 orang berstatus PNS dan 10 orang GTT/PTT. Begitu juga dengan latar belakang pendidikan tiap individu bervariasi.

c. Sumber Belajar Pelajaran Pendidikan Jasmani

Sumber belajar adalah salah satu penunjang dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Jasmani. Terdapat beberapa lapangan yang berada di lingkungan sekolah digunakan sebagai sumber pembelajaran Pendidikan Jasmani, diantaranya lapangan sepak bola disebelah sekolah. Selain itu juga terdapat beberapa alat peraga dalam melakukan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani seperti bola voli, bola basket, bola sepak, tenis meja, peluru, cakram dll. Di satu sisi peserta didik juga dibekali dengan buku paket yang berisi materi pembelajaran Pendidikan Jasmani.

d. Sarana Prasarana dalam menunjang pembelajaran berbasis TIK

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMP Negeri 3 Turi cukup memadai dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. SMP Negeri 3 Turi sudah memiliki akses internet baik untuk tenaga pengajar ataupun para peserta didik. Di satu sisi para guru juga dibekali dengan PC atau laptop sebagai penunjang pengajaran. SMP Negeri 3 Turi memiliki 12 kelas, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang laboratorium, 1

ruang pimpinan, 1 ruang ibadah, 1 ruang ibadah, 1 ruang UKS , 1 ruang guru, 1 ruang tata usaha/kepala sekolah, 1 tempat bermain/olahraga, 4 toilet, dan halaman yang cukup luas untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Prasarana yang tersedia di SMP Negeri 3 Turi cukup memadai, mulai dari alat/media pembelajaran, buku – buku referensi, alat – alat olahraga, alat kesenian maupun peralatan elektronik. Sarana dan prasarana yang cukup memadai tidak serta merta dapat menunjang suksesnya proses pembelajaran khususnya Pendidikan Jasmani, akan tetapi bagaimana guru yang bersangkutan dapat memanfaatkan dan memaksimalkan sarana dan prasarana yang tersedia.

2. Deskripsi Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah Bapak guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 3 Turi, pria dengan usia 59 tahun, kelahiran Sleman, 6 Februari 1962 sebagai narasumber. Beliau memulai pendidikan di Sekolah Dasar pada tahun 1968, SLTP pada tahun 1974, SMK/SMA pada tahun 1977. Beliau melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yaitu D2 dan lulus pada tahun 1983 dan juga beliau merupakan lulusan S1 FIK UNY tahun 2007, PPG (Pendidikan Profesi Guru) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan tahun 1984. Beliau memiliki pengalaman mengajar di SMP Muhammadiyah Pakem pada tahun 1983-1984, pada tahun 1984-1991 beliau mengajar di SMP Negeri Paguyangan Brebes Jawa Tengah, pada tahun 1991-sekarang beliau mengajar di SMP N 3 Turi. Beliau merupakan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan

Kesehatan satu - satunya di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman. Beliau diangkat menjadi pegawai negeri pada tahun 1984 untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan melalui program ikatan dinas.

3. Deskripsi Statistik

Deskriptif statistik data hasil penelitian Tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui daring di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman didapat skor terendah (*minimum*) 85, skor tertinggi (*maksimum*) 100, rerata (*mean*) 63,23, nilai tengah (*median*) 92,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 94, *standar deviasi* (SD) 3,23. Hasil selengkapnya pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

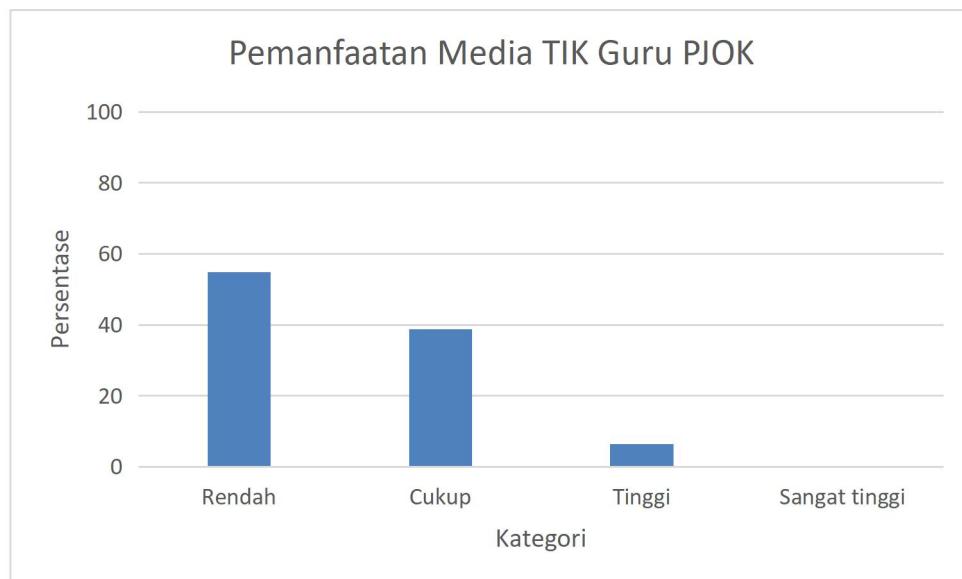
STATISTIK	KATEGORI
N	31
MEAN	Rendah
MEDIAN	Sangat Tinggi
MODE	Sangat Tinggi
STD. DEVIATION	Rendah
MINIMUM	Sangat Tinggi
MAXIMUM	Sangat Tinggi

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma Penilaian, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman disajikan pada tabel berikut :

Tabel 7. Norma Penilaian Tingkat Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	Rendah	17	55
2	Cukup	12	39
3	Tinggi	2	6
4	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		31	100

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 di atas, tingkat kreativitas guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman dapat disajikan pada gambar berikut :



Gambar 2. Diagram Tingkat Pemanfaatan Media TIK Guru PJOK

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa hasil dari pemanfaatan media berbasis TIK dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani didapatkan hasil pada kategori “Rendah” sebesar 55%, “Cukup” sebesar 39%, “Tinggi” sebesar 6%, “Sangat Tinggi” sebesar 0%.

4. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi Kabupaten Sleman

Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini dengan memberi kode pada aspek-aspek tertentu.

2. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan selanjutnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah di fahami tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisi data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat semetara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Dari tahapan analisis sampai dengan penyajian data dipelopori data Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi Kabupaten Sleman, yaitu :

- a. Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis TIK

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi, komponen pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini sesuai dengan pernyataan bapak guru yang ditinjau dari pengetahuan

mengenai media pembelajaran berbasis TIK bahwa setiap pembelajaran menggunakan media berbasis TIK, karena kondisi saat ini dalam masa pandemi.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Turi khususnya selama pandemi berlangsung hanya menggunakan grup whatsapp dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis TIK meskipun sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Negeri 3 Turi sudah cukup memadai. Hal ini disampaikan oleh beliau bahwa sudah ada 2 studio (tempat untuk memberikan materi pembelajaran secara daring) dan tersedia wifi, media yang digunakan *Googlemeet*, menggunakan video pembelajaran dan menggunakan *WA*.

Pentingnya inovasi pembelajaran berbasis media TIK untuk Pendidikan Jasmani merupakan hal yang penting untuk menunjang keberhasilan dan antusias dari peserta didik. Hal ini disampaikan oleh beliau bahwa disituasi saat ini memang TIK sangat dibutuhkan dan sangat penting untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi kendalanya anak kurang minat belajar, terkendala dengan adanya TIK yang di daerah pedesaan sinyalnya tidak ada, terkendala kuota gak punya. Kalau dilihat dari kenyataan di SMP N 3 Turi masih agak sulit, seperti *googlemeet* dari 30 anak yang mengikuti maksimal hanya 15 anak, andai diberi tugas tidak segera mengirim tugas/tidak segera mengerjakan, kelemahannya disitu. Karena dukungan orang tua agak kurang dan karena terlalu banyak liburnya, anak-anak merasa bosan.

Pemahaman pengoperasian dan penggunaan perangkat yang memadai seperti laptop dalam proses pembelajaran untuk menyiapkan bahan ajar

merupakan suatu hal yang penting, salah satunya pembelajaran berbasis microsoft. Hal ini disampaikan beliau bahwa situasi seperti ini harus memakai laptop/computer, atau HP karena tututuan situasi, sistem operasi yang digunakan *zoom meeting, googlemeet*, kadang *WA*, yang paling sering digunakan adalah *WA* karena *WA* paling simple digunakan dan hemat kuota., tetapi kalau *googlemeet/zoom* membutuhkan jaringan yang kuat dan seperti yang saya sampaikan tadi kalau memakai *zoommeting* yang mengikuti dari 30 anak, yang mengikuti hanya 15 anak itu disemua mata pelajaran, tidak hanya Pendidikan Jasmani. Beliau juga menyampaikan juga bahwa tidak pernah menggunakan *microsoft office* karena menurutnya kurang cocok dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

b. Hambatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam Penerapan Media TIK

Penerapan sistem pembelajaran berbasis TIK merupakan sesuatu yang penting di era digital saat ini, seperti pemahaman dan penggunaan internet, penerapan audio visual, ataupun pemahaman mengenai Email. Hal ini guna menunjang pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Penerapan media pembelajaran berbasis TIK tidak selamanya berjalan lancar, sumber daya manusia yang mumpuni merupakan salah satu syarat agar pembelajaran berjalan efektif. Beliau menyatakan kalau *googlemeet/zoom* membutuhkan jaringan yang kuat dan seperti yang saya sampaikan tadi kalau memakai *zoommeting* yang mengikuti dari 30 anak, yang mengikuti hanya 15 anak itu disemua mata pelajaran, tidak hanya Pendidikan Jasmani. Beliau juga menyampaikan juga bahwa tidak pernah

menggunakan *microsoft office* karena menurutnya kurang cocok dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan juga kendalanya anak kurang minat belajar, terkendala dengan adanya TIK yang didaerah pedesaan sinyalnya tidak ada, terkendala kuota tidak punya.

Pengetahuan dan pengoperasian platform pembelajaran berbasis digital seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom* dan yang sejenis merupakan aspek penting ketika melaksanakan pembelajaran secara online selama pandemi. Beliau mengalami hambatan dalam pengoperasian platform berbasis digital tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan beliau juga menyampaikan juga bahwa tidak pernah menggunakan *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *microsoft office* karena menurutnya kurang cocok dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP N 3 Turi kendalanya anak kurang minat belajar, terkendala dengan adanya TIK yang di daerah pedesaan sinyalnya tidak ada, terkendala kuota tidak punya.

Belum optimalnya pemanfaatan sarana dan prasarana khususnya media berbasis TIK yang ada di SMP Negeri 3 Turi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani merupakan salah satu kendala yang dialami dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan beliau bahwa gangguan yang sering dialami *wifi ngadat*, *error*, apalagi anak, kadang anak-anak malas karena terlalu lama belajar dirumah, tidak ada sinyal, tidak ada kuota, bangun kesiangan dll.

Beliau memiliki harapan kedepan pembelajaran Pendidikan Jasmani kepada peserta didik dapat lebih inovatif, dan menarik dalam penggunaan media berbasis TIK. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau bahwa ingin menggunakan media yang lebih maju dan lebih baik agar pembelajaran lebih

maksimal

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan media berbasis TIK guru dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP N 3 Turi, Kabupaten Sleman. *Google form* digunakan dalam penyebaran kuisioner kepada responden. Setelah kuisioner *google form* dibuat, maka kuisioner tersebut mengalami validasi dari ahli materi menunjukkan hasil baik/layak serta mendapatkan saran untuk susunan tulisannya diperbaiki. Teknik pengambilan data *one shoot* dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan data yang masuk atau *total sampling*.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, diketahui bahwa secara keseluruhan tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK oleh guru Pendidikan Jasmani di SMP N 3 Turi, Kabupaten Sleman berada pada kategori Rendah. Dari 31 responden yang merupakan para peserta didik SMP Negeri 3 Turi, Kabupaten Sleman, 17 responden (55%) menyatakan kurangnya pemanfaatan media berbasis TIK dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, 12 responden (39%) menyatakan pemanfaatan media berbasis TIK dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dirasa dalam kategori cukup, 2 responden (6%) menyatakan tingginya pemanfaatan media berbasis TIK dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Minimnya kemampuan guru Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi dalam memanfaatkan teknologi berdampak pada pemanfaatan fasilitas yang tersedia yang juga minim. Termasuk dalam proses pembelajaran yang

dipraktikkan di dalam kelas juga mengikuti model konvensional atau model manual dan cenderung monoton.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama melakukan kegiatan pengajaran dalam pemanfaatan teknologi dan informasi komunikasi di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman diantaranya:

a. Faktor Peserta Didik

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hambatan berdasarkan faktor peserta didik merupakan yang terbesar dan dapat disimpulkan faktor peserta didik cukup menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis TIK. Pada pembelajaran pemanfaatan media TIK khususnya dalam pembelajaran daring, kemampuan peserta didik kurang baik dalam melakukan gerak dapat terlihat pada saat proses pembelajaran yang berkaitan dengan gerak peserta didik melakukan gerak dengan ragu-ragu karena merasa takut terhadap kesalahan gerak sesuai arahan dari guru Pendidikan Jasmani. Hal ini dikarenakan koneksi internet yang kurang stabil dari para peserta didik, sehingga pada saat proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Lebih lanjut, peserta didik belum memiliki tanggung jawab yang tinggi terhadap pelaksanaan pembelajaran secara daring menggunakan *platform* digital seperti *zoom*, *google meet*. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dari total 30 peserta didik, kurang dari 50% yang mengikuti pembelajaran menggunakan platform digital dalam pembelajaran.

b. Faktor Sarana Prasarana

Hasil analisis menunjukkan bahwa hambatan berdasarkan faktor sarana dan prasarana disimpulkan cukup menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran

Pendidikan Jasmani berbasis TIK. Kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah sudah cukup memadai dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis TIK. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai ini tidak diimbangi dengan program peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru dalam pemanfaatan media berbasis TIK. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani, dimana guru mengalami beberapa hambatan dalam pemanfaatan media berbasis TIK karena kurangnya pengetahuan.

Lebih lanjut, di satu sisi kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki peserta didik dianggap masih kurang memadai karena tidak semua peserta didik memiliki peralatan olahraga yang memadai, koneksi internet, dan perangkat yang kurang memadai, sehingga dalam proses pembelajaran berjalan dengan kurang baik. Dengan sarana dan prasarana yang seadanya membuat peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dimana peserta didik mengalami kendala dalam koneksi internet, dan tidak semua peserta didik memiliki smartphone atau laptop yang digunakan untuk pembelajaran berbasis TIK. Dalam hal ini diperlukan kreativitas peserta didik dalam memanfaatkan segala barang-barang yang ada di sekitar guna membantu proses pembelajaran gerak agar berjalan dengan baik. Selain itu, banyak peserta didik yang tidak memiliki halaman yang cukup luas untuk melaksanakan pembelajaran gerak yang bersifat kelompok, sehingga peserta didik harus mencari lapangan terlebih dahulu dengan jarak tempuh lumayan jauh dari rumah.

c. Faktor Materi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan faktor materi termasuk cukup menghambat dalam pelaksanaan meningkatkan keterampilan motorik di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman. Hal ini karena guru PJOK belum mengetahui cara memberikan bahan ajar yang efektif kepada peserta didik yang dilaksanakan di rumah. Selain itu, dengan alokasi waktu yang kurang guru hanya bisa menyampaikan materi yang dianggap perlu. Hal ini menjadikan hambatan dalam meningkatkan keterampilan motorik peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

d. Faktor Lingkungan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hambatan berdasarkan faktor lingkungan cukup menghambat dalam pelaksanaan meningkatkan keterampilan motorik di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman. Kondisi lingkungan dari pihak keluarga peserta didik membatasi gerak pada saat pembelajaran gerak yang dilaksanakan di rumah karena dianggap berbahaya tanpa ada pengawasan dari bapak/ibu guru secara langsung. Hal tersebut menjadi hambatan dalam meningkatkan keterampilan motorik peserta didik dalam kondisi belajar di rumah.

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi yang penulis lakukan ditemukan bahwa kompetensi guru Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 3 Turi dalam mengakses sumber pembelajaran dari internet masih rendah. Rendahnya kompetensi guru tersebut disebabkan oleh minimnya pengetahuan dan pelatihan yang diterima oleh para guru terkait pemanfaatan internet sebagai sumber referensi maupun pendukung pembelajaran. Guru yang ada pada akhirnya tetap mempraktikkan model pembelajaran klasik yang cenderung monoton. Hal ini

dapat dilihat dari data yang terdapat pada gambar 1 dimana sebagian besar responden menyatakan masih rendahnya pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP N 3 Turi, Kabupaten Sleman.

Dampaknya dinamika kelas menjadi kurang menarik dan kreativitas maupun partisipasi peserta didik tidak meningkat. Secara teoritik, pengalaman dalam pelatihan menjadi faktor yang paling besar yang memengaruhi profesionalisme guru Pendidikan Jasmani dalam proses mengajar maka pada dasarnya guru dapat memanfaatkan waktunya semaksimal mungkin untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengajar. Salah satunya dengan mekanisme pelatihan.

Adapun jumlah guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani hanya ada satu orang dengan berstatus PNS. Guru yang mengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani termasuk generasi 70-an atau kelahiran di bawah tahun 80-an. Faktor usia ini kemudian berpengaruh pada kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi terkini. Bahkan, sebagian besar guru hanya memiliki kemampuan rendah dalam mengoperasikan komputer atau laptop, meskipun mereka memiliki perangkat teknologi tersebut. Dampaknya hampir semua perangkat pembelajaran diselesaikan secara manual dan sisanya harus dikerjakan oleh orang lain.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, diketahui bahwa secara keseluruhan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guru Pendidikan Jasmani dalam di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman terdiri atas :

1. Faktor kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Kemampuan guru Pendidikan Jasmani dalam melihat masalah yang berhubungan dalam meningkatkan pembelajaran melalui daring termasuk dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan pengisian angket dimana terdapat *point-point* pertanyaan mengenai penggunaan media komunikasi dan teknologi guru Pendidikan Jasmani memberikan jawaban tidak setuju. Guru Pendidikan Jasmani lebih tertarik terhadap pengajaran konvensional. Bahkan terdapat beberapa *point* pertanyaan mengenai pembelajaran secara *online* guru Pendidikan Jasmani memberikan jawaban sangat tidak setuju. Hal ini disebabkan karena guru pendidikan jasmani di SMPN 3, Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman memiliki pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi yang rendah dan guru Pendidikan Jasmani memiliki beban kerja tinggi sehingga tidak sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.

Melihat kondisi yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka guru perlu mempunyai kreativitas agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan baik dirumah. Sebagai contoh ketika guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, guru tidak menyesuaikan alat yang digunakan peserta didik pada saat melakukan praktik dan juga tidak merancang bagaimana ketika dipergunakan untuk mengajar. Memanfaatkan alat yang ada untuk digunakan sebagai keperluan belajar mengajar yang

- berarti menunjukkan bahwa setiap guru telah melakukan langkah antisipatif terhadap proses pembelajaran melalui daring pendidikan jasmani.
2. Faktor Kemampuan Guru dalam Menciptakan dan Menerapkan Ide untuk Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Kemampuan guru dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran daring termasuk dalam kategori rendah, hal ini bisa disebabkan kurangnya kemauan dari dalam guru itu sendiri karena pada dasarnya kemauan dari diri sendiri sangatlah penting, dengan mencari solusi, menciptakan ide yang kemudian dilanjutkan dengan menerapkan ide tersebut untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui daring akan sangat membantu terciptanya pembelajaran yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dibuktikan dengan pengisian angket dimana terdapat beberapa *point* mengenai pemanfaatan internet dalam pengembangan ilmu dan materi yang diberikan memberikan jawaban sangat tidak setuju.
- Sebagai contoh dalam pembelajaran yang membutuhkan alat peraga berupa bola, guru dapat membuat video langkah-langkah teknik gerakannya dengan memodifikasi medianya, karena tidak semua peserta didik mempunyai prasarana yang ada. Guru dapat mengganti dengan bola plastik atau guru memberikan contoh membuat bola modifikasi yang digunakan peserta didik dari gabus styrofoam sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai secara optimal, namun hal ini belum dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman. Dalam hal ini guru harus menyadari

betapa pentingnya menumbuhkan sikap tahu dan mau untuk meningkatkan kemampuannya agar kemampuan dalam menciptakan dan menerapkan ide untuk meningkatkan pembelajaran melalui daring dapat meningkat lebih baik.

3. Faktor Sikap Terbuka dan Mau Menerima Hal-Hal Baru untuk Kemajuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Sikap terbuka dan mau menerima hal-hal baru untuk kemajuan pembelajaran pendidikan jasmani termasuk dalam kategori sedang. Hal ini bisa disebabkan dari kesadaran dari guru dan pro aktif guru Pendidikan Jasmani di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman untuk berkonsultasi, kerjasama dan tukar pendapat dengan teman sejawat sangat penting, serta dapat menjalin hubungan atau kerjasama dengan masyarakat untuk mengatasi masalah yang ada termasuk masalah dalam meningkatkan pembelajaran melalui daring. Selain itu bisa juga guru dapat memanfaatkan informasi-informasi terkait pandemi untuk dijadikan bahan ajar, guru juga dapat mencari sumber bahan ajar seperti media elektronik untuk mencari permainan-permainan yang bisa dilakukan oleh peserta didik selama di rumah dan sumber inspirasi dalam menemukan ide untuk memecahkan masalah.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini berhasil melakukan penelitian mengenai pemanfaatan media Teknologi Informasi dan Komunikasi guru pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Turi, Sleman, bukan berarti hasil penelitian ini tanpa ada kelemahan, kelemahan yang mungkin bisa dikenalkan di bawah ini.

1. Jumlah guru Pendidikan Jasmani yang ada di Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman hanya satu orang dan sudah berusia 50 tahun keatas, sehingga terdapat keterbatas data yang bersumber dari satu orang saja.
2. Adanya keterbatasan waktu dalam mengumpulkan data yang disebabkan oleh penerapan *physical distancing* guna menghentikan penyebaran Covid-19, sehingga tidak dapat melakukan kontak dengan para peserta didik secara langsung.
3. Adanya keterbatasan peneliti dalam memahami pembelajaran daring dengan kondisi belajar dari rumah, sehingga belum bisa maksimal dalam mengungkap permasalahan dalam penelitian ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kompetensi guru Pendidikan Jasmani SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman berada dalam kategori rendah dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan data dari kuisioner. Kompetensi guru Pendidikan Jasmani SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman meningkat khususnya dalam penggunaan platform pembelajaran berbasis internet dan digital setelah diberikan sosialisasi dan pelatihan mengenai teknologi informasi dan komunikasi dalam pembuatan materi ajar, dan penggunaan media ajar yang digunakan.

B. Saran

Melihat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan adanya pelatihan mengenai teknologi informasi dan komunikasi terhadap guru yang ada di SMPN 3 Turi, Kabupaten Sleman. Melihat antusiasme guru Pendidikan Jasmani dalam bertanya di berbagai kesempatan kepada penulis, sekolah juga diharapkan menyusun Learning Manajemen Sistem yang baik untuk menunjang pemanfaatan guru dalam hal teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Balqis, Putri, dkk. 2014. *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik pada SMP Negeri 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal UnSyiah.
- Batubara, Delila Sari. 2017. *Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkannya)*. UIN Maulana Malik Ibrahim:Malang.
- Batubara, H. H. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat*. MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 1(1), 1–12.
- Bowo, Ahmad Nasir Ari, dkk. 2021. Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Galiono Digdaya kawthar.
- Husain, Chaidar. 2014. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan*. Journal UMM Vol. 2, N0. 2.
- Budiman, Haris. 2017. “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan.”*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8(1):31.
- Gora, Winastwan Sunarto. Tanpa Tahun. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Jakarta : PT Elek Media Komputerindo
- Inggit, Wijayanti Dyaning. 2011. *Peningkatan Pendidikan Berbasis ICT*. Yogyakarta.UIN.
- Kurniawati, Anik. 2013. *Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Matematika SMP Negeri di Malang*. Journal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Vol.1 No. 1.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Menteri Pendidikan Nasional RI. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru, BSNP § (2007).
- Muhaimin (2004). *Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru di SMA Muhammadiyah Kota Bima*. Thesis S-2 Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan tidak dipublikasikan, Universitas Muhammadiyah Malang.

- Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi Dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Niarsa, A. (2013). *Studi Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) DI SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora*. Universitas Negeri Semarang.
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Rifma. 2016. *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru Dilengkapi Model Kompetensi Pedagogik Guru*. Jakarta: Kencana.
- Rivalina, R. (2014). *Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. *Jurnal Teknodik*, 18(2), 165–176.
- Rithaudin, Ahmad dan I Sari. 2019. Analisis Pembelajaran Aspek Kognitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(1), Pp 33-38.
- Robotham, Michael. 1996. Competence: Measuring The Unmeasurable. *Management development Review*. Vol. 9 No. 5 PP 25-29.
- Saryati. 2014. *Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar. Bahana Manajemen Pendidikan* Vol. 2 No. 1.
- Saryono dan Soni Nopembri. 2013. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis *Integrated Physical Education* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 9 (2), 81-86.
- Spencer, L. M and Spencer, S. M. 1993. *Competence At Work Models for Superior Performance*. Reference Paper. Vol. 3 No. 1 Pp. 54
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rieneka Citra.
- Sulaksana, Uyung. 2013. *Mengasah Kompetensi Manajemen Melalui Bedah Kasus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutrisno, Edy. 2009. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Kencana Pernada Media Group.
- Suryobroto, Agus Sumhendartin. 2004. *Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol. 1 (1), 1-5.

Syamsuddin. 2006. *Metode Penelitian Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 *tentang Guru dan Dosen*.

Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pub. L. No. Nomor 14 Tahun 2005, 1 (2005). Jakarta. Retrieved from http://www.komnasham.go.id/sites/default/files/dokumen/UU_NO_39_TAHUN_1999_HAM_0.pdf.

Agus Sumhendartin Suryobroto. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol.8 Nomor 2. 2021. *Analisa Faktor Penentu Penerimaan dan Penggunaan Aktual Mahasiswa terhadap Sistem e-Learning*.

Ahmad Rithaudin. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol. 15 No 1. 2019. *Analisis Pembelajaran Aspek Kogitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK DIY*.

Saryono. Jurnal Keolahragaan Vol. 10 No.1. 2021. *Digital Technologu in Physical Education Distance Learning during Pandemic Teacher's Perspective*.

Ramli Abdullah. Lantanida Journal Vol. 4 No. 1. 2016. *Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*.

LAMPIRAN



Gambar : Wawancara dengan Guru Pendidikan Jasmani SMP N 3 Turi

ANGKET KUISIONER UNTUK PERSERTA DIDIK

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Terdapatnya media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi, khususnya mata pelajaran PJOK				
2	Kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di mata pelajaran PJOK menjadi suatu hal yang wajib khususnya masa pandemi				
3	Pada masa pandemi, materi yang disampaikan pada pembelajaran PJOK mudah dipahami dan menggunakan audio visual				
4	Pembelajaran PJOK jarang menggunakan media pembelajaran berbasis TIK				
5	Koneksi internet menjadi kendala dalam pembelajaran PJOK berbasis TIK				
6	Penggunaan power point yang menarik mata pelajaran PJOK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran				
7	Pada masa pandemi, penggunaan platform pembelajaran berbasis <i>video conference</i> (<i>Zoom, Google Meet, Google Classroom</i>) pada mata pelajaran PJOK dapat				

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
	meningkatkan kualitas pembelajaran				
8	Masa pandemi, mata pelajaran PJOK selalu menggunakan media pembelajaran yang menarik di setiap pertemuan				
9	Mata pelajaran PJOK mengajarkan pembuatan alat peraga yang sederhana untuk digunakan dalam praktik.				
10	Mata pelajaran PJOK menggunakan alat peraga dan media pembelajaran yang tepat dan menarik				
11	Masa pandemi, mata pelajaran PJOK sering menggunakan media pembelajaran berbasis internet dan video conference				
12	Mata pelajaran PJOK sering mengenalkan metode-metode terbaru di bidang olahraga secara audio visual				

ANGKET WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah bapak biasanya menggunakan media pembelajaran dalam mengajar PJOK?	
2	Media pembelajaran apa saja yang sering bapak gunakan dalam proses mengajar PJOK?	
3	Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) apakah sudah ada pak di sekolah SMPN 3, Turi, Sleman?	
4	Apakah bapak memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dalam inovasi pengajaran PJOK?	
5	Apakah peserta didik merasa antusias ketika bapak menggunakan media pembelajaran berbasis TIK?	
6	Apakah bapak pernah menggunakan media berbasis audio visual dalam mengajar PJOK?	
7	Apakah bapak sering menggunakan laptop / komputer dalam menyiapkan proses pembelajaran atau ketika mengajar? Sistem operasi apa yang bapak gunakan di perangkat bapak?	
8	Apakah bapak pernah menggunakan aplikasi <i>Microsoft office</i> dalam proses pembelajaran? Jenis <i>Microsoft office</i> apa yang bapak sering gunakan?	
9	Apakah bapak memanfaatkan media pembelajaran yang bapak siapkan menggunakan <i>Microsoft office</i> untuk proses pembelajaran?	
10	Apakah bapak mematikan computer/laptop setelah tidak digunakan? Bagaimana bapak melakukan proses <i>shut down computer</i> / laptop?	
11	Apakah bapak sering mengakses internet dalam menyiapkan materi untuk pembelajaran PJOK? Website apa yang sering bapak kunjungi untuk mendukung materi pembelajaran PJOK?	
12	Apakah bapak memahami bagaimana mengunduh materi berbentuk dokumen, gambar, atau video yang terdapat di website? Biasanya bapak mengunduh file berbentuk apa?	

No	Pertanyaan	Jawaban
13	Apakah bapak sering menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pengajaran? Materi apa saja yang biasanya menggunakan audio visual?	
14	Apakah bapak sering memadukan media pembelajaran berbasis audio visual dengan Microsoft office untuk proses pembelajaran PJOK?	
15	Apakah bapak pernah menggunakan email dalam pekerjaan?	
16	Alamat email apa yang bapak gunakan untuk pekerjaan?	
17	Biasanya bapak menggunakan alamat email tersebut untuk keperluan apa?	
18	Selama pandemic ada beberapa media pembelajaran berbasis TIK yang popular, apakah bapak mengetahui media apa saja yang sering digunakan selama pandemic?	
19	Untuk menggunakan media pembelajaran berbasis daring tersebut, apakah bapak memerlukan koneksi internet? Gangguan apa yang biasanya muncul ketika menggunakan media pembelajaran tersebut?	
20	Apakah bapak pernah menggunakan <i>(Zoom, Google Meet, Google Classroom)</i> untuk proses pembelajaran PJOK?	
21	Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis TIK lebih dari dua jenis? Misal penyampaian materi menggunakan <i>aplikasi zoom, google meet, dll.</i>	
22	Media pembelajaran berbasis TIK apa saja yang belum pernah bapak gunakan atau manfaatkan?	
23	Kenapa bapak belum memanfaatkan media – media pembelajaran berbasis TIK tersebut untuk pembelajaran?	
24	Apakah bapak kedepan ingin memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK yang belum dimanfaatkan untuk proses pembelajaran PJOK?	
25	Media pembelajaran apa yang ingin bapak integrasikan kedepan untuk pembelajaran PJOK?	

No	Pertanyaan	Jawaban
26	Kesulitan apa saja ketika Bapak mengajar menggunakan media berbasis informasi dan komunikasi?	



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 TURI
Soprayan, Girikerto Turi Sleman Yogyakarta, 55551
Telepon 08112953831
E-mail: smpn3.turi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 800/ 161

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lilik Supomo, S.Pd.
NIP : 19690504 199802 1 001
Pangkat / Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 3 Turi

Dengan ini menerangkan

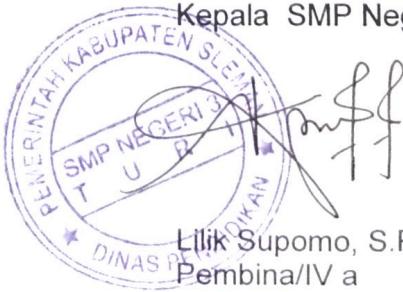
Nama : Fathulloh Adam Attiji
NIM : 16601244039
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi – S1
Universitas Negeri Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa tersebut telah melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Turi tentang STUDI KASUS GURU PJOK SMP NEGERI 3 TURI DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Pada tanggal 18 – 25 Agustus 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Turi, 14 Oktober 2021
Kepala SMP Negeri 3 Turi



Lilik Supomo, S.Pd.
Pembina/IV a
NIP. 19690504 199802 1 001



**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 : 700/UN34.16/PT.01.04/2021

16 Agustus 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP Negeri 3 Turi

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

Nama : Fathulloh Adam Attiji
NIM : 16601244039
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : STUDI KASUS GURU PJOK SMP NEGERI 3 TURI DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Waktu Penelitian : 18 - 25 Agustus 2021

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.