

**SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ICT OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN SDN SE-KECAMATAN
BERMANI ULU RAYA**

SKRIPSI

Dajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH

Laura Vegita
NIM. 19591124

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2024**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara **Laura Vegita** mahasiswa IAIN Curup yang berjudul **"Survei Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SDN Se-Kecamatan Bermani Ulu Raya "** sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

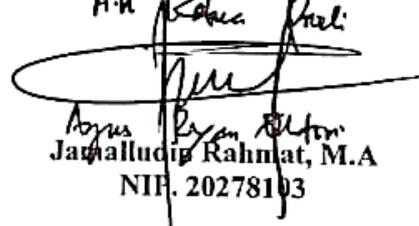
Curup, 31 Januari 2024

Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi, M.M.TPd
NIP. 197303131997021001

Pembimbing II



Agus Rayan Elton
Jahalludin Rahmat, M.A
NIP. 20278103

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Laura Vegita
NIM : 19591124
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Survei Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SDN Se-Kecamatan Bermani Ulu Raya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 31 Januari 2024

Penulis,

Laura Vegita
NIM. 19591124





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN CURUP)
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. Ak Gani, Kontak Pos 108, Telp/Fax (0732) 21010 Curup 39119
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **219** /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2024

Nama : Laura Vegita
NIM : 19591124
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)
Judul : Survey Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT
Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan
SDN Se Kecamatan Bermani Ulu Raya

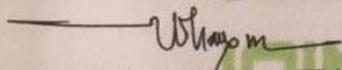
Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Curup pada:

Hari/Tanggal : **Senin, 12 februari 2024**
Pukul : **08.00-09.30 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 01 IAIN Curup**

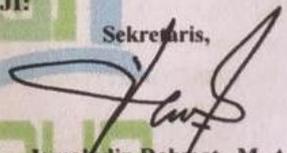
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI:

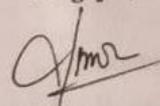
Ketua,


Dr. Edi Wahyudi, M. M. TPd
NIP. 197303131997021001

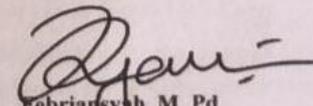
Sekretaris,


Jamakudin Rahmat, M. A
NIP. 20278103

Penguji I,


Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd
NIP. 198412092011012009

Penguji II,


Febriansyah, M. Pd
NIP. 19002042019031006

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup,


Dr. Sutarto, S. Ag, M.Pd
NIP. 197409212000031003



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang mana telah melimpahkan rahmat, dan nikmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Survei penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SDN Se-Kecamatan Bermani Ulu Raya”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (SI) Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam.

Penulis mengakui bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan seperti saat ini tanpa adanya dukunga, bantuan, bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof.Dr. Idi Warsah, M.Pd selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup
2. Dr. Yusefri, M.Ag.I, selaku Wakil Rektor I IAIN CURUP
3. Dr. Muhammad istan, SE selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Dr. Nelson, M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III IAIN CURUP
5. Dr. Surtato, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
6. Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup
7. Hendra Harmi, M.Pd selaku Penasehat Akademik
8. Dr. Edi Wahyudi, M.M.TPd selaku pembimbing I
9. Jamalludin Rahmat, M.A selaku pembimbing II
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup yang telah banyak sekali memberikan ilmu pengetahuan dari awal perkuliahan sampai dengan akhir semester

Untuk itu peneliti hanya bisa membalas dengan do'a semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan balasan terhadap semua kebaikan dan

ketulusannya. Dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pembaca serta peneliti. Skripsi ini juga saya akui masih banyak kekurangan sehingga masih diperlukan nya kritik serta saran agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Curup, 11 Januari 2024

Laura Vegita

NIM. 19591124

“MOTTO”

“Kesuksesan bukanlah suatu kebetulan, itu adalah hasil dari kerja keras, ketekunan, pembelajaran, pengorbanan, dan yang terpenting, rasa cinta atas apa yang kamu lakukan dan kamu pelajari.”

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, segala puji hanya kepada Allah dan atas dukungan dari orang-orang hebat akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Puja dan puji syukur tak lupa pula saya haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita semua ke zaman yang penuh dengan kecanggihan teknologi seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Melalui lembaran sederhana ini saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang mana selalu memberikan kekuatan, perlindungan serta kemudahan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
3. Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan untuk Dosen Pembimbing tersabar Bapak (Dr. Edi wahyudi, M.M.TPd) selaku pembimbing ke I dan Bapak (Jamalludin Rahmat, MA) selaku pembimbing ke II yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teruntuk diriku sendiri, terimakasih sudah mau bekerjasama selama menuntut ilmu, melawan rasa malas, terimakasih idenya yang mana telah bergulat dengan pikiranku sendiri. Terimakasih semua rasa semangatnya.
5. Almamater IAIN Curup tercinta.

**SURVEI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT
OLEH GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN
SDN SE-KECAMATAN BERMANI ULU RAYA**

Oleh
Laura Vegita
NIM. 19591124

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya penguasaan materi pembelajaran oleh Guru PJOK di SDN Kecamatan Bermani Ulu Raya, masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung dan belum diketahui seberapa besar penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk Siswa SDN di Kecamatan Bermani Ulu Raya. Tujuan penelitian ini yaitu Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dan metode yang digunakan adalah *survey* dengan instrumen berupa angket. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya yang terdiri dari 10 orang. Instrumen dalam penelitian ini yaitu mendefinisikan konstruk, menyidik faktor dan menyusun butir-butir pertanyaan. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan angket. Uji coba instrumen dalam penelitian menggunakan uji validitas instrumen dan uji realibilitas instrumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 10%, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 40%, dan sangat rendah 0%. Seluruh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya sudah menggunakan media pembelajaran meski tingkat penggunaannya belum optimal. Hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana yang belum memadai dan kemampuan guru yang belum baik dalam menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci: *Penggunaan, Guru Penjas, Media Pembelajaran*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PALGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	
A. Media.....	10
B. Pembelajaran	14
C. Survei	17
D. Media Pembelajaran Berbasis ICT.....	21
E. Pendidikan Jasmani	32

F. Guru.....	40
G. Penelitian Yang Relevan	44
H. Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	49
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	49
C. Populasi dan Sample Penelitian	50
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	51
E. Uji Coba Instrumen	55
F. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian.....	59
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	59
C. Pembahasan.....	68
D. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran-Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 11 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.¹

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²

Dalam bahasa Indonesia yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi yaitu segala hal yang berkaitan dengan proses, manipulasi dan pengelolaan informasi.³ ICT mencakup semua teknologi yang dapat

¹ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), h. 17

² Sukiman. *Pengembangan media pembelajaran*. (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), h. 29

³ Rahim, M. Y. (2016). *Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar*. (Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman). H 128.

digunakan untuk menyimpan informasi, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi.⁴

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan suatu proses yang dialami seseorang untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam diri seseorang. Pendidikan dilakukan mulai sejak usia dini dengan mentransfer ilmu yang dimiliki oleh seseorang atau guru kepada orang lain yang bisa dilakukan di lingkungan sekolah, tempat tinggal, keluarga, dan juga di lingkungan bimbingan belajar. Pendidikan abad 21 Berdasarkan kemendikbud adalah tersedianya informasi dimana saja dan kapan saja (informasi), adanya implementasi penggunaan mesin (komputasi), mampu menjangkau segala pekerjaan rutin (otomatisasi) dan bisa dilakukan dari mana saja dan kemana saja (komunikasi). Ditemukan bahwa dalam kurun waktu 20 tahun terakhir telah terjadi pergeseran pembangunan pendidikan kearah ICT sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan pada abad 21 yang di dalamnya meliputi tata kelola kelembagaan dan sumber daya manusia.⁵

⁴ Sahid, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. (Teaching and Teacher Education, 5-6. 2007)*, h. 5

⁵ Sasmoko, Pendidikan abad 21, 2017.

Diakses dari <https://pgsd.binus.ac.id/2017/08/08/pendidikan-abad-21/>. pada tanggal 14 Februari 2023, jam 22.23 WIB.

Pendidikan merupakan wadah dimana seseorang belajar dari ketidaktahuan menjadi tahu melalui suatu proses pembelajaran. Ada tiga unsur yang harus ada dalam proses pendidikan yaitu pendidik atau guru, peserta didik, serta sekolah. Guru akan memberikan ilmu kepada muridnya melalui proses pembelajaran dan dilaksanakan didalam lingkungan sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang ada disekolah adalah pendidikan jasmani. Nama pendidikan jasmani di Sekolah Dasar adalah PJOK atau Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pendidikan yang lebih banyak proses pembelajarannya dilakukan dengan aktivitas fisik. Tujuan dari pendidikan jasmani sendiri adalah memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bagaimana menjaga dan meningkatkan kesehatan melalui aktivitas fisik. Melalui pendidikan jasmani siswa akan dididik untuk disiplin, aktif, dan sportif.⁶

Dalam pendidikan termasuk didalamnya pendidikan jasmani, ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan tersebut. Faktor-faktor tersebut antara lain guru, siswa, sarana dan prasarana, dan lingkungan. Tidak hanya itu saja, guru juga memerlukan administrasi yang harus dimiliki seperti silabus, program tahunan, program semester, RPP, jadwal maupun pendukung lainnya. Salah satu yang terpenting adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan RPP guru akan memiliki sistematika dan bagaimana yang harus dilakukan ketika proses pembelajaran. Didalam RPP

⁶ Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 9

juga disebutkan apa saja yang dibutuhkan guru untuk menunjang pembelajaran.⁷

Untuk mengoptimalkan pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah penyampaian materi sebagaimana yang disebutkan juga didalam RPP. Media pembelajaran sendiri merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan informasi dari guru kepada murid. Media tersebut akan mengatasi keterbatasan guru dalam transfer ilmu yang dilakukan.⁸

Media pembelajaran memiliki banyak macam dan bentuk. Contoh media yang dapat digunakan antara lain gambar, diagram, audio, video, slide show, atau juga blog. Penggunaan media juga menyesuaikan kebutuhan guru dan siswa. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan media yang tepat diharapkan pemahaman siswa akan lebih besar dan lebih memperhatikan ketika belajar.⁹

Pendidikan di lingkungan sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan diatur oleh pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai kelas 6 untuk anak atau siswa-siswi di seluruh Indonesia. Pendidikan di sekolah dasar yaitu anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat

⁷ Susila, Rusdi & Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran*. (Bandung: CV. Wacana Prima, 2011), hlm. 27

⁸ Ibid, hlm .29

⁹ Setiawan, Caly. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (FIK UNY, 2017), hlm. 10

setempat bagi siswa. Di sinilah siswa sekolah dasar dididik berbagai bidang studi yang kesemuanya harus mampu dikuasai siswa. Tidaklah salah bila di sekolah dasar disebut sebagai pusat pendidikan. Bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran itu terjadi, akan tetapi di luar kelas pun juga termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

Kecamatan Bermani Ulu Raya merupakan salah satu Kecamatan yang ada di Rejang Lebong. Tidak hanya itu Kecamatan Bermani Ulu Raya juga memiliki tingkat pendidikan yang baik. Hal tersebut didukung oleh banyaknya sekolah yang ada di Kecamatan Bermani Ulu Raya mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi semua ada disana. Dengan banyaknya lembaga pendidikan dan kemajuan dari beberapa bidang termasuk didalamnya bidang pendidikan, tentu tingkat kualitas pendidikan yang ada di Kecamatan Bermani Ulu Raya tinggi baik dari segi pemerintahan, lembaga kependidikan, sekolah, serta pelaku pendidikan itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK Kecamatan Bermani Ulu Raya yaitu jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, padahal sekolah memiliki fasilitas komputer, proyektor dan LCD. Beberapa guru sudah ada yang menggunakan media tetapi tidak sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Ada sebagian guru yang kurang terampil menggunakan teknologi dan kurangnya kemauan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Misalnya saat peserta didik diberikan tugas sekolah, guru mengizinkan peserta didiknya untuk membuka

¹⁰ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), hlm.

internet. Komputer telah dikembangkan akhir-akhir ini dan membuktikan manfaatnya untuk membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam belajar.¹¹

Dengan fasilitas komputer, proyektor, dan LCD ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan tidak bosan mengikuti proses pembelajaran penjas. ICT diharapkan dapat mendongkrak mutu pendidikan, bahwa setiap peserta didik harus memiliki kecakapan, keterampilan yang nyata untuk bekal dalam kehidupannya dan diantaranya untuk bekerja. Misalnya dalam pembelajaran penjas materi pembelajaran renang gaya bebas, tidak mungkin guru bisa menjelaskan kepada peserta didik dengan maksimal dikarenakan sekolah tidak memiliki kolam renang. Kalau peserta didik diajak ke kolam renang maka akan membutuhkan waktu yang lama untuk membawa peserta didik dan juga akan menambah biaya. Oleh karena itu, guru PJOK menggunakan media komputer untuk bisa menampilkan video orang yang sedang melakukan renang gaya bebas, agar peserta didik dapat mengerti gambaran renang gaya bebas itu seperti apa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengetahui **“Survei penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SDN Se-Kecamatan Bermani Ulu Raya”**. Serta untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

¹¹ Nasution, S, *Kurikulum dan pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.cet-ke-3, (Remaja Rosdakarya, 1999), Hlm. 110

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih kurangnya penguasaan materi pembelajaran oleh Guru PJOK di SDN Kecamatan Bermani Ulu Raya.
2. Masih ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Belum diketahui seberapa besar penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk Siswa SDN di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah perlu adanya fokus masalah yang akan diteliti. Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perlu perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Seberapa besar penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ke berbagai pihak, sehingga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini banyak dihadapi, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Akademis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi terhadap penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat dalam mengimpementasikan ilmu yang didapat selama kuliah dan menambah wawasan yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak sekoah dalam mengambil kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta referensi kepada guru mengenai media pembelajaran berbasis ICT guru dapat sesuai dengan kompetensi guru dan dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat dan prestasi peserta didik dalam pembelajaran dengan adanya media pembelajaran berbasis ICT

BAB II

TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Media

1. Pengertian Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi¹². Berasal dari bahasa latin medium (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (manipulative) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Media adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹³

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu sarana atau alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang tujuannya untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam proses pembelajaran guru selalu menggunakan media untuk mempermudah dalam menyampaikan materi. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah menangkap ilmu yang diajarkan.

¹² Smaldino, S.E. & Lowther, D.L. & Russell, J.D. *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*.(Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2011), h.7

¹³ Sanaky, H.A.H. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h. 4

Berkaitan dengan pendidikan jasmani, guru PJOK akan lebih mudah dalam mengajar jika guru PJOK menggunakan media. Dengan menggunakan media guru tidak perlu kesusahan memberikan contoh secara langsung. Guru PJOK dapat menggunakan media salah satunya media audio-visual jadi peserta didik akan lebih mudah untuk melihat dan memahami materi.

2. Jenis-jenis Media

Dalam proses pembelajaran guru atau pendidik sering menggunakan media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Media yang dapat digunakan ada beberapa macam seperti media gambar dan video. Terdapat lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:¹⁴

- 1) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang biasanya berupa gambar diam atau bergerak.
- 2) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media Audio-Visual, adalah salah satu media pembelajaran yang berisi materi pembelajaran yang efektif dan lebih efisien dibandingkan dengan media audio dan media visual karena media audio visual menggabungkan keduanya yaitu berisikan gambar dengan suara

¹⁴ Aminuddin. *Ensiklopedia mini teknologi informasi*. (Bandung: CV. Angkasa, 2013), h.17

(berupa video) dan tidak menyulitkan peserta didik yang berkebutuhan khusus karena media audio visual menyajikan materi pelajaran dalam bentuk gambar dan suara. Contoh media audio visual yaitu video kaset, film bersuara dan lain sebagainya.¹⁵

- 4) Kelompok Media Penyaji. Media kelompok penyaji ini dikelompokkan kedalam tujuh jenis yaitu : (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual, (e) kelompok kelima; media gambar, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri-ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, berat susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengar.

3. Kelebihan dan kekurangan media

Beberapa pendapat tentang kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

¹⁵ Felia Febrianti, *Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, no. 1 (2019), h. 672-673.

1) Penggunaan media elektronik

a) Kelebihan

Kelebihan dari media elektronik ini pada umumnya telah dapat memberikan suasana yang lebih “hidup” penampilannya lebih menarik, dan di samping itu dapat pula digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.

b) Kekurangan

Kekurangan dari media ini, terutama terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu.¹⁶

2) Penggunaan Media Non Elektronik

a) Kelebihan

(1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.

(2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

¹⁶ R. Ibrahim, Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, (Rinika Cipta, Jakarta 2003) hlm.116

b) Kekurangan

- (1) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- (2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- (3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.¹⁷

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru sebagai pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

¹⁷*Ibid*, hlm.119

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 11 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar¹⁸. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang secara sistematis dan terprogram oleh guru untuk membantu proses belajar peserta didik dalam interaksi yang edukatif.

Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam hubungannya dengan pendidikan jasmani yaitu proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik berhubungan dengan aktivitas jasmani tujuannya dapat perubahan tingkah laku pada peserta didik yang belajar, dan untuk memberikan pengalaman langsung untuk meningkatkan keterampilan dan rasa percaya diri.

2. Manfaat Pembelajaran

Secara umum manfaat pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Kemp dan Dayton secara khusus mengemukakan kegunaan pembelajaran, yaitu:

¹⁸ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), h. 17

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat di seragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat di reduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat di dengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa.
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi. Sering kali terjadi, para guru menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat

belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung keberadaan guru.

- g. Sikap positif siswa dapat di tingkatkan. Dengan media, proses pembelajaran lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa pada ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Dengan media guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, namun justru dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.¹⁹

C. Survei

1. Pengertian Survei

Penelitian survei merupakan penelitian dengan mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan menanyakannya melalui angket atau wawancara untuk menggambarkan berbagai aspek dalam suatu populasi.²⁰ Sedangkan Guy mengemukakan bahwa: “ *Asurvey is an attempt to collect data from members of population in order todetermine the current status of that population with respect to or more variables*”.²¹ Artinya, survei merupakan penelitian yang berusaha mengumpulkan data satu atau beberapa variable yang diambil dari anggota populasi tersebut pada penelitian.Kata

¹⁹ Yusufhadi Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, (Jakarta: kencana, 2007), hlm 128-129

²⁰ John W. Creswell, *Reseach Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi Keempat*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), Hlm. 15

²¹ Guy, L.R. dan Diehl, P.L. (1992). *Reseach Methods for Business and Management*., MacMillan Publishing Company. New York :NY Press. Hlm.45

current status dalam rumusan yang dikemukakan oleh Guy tersebut mengandung pengertian bahwa survei tersebut berusaha mengetahui berbagai informasi mengenai baik sikap, pendapat, ciri-ciri, fenomena tertentu yang terjadi pada saat survei dilakukan.

Penelitian survei, peneliti menyeleksi suatu sampel dari responden menggunakan kuesioner atau melakukan interviu untuk mengumpulkan informasi terhadap variable yang menjadi perhatian peneliti. Data yang dikumpulkan kemudian digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik dari populasi tertentu, sebagaimana dinyatakan sebagai berikut: *“in survey research, the investigator select a samples of respondents and administers a questioner or conduct interview to collect information on variables of interest. The data that are gathered are used to describe characteristic of certain population. Survey are used to learn about people’s attitude, beliefs, values, demographics, behavior.*

2. Karakteristik Survei

a. Logis

Kekhasan yang pertama penelitian survei adalah kelogisan. Penelitian survei dilaksanakan dengan menggunakan prosedur berpikir logis, dalam arti rasional. Cara kerja yang tidak rasional tidak dapat dipakai dalam metode penelitian survei. Secara lebih spesifik, penelitian survei menggunakan cara berpikir deduktif dan induktif. Seperti diuraikan dalam pendahuluan. Penelitian survei sangat erat kaitannya dengan paradigma positivisme. Unsur-unsur kelogisan yang

dimaksudkan dalam kekhasan yang pertama ini benar-benar mirip dengan kelogisan dalam paradigma positivisme.

b. Deterministik

Sebagai konsekuensi cara berpikir logis tersebut, penelitian survei harus menentukan sistem atau kerangka berpikir terlebih dahulu dan membangun hipotesis untuk dibuktikan. Hipotesis-hipotesis tersebut bersifat eksplanatif terhadap variabel-variabel yang terkait. Eksplanasinya dapat berupa eksplanasi mengenai hubungan korelasional maupun hubungan kausal atas beberapa fenomena yang dijadikan variabel.

c. General

Penelitian survei, yang notabene menggunakan sampel dalam penelitiannya, tidak dimaksudkan hanya untuk menjelaskan sampel dimaksud saja melainkan untuk digeneralisasikan secara lebih luas sampai kepada cakupan populasinya. Oleh karena itu, penelitian survei disebut bercirikan umum/general. Keumuman di atas terkait dua hal. Pertama, sang peneliti dapat melakukan replikasi terhadap temuan-temuannya pada beberapa sub kelompok. Kedua, temuan-temuan penelitian terdahulu dapat direplikasi oleh peneliti berikutnya atau direplikasi pada sampel-sampel atau sub-sub kelompok lainnya.

d. Parsimonious

Penelitian survei adalah penelitian yang hemat karena beberapa hal. Pertama, untuk meneliti populasi yang besar seorang penelnti dapat

menghemat energinya dengan cara pengambilan sampel. Kedua, untuk meneliti fenomena yang rumit dalam kehidupan banyak unsur yang saling terkait satu sama lain, seorang peneliti dapat menggunakan kerangka berpikir yang dimodelkan dari hubungan-hubungan antar variabel. Ketiga, untuk menganalisis data, sang peneliti dapat menggunakan mesin atau komputer sehingga analisis dapat dilakukan secara lebih efisien.

e. Spesifik

Penelitian survei disebut spesifik karena sebelum pengambilan data, sang peneliti harus menyusun definisi-definisi operasional terhadap variabel-variabel yang diteliti. Di samping itu, terkait data lapangan, instrumen-instrumen pengambilan data harus dijamin validitasnya. Akibatnya, data yang diperoleh juga dijamin valid²²

3. Tujuan Survei

Penelitian survei diklasifikasikan mempunyai dua tujuan, pertama bertujuan untuk memberikan gambaran/penjelasan tentang sesuatu dan kedua bertujuan untuk melakukan analisis²³ Pertama, survei dapat dilakukan dengan tujuan semata-mata untuk memberikan gambaran tentang sesuatu. Survei semacam itu disebut survei deskriptif. Survei deskriptif berkaitan dengan situasi yang memerlukan teknik pengumpulan data tertentu seperti wawancara, angket, atau observasi. Apabila survei deskriptif ini

²² Nsution. (2003). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : Bumi Aksara. hlm. 9

²³ Jonathan Sarwono.(2006). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta : Press, hlm 54

menggunakan teknik statistik, maka statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif (tendensi sentral, ukuran penyebaran, dan ukuran korelasi).

D. Media Pembelajaran Berbasis ICT

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT

Dalam proses pembelajaran seorang guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan di berikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dibutuhkan harus disesuaikan dengan tujuan materi pelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²⁴ Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.²⁵

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk

²⁴ Sukiman. *Pengembangan media pembelajaran*. (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012), h.29

²⁵ Sutirman. *Media & model-model pembelajaran inovatif*. (Yogyakarta: Ruko Jambusari No. 7A, 2013), h. 15

mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁶ Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas maupun di lapangan. ICT dalam bahasa indonesianya yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi, yaitu mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi²⁷. Teknologi informasi yaitu segala hal yang berkaitan dengan proses, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan menransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya. Dalam hubungannya media pembelajaran ICT berarti sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan oleh guru mencakup teknologi informasi dan teknologi komunikasi.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis ICT

Prinsip umum penggunaan ICT diantaranya yaitu:

1) Efektif dan efisien

Penggunaan ICT harus memperhatikan manfaat dari teknologi ini dalam hal mengefektifkan belajar, meliputi pemerolehan ilmu, kemudahan dan keterjangkauan baik waktu maupun biaya.

²⁶ Sanaky, H.A.H. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h.4

²⁷ Rahim, M. Y. *Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar*. Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman, 6(2), 127–135, h. 128

2) Optimal

Dengan menggunakan ICT, paling tidak pembelajaran menjadi bernilai lebih daripada tanpa menggunakannya. Nilai lebih yang diberikan ICT adalah keluasan cakupan, kekinian, kemodernan dan keterbukaan.

3) Menarik

Dalam prinsip ini, pembelajaran dikelas akan lebih menarik dan memancing keingintahuan yang lebih. Pembelajaran yang tidak menarik dan memancing keingintahuan yang lebih akan berjalan membosankan.

4) Merangsang daya kreatifitas berpikir pelajar Dengan menggunakan ICT tentu saja diharapkan pelajar mampu menumbuhkan kreativitasnya dengan maksimal yang terdapat didalam diri mereka.

Dengan demikian, tujuan ICT akan sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri ketika digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan ICT tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran, namun akan memberi manfaat lebih dalam pembelajaran.²⁸

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran Berbasis ICT

ICT mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan informasi, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:²⁹

²⁸Nurdyansyah dan Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo, Nizamia Learning Center, 2017), h. 99.

²⁹Sahid. (2007). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT*. Teaching and Teacher Education, 5-6, h. 5

1) Teknologi Komputer

Perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll).

2) Teknologi Multimedia

Kamera digital, kamera video, player suara, player video.

3) Teknologi Telekomunikasi

Telepon, telepon seluler, faksimail.

4) Teknologi Jaringan Komputer

Perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data.

4. Strategi Pembelajaran dengan ICT

Dalam sederhananya, strategi berarti cara melakukan sesuatu. Strategi pengajaran yaitu cara melibatkan para pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar tertentu. Strategi pembelajaran dengan ICT berarti mengintegrasikan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan media ICT untuk mengemas pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, efektif dan efisien bagi guru dan peserta didik. Dalam hal ini, media ICT

menjadi sarana pendukung pembelajaran agar proses pembelajaran semakin interaktif.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan media ICT yaitu:

1) Presentasi

Dalam presentasi, seorang guru tidak selalu berdiri didepan kelas memberikan pelajaran atau cenderung menggunakan metode ceramah, tetapi bisa menggunakan media video, Over Head Projector (OHP) maupun slide interaktif yang divisualisasikan melalui LCD. Media ini dapat menjadikan presentasi lebih menarik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual juga merasa senang melihat penampilan media.

2) Permainan

Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para pembelajar mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan. Pembelajaran yang menggunakan strategi permainan biasanya menjadikan siswa termotivasi untuk melakukannya. Dalam hal ini, seorang guru harus menekankan bahwa dalam permainan, sikap yang diunggulkan adalah sportif bukan harus selalu menang.³⁰

³⁰ Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, (Yogyakarta: PT Skripta Media Creative, 2012), h. 94-106.

Selain strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan media ICT diatas, strategi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran mencakup:

1) ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran

Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran dalam konteks ini mendukung teori socio-constructivism yaitu siswa memperoleh pengalaman belajar secara bersama-sama dengan siswa lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu didalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT didalam proses pembelajaran. Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide power point, gambar, animasi, video, audio dan lain sebagainya.

2) ICT sebagai sumber belajar

Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi. Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, disisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti CD, DVD, internet, baik secara individu maupun secara kolektif.

Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di internet, untuk mempermudah pencarian informasi

tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah Google.

3) ICT sebagai sarana atau tempat belajar

Saat ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan didalam kelas atau perpustakaan. Perkembangan ICT (khususnya internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya dalam bentuk e-learning, dimana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan murid dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan didalam kelas.

4) ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme

Perkembangan ICT memberikan kemudahan bagi para guru untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan ICT dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang up to date, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain. Selain itu dengan memanfaatkan ICT para guru dapat berkomunikasi dengan sejawat maupun pakar untuk berdiskusi

tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapinya.³¹

5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT

Pada era reformasi, dimana banyak kalangan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

1) Media Pembelajaran Melalui Media Komputer

Pembelajaran melalui media komputer yaitu penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Penggunaan komputer secara langsung dengan peserta didik untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik. Materi pelajaran dibuat dalam bentuk powerpoint atau CD pembelajaran interaktif.³²

Menurut Wena, keuntungan media pembelajaran berbasis komputer diantaranya yaitu:

- a) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- b) Mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- c) Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- d) Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.

³¹ Nunuk Suryani, Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT, Sejarah dan Budaya, no. 2 (2016), h. 189-190.

³²Nurdyansyah dan Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center), h. 102.

Jadi, penggunaan komputer dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. Peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa secara langsung merupakan indikator efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru.³³

2) Media Pembelajaran Berbasis Internet

Perkembangan teknologi internet sangat pesat dan merambah keseluruhan penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa haruslah mampu memanfaatkan dan memberdayakan fasilitas yang ada diinternet untuk kemajuan pribadi siswa menjadi lebih baik. Siswa dibekali dengan pengertian kesadaran untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pribadinya dengan pembelajaran menggunakan internet sebagai sumber informasi.

Ada beberapa trik yang harus dilakukan oleh guru dalam penggunaan internet adalah browsing, mencari informasi sesuai dengan mata pelajaran. Dalam browsing kita dapat mencari gambar, materi, skema dan lain sebagainya.

³³ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 75.

3) Media Pembelajaran Melalui Multimedia

Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Dengan perkembangan multimedia ini juga membuka peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran agar menghasilkan hasil yang optimal. Dengan multimedia, diharapkan peserta didik akan lebih mudah menentukan dengan cara apa dan bagaimana menyerap informasi yang disampaikan secara cepat dan efisien. Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.³⁴

6. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT

Dalam proses pembelajaran akan lebih baik guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dengan baik. Karena banyak keuntungan yang di dapatkan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Keuntungan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT antara lain:

- 1) Mempermudah materi-materi yang sulit
- 2) Mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual

³⁴ Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 119-183.

- 3) Menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format (multimedia) sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru (up to date) dari berbagai sumber
- 4) Memungkinkan terjadinya interaksi antara pelajar dan materi pembelajaran
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya dan tenaga
- 6) Mendukung perubahan peran guru kearah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan
- 7) Meningkatkan keterampilan individu penggunanya

7. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran ICT

Kelebihan dari pembelajaran berbasis ICT yaitu:

- 1) Melalui ICT, gambar-gambar dapat lebih mudah digunakan dalam proses mengajar dan memperbaiki daya ingat dari para murid.
- 2) Melalui ICT, para pengajar dapat dengan mudah menjelaskan intruksi-intruksi yang rumit dan memastikan pemahaman dari para murid.
- 3) Melalui ICT, para pengajar dapat membuat kelas interaktif dan membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan yang dapat memperbaiki tingkat kehadiran dan juga konsentrasi dari para peserta didik.

Kekurangan dari pembelajaran berbasis ICT yaitu:

- 1) Permasalahan dalam pengaturan dan pengoprasian dari alat tersebut.
- 2) Terlalu mahal untuk dimiliki.

- 3) Kesulitan untuk para pengajar dengan pengalaman yang sangat minim dalam penggunaan alat ICT.
- 4) Sering terjadi penyalahgunaan teknologi.³⁵

E. Pendidikan Jasmani

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Dengan perkataan lain, pendidikan jasmani berusaha untuk mengembangkan pribadi secara keseluruhan dengan sarana jasmani yang merupakan saham khususnya yang tidak diperoleh dari usaha-usaha pendidikan yang lain. Karena hasil pendidikan dari pengalaman jasmani tidak terbatas pada perkembangan tubuh atau fisik, istilah jasmani harus dipandang dalam kerangka yang lebih abstrak, sebagai satu keadaan kondisi jiwa dan raga. Pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa dan raga yang mempengaruhi semua aspek kehidupan sehari-hari seseorang atau pribadi

³⁵Nurdyansyah dan Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, (Sidoarjo, Nizamia Learning Center, 2017), h. 106.

seseorang. Pendidikan jasmani menggunakan pendekatan keseluruhan yang mencakup semua kawasan baik organik, motorik, kognitif, maupun afektif. Manusia dipandang seutuhnya. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan.³⁶

Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak orang memandang bahwa tidak ada perbedaannya diantara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri masing- masing walaupun saling melengkapi. Permainan merupakan aktivitas bermain dan merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-kompetitif atau non pertandingan dari kegembiraan fisik, meskipun bermain tidak selalu harus fisik. Bermain tidak selalu harus olahraga atau pendidikan jasmani, meskipun unsur- unurnya dapat terlihat dari keduanya. Olahraga selalu beraturan dan merupakan permainan yang kompetitif. Olahraga sering dipandang sebagai bermain secara teratur yang dapat membawanya lebih mendekati pendidikan jasmani seperti yang telah dijelaskan lebih dahulu. Meskipun demikian penelaahan bahwa olah raga mesti harus selalu bertanding. Pendidikan jasmani memiliki kedua elemen bermain dan olahraga, tapi tidak mesti selalu ada. Baik salah satu atau dalam takaran yang berimbang antara keduanya.³⁷

³⁶ Tamat Tisnowati dkk, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hlm. 9

³⁷ Tim Abdi Guru, *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD*, (Semarang : Tiga Serangkai, 2007), hlm. 20

Pendidikan Jasmani dipandang dalam dua sudut pandang. Pandangan pertama sering disebut pandangan tradisional yaitu bahwa manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat dipilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani (dikhotomi). Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja.³⁸

Berdasarkan pandangan dikhotomi manusia ini secara empirik menimbulkan salah kaprah dalam merumuskan tujuan, program, pelaksanaan dan penilaian pendidikan. Kenyataan menunjukkan bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani ini cenderung hanya bertujuan untuk memperkuat badan, ketrampilan fisik atau kemampuan jasmaniah saja. Selain dari itu pandangan pendidikan jasmani seperti ini justru mengabaikan kepentingan jasmani itu sendiri. Pandangan yang kedua yaitu pandangan modern atau disebut juga pandangan holistik, menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian-bagian yang terpisah-pisah. Manusia adalah kesatuan dari berbagai bagian yang terpadu. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada jasmani saja atau hanya satu komponen saja. Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita manusia. Seperti dalam pedoman BNSP (2006).

³⁸ Adang Suherman, *Dasar-Dasar Penjaskes*, Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, 2000), hlm. 21

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang pengertian pendidikan jasmani, maka saya simpulkan bahwa pengertian pendidikan jasmani. Menurut saya adalah latihan gerak tubuh untuk mempersiapkan diri secara kompleks, sehingga pertumbuhan fisik, perkembangan pengetahuan, emosi dan sosial sesuai dengan usianya sehingga mempunyai kemampuan untuk melaksanakan tugas sehari-hari.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, ketrampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Ada beberapa ahli berpendapat dan merumuskan tujuan umum pendidikan jasmani seperti halnya:³⁹

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Tujuan Pendidikan Jasmani merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional. Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu⁴⁰

³⁹ Tim Abdi Guru, *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD*, (Semarang : Tiga Serangkai, 2007), hlm. 21

- 1) Perkembangan Fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
 - 2) Perkembangan Gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*).
 - 3) Perkembangan Mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
 - 4) Perkembangan Sosial Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.
- Tujuan Pendidikan Jasmani, pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI tahun 2007 menurut BSNP adalah sebagai berikut:⁴¹

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

⁴⁰ Adang Suherman, *Dasar-Dasar Penjaskes*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, 2000), hlm. 22-23

⁴¹ Tim Bina Karya Guru, *Pendidikan Jasmani untuk Sekolah Dasar Kelas IV*, (Jakarta : Erlangga, 2004), hlm. 5

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

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani, memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari secara efisien dan terkendali, mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas baik secara kelompok atau perorangan, menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara aktif dalam hubungan antar orang.

3. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani ditekankan untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani baik mental, emosional, maupun sosial. Oleh karena itu ruang lingkup penjas mencakup usaha untuk memacu pertumbuhan anak diantaranya⁴²

- 1) Permainan dan olahraga meliputi; olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi; mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi; ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi; gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi; permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi; piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.

⁴² Depdiknas, *Materi Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Depdiknas, 2008.

7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implicit masuk ke dalam semua aspek.

F. Guru

1. Pengertian Guru

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, mengenai ketentuan umum butir 6, pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa guru adalah pendidik. Guru adalah orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya, profesinya) adalah mengajar⁴³. Pengertian guru Berdasarkan KBBI tersebut masih sangat umum, belum menggambarkan sosok guru yang sebenarnya, untuk itu dibutuhkan definisi-definisi lain.

Guru dapat diartikan sebagai orang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya, baik

⁴³ Hasan, A, dkk. *Kamus besar bahasa indonesia*. (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), h.377

spiritual dan emosional, intelektual, fisik, maupun aspek lainnya⁴⁴. Secara legal formal, guru adalah seseorang yang memperoleh surat keputusan (SK), baik dari pemerintah maupun pihak swasta untuk mengajar⁴⁵. Guru adalah jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus dalam tugas utamanya seperti mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah.

Pengertian-pengertian guru di atas tentunya dapat disimpulkan. Jadi guru adalah seseorang yang telah memperoleh surat keputusan (SK) baik dari pihak swasta atau pemerintah untuk menggeluti profesi yang memerlukan keahlian khusus dalam tugas utamanya untuk mengajar dan mendidik peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan menengah, yang tujuan utamanya untuk mencerdaskan bangsa dalam semua aspek. Peran guru dalam aktivitas pembelajaran sangat kompleks. Guru tidak sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya, akan tetapi guru juga dituntut untuk memainkan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi anak didiknya secara optimal. Berkaitan dengan olahraga guru PJOK dapat membimbing peserta didik untuk melakukan gerakan terampil dan efektif untuk segala aktivitasnya didalam pembelajaran pendidikan jasmani.

⁴⁴ Suparlan. *Menjadi guru efektif*. (Jakarta: Hikayat Publishing, 2008), h. 12

⁴⁵ *Ibid*, h. 13

2. Kompetensi Guru

Guru meiliki beberapa kompetensi guru yang mana guru dapat dikatakan guru professional apabila dia dapat memiliki menjalankan kompetensi itu dengan baik. Kompetensi yang harus di miliki oleh seorang guru yang professional diantaranya:⁴⁶

1) Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk meningkatkan berbagai potensi yang dimilikinya. (Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir a). artinya guru harus mampu mengelola kegiatan pembelajaran, mulai dari merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi kegiatan pembelajaran, dan terutama menguasai terhadap kebutuhan dan perkembangan peserta didik agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan berhasil.

2) Kompetensi Personal

Kompetensi personal adalah kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa, dapat menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia. (SNP, penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir b). Artinya guru memiliki sikap kepribadian yang mantap, sehingga mampu menjadi contoh untuk peserta didik. Guru patut

⁴⁶ Rusman. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), h.22

diteladani oleh peserta didik seperti yang dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantoro, yaitu Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madya Mangun Karso, Tut Wuri Handayani. (didepan guru memberikan teladan/contoh, di tengah memberikan karsa, dan di belakang memberikan dorongan/motivasi).

3) Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional, adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkan membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP, penjelasan pasal 28 ayat 3 butir c). Artinya guru harus memiliki pengetahuan yang luas berkenaan dengan bidang studi yang akan di ajarkan serta penguasaan didaktik metodik dalam arti memiliki pengetahuan konsep teoritis,, mampu memilih model, strategi, dan metode yang tepat sertamampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Guru pun harus memiliki pengetahuan luas tentang kurikulum dan landasan kependidikan.

4) Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial adalah kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua atau wali peserta didik, dan masyarakat sekitarnya. (SNP penjelasan Pasal 28 ayat 3 butir d). Artinya ia menunjukkan kemampuan

berkomunikasi sosial, baik dengan murid-muridnya maupun dengan sesama teman guru, dengan kepala sekolah bahkan dengan masyarakat luas. Berdasarkan pendapat kompetensi diatas, apabila guru telah memiliki keempat kompetensi diatas, maka guru tersebut telah memiliki hak professional. Jadi diatas pundak gurulah terdapat beban yang berat dan semakin menantang, karena tugas guru adalah sedemikian kompleks dan akan semakin kompleks dengan majunya masyarakat serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Friza Muhammad (2017) yang berjudul, “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar SeKecamatan Imogiri Kabupaten Bantul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey dengan instrumen berupa angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua guru PJOK di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul dengan jumlah 22 orang dari 22 Sekolah Dasar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan presentase. Hasil penelitian penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar se-Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul mempunyai persentase sangat tinggi sebesar 9,1%, tinggi sebesar 18,18%, sedang sebesar 40,91%, rendah sebesar 22,72%, dan sangat rendah sebesar 9,09%.

2. Fajar Wahyunuhari (2013) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul”. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini memberikan angket kepada guru. Responder dalam penelitian berjumlah 21 Guru PJOK yang mewakili masing-masing SD di Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul. Kesimpulan dalam penelitian adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri seKecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “kurang sekali” sebesar 9,52% (2 sekolah), kategori “kurang” sebesar 9.52% (2 sekolah), kategori “sedang” sebesar 23.81% (5 sekolah), kategori “baik” sebesar 57.14% (12 sekolah), dan ketegori “baik sekali” sebesar 0% (tidak ada).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Toto Isharyanto (2010) dengan judul penelitian, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Bertaraf Internasional (SBI) Se-DIY”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA bertaraf internasional se-DIY. Penelitian tersebut menunjukkan pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA bertaraf internasional se-DIY belum baik dan penggunaannya belum optimal. Namun demikian hal tersebut tetap memberikan pengaruh yang baik kepada guru pendidikan

jasmani di SMA SBI. Jika dilihat dari penelitian rujukan ini yang membedakan dengan penelitian saya ialah waktu, tempat, serta media yang digunakan. Sedangkan persamaan dengan penelitian saya ialah sama-sama untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Dalam Dalam penelitian ini, terdapat persamaan dan perbedaan dengan ketiga penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas yaitu:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul dan Bentuk Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Friza Muhammad, “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar SeKecamatan Imogiri Kabupaten Bantul”. Skripsi	Mengkaji tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT	- Tahun Penelitian - Lokasi penelitian - Jumlah sekolah yang diteliti
2	Fajar Wahyunuhari, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Tepus Kabupaten Gunung Kidul”. Skripsi	Mengkaji tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT Se-kecamatan	- Tahun Penelitian - Lokasi penelitian - Jumlah sekolah yang diteliti - media yang digunakan
3	Toto Isharyanto, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Bertaraf Internasional (SBI) Se-	Mengkaji tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT	- Tahun Penelitian - Lokasi penelitian - Jumlah sekolah yang diteliti

	DIY". Skripsi		<ul style="list-style-type: none"> - media yang digunakan - variabel yang digunakan
--	---------------	--	---

H. Kerangka Berpikir

Guru adalah unsur penting di dalam pendidikan. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat diperlukan guna mencapai tujuan dari pendidikan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang juga membutuhkan kemampuan guru yang baik dalam proses pembelajaran. Meski demikian tidak semua guru memiliki kemampuan yang baik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk mengatasi kekurangan guru itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada murid. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis ICT. Macam-macam media pembelajaran berbasis ICT antara lain media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, media berbasis jaringan komputer, dan media berbasis internet. Manfaat media tersebut bagi guru pendidikan jasmani antara lain membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran, mengatasi kekurangan guru dalam proses pembelajaran, menarik minat dan antusias siswa untuk mengikuti jalannya pembelajaran, media berbasis ICT lebih mudah dibuat dan tidak mudah rusak, serta dapat menambah efektifitas pembelajaran oleh guru penjas.

Meski media memberi banyak manfaat bagi guru pendidikan jasmani, namun hal tersebut berbeda dengan apa yang ada di lapangan. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT ini belum dimaksimalkan oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana serta tingkat kemampuan guru dinilai menjadi faktor penghambat masalah tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian pada penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Di Kecamatan Bermani Ulu Raya. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai gambaran dan informasi kepada guru pendidikan jasmani dan pihak-pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran berbasis ICT.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode survei dan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini menghasilkan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang paling dasar. Ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan⁴⁷. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan penyajian data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik⁴⁸. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK di sekolah dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya. Secara operasional penggunaan media pembelajaran pendidikan jasmani didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh guru PJOK dalam memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

⁴⁷ Sukmadinata, N.S, *Metode penelitian pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosadakarya, 2011), h.72

⁴⁸ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016), h. 7

berbasis ICT untuk menunjang kelancaran belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani mencakup 4 jenis media, yaitu : (1) Media visual, (2) Media audio, (3) Media audio-visual, dan (4) Media berbasis jaringan komputer.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan sejumlah atau sekelompok individu dalam ruang lingkup atau wadah dan memiliki sifat yang sama. Populasi merupakan salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian dengan dengan saksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) objek penelitiannya.⁴⁹ Dalam penelitian ini populasi yang diteliti adalah seluruh guru PJOK di Kecamatan Bermani Ulu Raya.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil atau difokuskan untuk diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁰ Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Jadi, semua anggota populasi menjadi sampel penelitian.

Tabel 3.1 Daftar SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya

No	Nama SDN	Alamat SDN
1	SDN 47 Rejang Lebong	Transad
2	SDN 145 Rejang Lebong	Air Bening
3	SDN 52 Rejang Lebong	Babakan Baru
4	SDN 144 Rejang Lebong	Babakan Baru

⁴⁹ Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h. 145

⁵⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta. CV, 2017), h. 81

5	SDN 165 Rejang Lebong	Bangun Jaya
6	SDN 127 Rejang Lebong	Pal Sembilan (9)
7	SDN 51 Rejang Lebong	Pal Delapan (8)
8	SDN 107 Rejang Lebong	Pal Seratus (100)
9	SDN 106 Rejang Lebong	Talang Tebat Baru
10	SDN 139 Rejang Lebong	Dataran Tapus

D. Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mendapatkan data yang diinginkan. Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner⁵¹. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responder untuk dijawabnya.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan termasuk jenis angket yang tertutup. Angket tertutup yaitu pertanyaan atau pernyataan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan atau pernyataan yang telah tersedia, sehingga dalam penelitian ini responden tinggal

⁵¹ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016), h. 147

memberi tanda (√) pada kolom atau tempat yang telah ditentukan, selain itu angket tertutup memudahkan peneliti dalam pengolahan data karena jawaban dari masing-masing responden sama dan memperoleh jawaban secara cepat.⁵²

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Guttman. Skala Guttman yaitu tipe pengukuran yang akan mendapatkan jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positifnegatif” dan lain-lain. Dalam skala Guttman hanya ada dua variable yaitu “setuju” atau “tidak setuju”. Pada skala Guttman selain dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda, juga dapat dibentuk dalam bentuk checklist. Jawabannya dapat dibuat dengan skor tertinggi satu dan terendah nol. Misal untuk jawaban ya diberi skor 1 dan tidak diberi skor 0

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah Tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya. Penggunaan yang dimaksud adalah media berbasis ICT yang digunakan guru PJOK untuk mendukung proses pembelajaran.

⁵² *Ibid*, h. 201

b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk menandai faktor atau variabel yang dikemukakan dalam konstruk yang diteliti. Adapun faktor-faktor dalam penelitian ini adalah (1). Teknologi komputer, (2). Teknologi multimedia, (3). Teknologi telekomunikasi dan (4) Teknologi jaringan internet.

c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu kepada faktor-faktor yang berpengaruh dalam penelitian. Untuk menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal atau pernyataan. Dalam kuesioner penelitian ini disajikan dengan dua skala jawaban, yaitu: ya dan tidak.

Instrumen yang di gunakan dalam pengambilan data ini adalah angket. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun butirbutir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK sekolah dasar di	Teknologi komputer	Hardware dan software	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Teknologi multimedia	Media video dan suara	8,9,10, 11, 12, 13
	Teknologi	Telepon	14, 15, 16,

Kecamatan Bermani Ulu Raya	telekomunikas		17, 18, 19
	Teknologi jaringan internet	Media berbasis internet	20, 21, 23, 24, 25, 26

Sebelum diujicobakan, peneliti melakukan validasi kepada Bapak Dosen sebagai ahli media pembelajaran berbasis ICT. Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli baru instrumen ini dapat digunakan. Penskoran yang dipergunakan adalah berdasarkan pada pernyataan yang dijawab dengan ya dan tidak

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan di lakukan dengan memberikan angket kepada guru PJOK yang menjadi subjek penelitian. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data guru PJOK SD di Kecamatan Bermani Ulu Raya
- b. Peneliti menentukan jumlah guru PJOK yang akan di jadikan subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan angket kepada responden.
- d. Peneliti mengumpulkan angket nya kembali.
- e. Selanjutnya proses pengelolaan data dan analisis data dengan bantuan software program Microsoft Excel 2010 dan SPSS 23.
- f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Karena itu, agar instrumen dapat memperoleh hasil yang diandalkan perlu diadakan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan di KKG Kecamatan Bantul yang berjumlah 23 orang guru PJOK sekolah dasar. Uji coba instrumen dilakukan di sini karena memiliki karakteristik latar belakang masalah yang hampir sama dengan Kecamatan Bermani Ulu Raya Langkah-langkah untuk melakukan uji coba instrumen sebagai berikut:

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang valid adalah yang memiliki tingkat validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki tingkat validitas yang rendah.⁵³

Uji validitas yang digunakan dalam instrumen penelitian ini adalah validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sudah sah atau valid. Analisis butir soal dalam kuesioner ini menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Rumusnya yaitu sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

⁵³ Arikunto, S. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), h. 168

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

N = banyaknya subjek

Penafiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan membandingkan r_{xy} dengan harga kritik. Adapun harga kritik untuk validitas butir instrumen adalah 0,3. Artinya, apabila r_{xy} lebih besar atau sama dengan 0,3 ($r_{xy} \geq 0,3$), maka butir tersebut dapat dinyatakan valid. Sebaliknya apabila r_{xy} lebih kecil dari 0,3 ($r_{xy} < 0,3$) maka butir tersebut dinyatakan tidak valid. Dalam perhitungannya, peneliti menggunakan bantuan komputer program *SPSS 23 for windows*.

Setelah dilakukan ujicoba, angket tersebut digunakan sebagai instrumen dalam pengambilan data sesungguhnya, artinya pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan butir yang sah dari instrumen uji coba, sedang untuk butir yang gugur tidak diikutkan pada instrumen yang akan digunakan dalam penelitian yang sesungguhnya. Berdasarkan hasil uji validitas dari 25 butir pernyataan diperoleh sebanyak 4 butir pernyataan dinyatakan gugur yaitu nomer 2, 9, 12, 14. Setelah diperoleh validitas butir maka butir yang tidak valid digugurkan, diperoleh kisi-kisi kuesioner penelitian sejumlah 21 pernyataan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK sekolah dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya	Teknologi computer	Hardware dan software	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Teknologi multimedia	Media video dan suara	7, 8, 9, 10
	Teknologi telekomunikas	Telepon	11, 12, 13, 14, 15
	Teknologi jaringan internet	Media berbasis internet	16, 17, 18, 19, 20, 21

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dinyatakan reliabel apabila instrumen tersebut mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Nilai koefisiennya mencapai 0,600, namun demikian, terkadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu masih bisa digunakan bersama-sama dengan skala lain dalam suatu perangkat pengukuran.⁵⁴ Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih 0,600. Hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh koefisien sebesar 0,856. Hasil tersebut dapat diartikan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,600.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam penelitian ini dikategorikan sebanyak 5

⁵⁴ Azwar, S, *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 135

kategori yaitu: baik sekali, baik, sedang, kurang dan kurang sekali. Pengkategorian disusun dengan lima kategori yaitu baik sekali, baik, sedang, kurang, dan kurang sekali.⁵⁵ Untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Pengkategorian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Baik Sekali
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Kurang Sekali

Keterangan:

M = nilai rata-rata (mean)

X = skor

SD = standar deviasi

Setelah data dikelompokan dalam setiap kategori, kemudian mencari

presentase masing- masing data dengan rumus persentase sebagai berikut:⁵⁶

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

Keterangan:

F = Frekuensi

N = Jumlah

P = Persentase yang dicari

⁵⁵ Sudijono, A, *Pengantar statistik pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h. 175

⁵⁶ Sudijono, A, *Pengantar statistik pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 43

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 11 September sampai 5 Oktober 2023.. Subjek dari penelitian ini adalah guru PJOK yang ada di Sekolah Dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya yang berjumlah sebanyak 10 SD.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Deskripsi Statistik Faktor Media Pembelajaran

<i>Statistik</i>	
Mean	58.3
Standard Error	2.231342
Median	56.5
Standard Deviation	7.056124
Sample Variance	49.78889
Kurtosis	1.683842
Skewness	1.30993
Range	23
Minimum	51
Maximum	74
Sum	583
Count	10

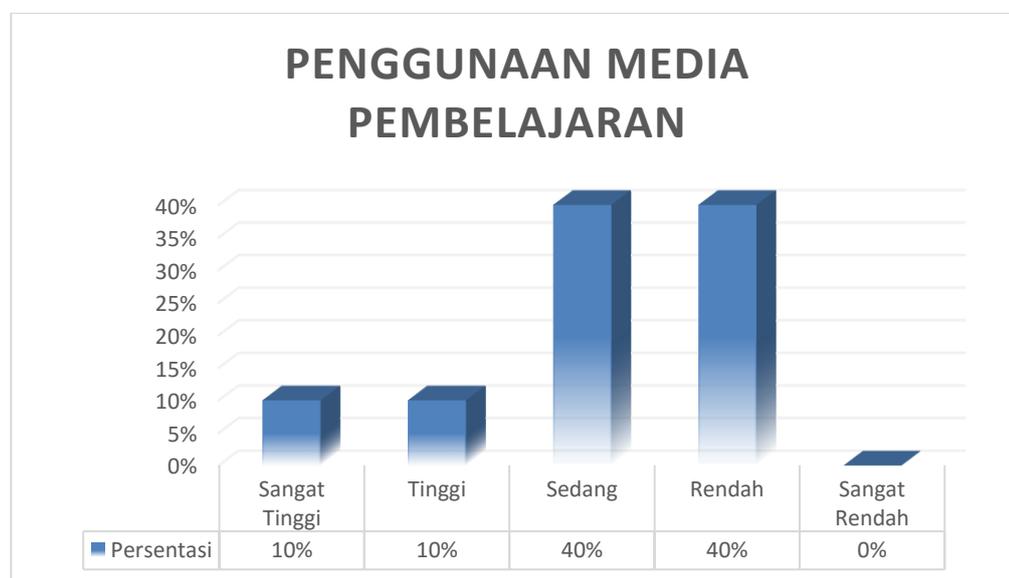
Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan

Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2. Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentasi
1	$68,875 < X$	Sangat Tinggi	1	10%
2	$61,825 < X \leq 68,875$	Tinggi	1	10%
3	$54,775 < X \leq 68,875$	Sedang	4	40%
4	$61,825 < X \leq 47,725$	Rendah	4	40%
5	$X \leq 47,725$	Sangat Rendah	0	0%
Total			10	100%

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. 1. Histogram Hasil Penelitian Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya, maka penggunaan media pembelajaran pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 10%, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 40%, dan sangat rendah 0%.

Rincian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya, berdasarkan faktor; (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis audio visual, (4) Media berbasis jaringan komputer, (5) Media berbasis internet adalah sebagai berikut:

1. Media Berbasis Visual (Media Gambar)

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis visual menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Visual

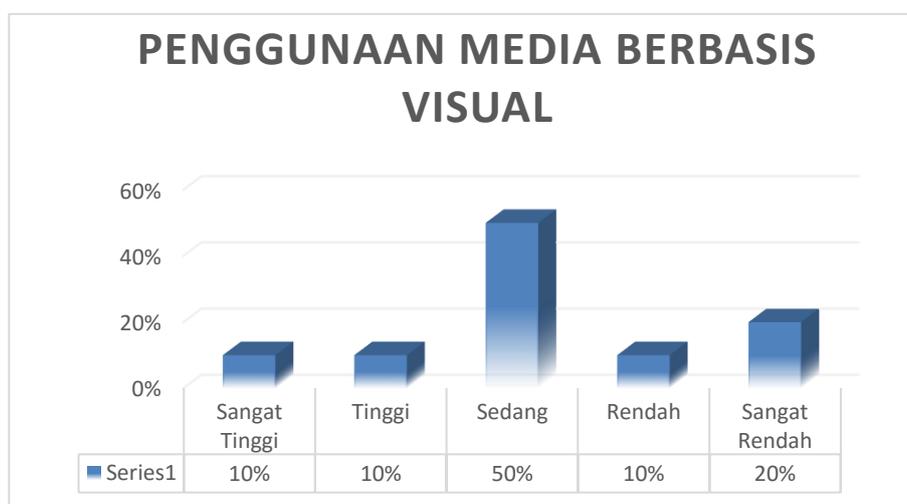
<i>Statistik</i>	
Mean	12.8
Standard Error	0.8
Median	13
Mode	13
Standard Deviation	2.529822128
Sample Variance	6.4
Kurtosis	-0.256231399
Skewness	-0.234700295
Range	8
Minimum	9
Maximum	17
Sum	128
Count	10

Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis visual adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual (Media Gambar)

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$16,82 < X$	Sangat Tinggi	1	10%
2	$14,06 < X \leq 16,58$	Tinggi	1	10%
3	$11,54 < X \leq 16,58$	Sedang	5	50%
4	$14,06 < X \leq 9,02$	Rendah	1	10%
5	$X \leq 9,02$	Sangat Rendah	2	20%
Total				100%

Penggunaan media pembelajaran pendidikan berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis visual dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.2 Histogram Penggunaan Media Berbasis Visual

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis visual pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 10%, sedang sebesar 50%, rendah sebesar 10%, dan sangat rendah 20%.

2. Media Berbasis Audio (Media Rekaman)

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis audio menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Statistik Faktor Berbasis Audio

<i>Statistik</i>	
Mean	22.3
Standard Error	0.989388139
Median	22.5
Mode	21
Standard Deviation	3.128720008
Sample Variance	9.788888889
Kurtosis	0.883960563
Skewness	-0.483238599
Range	11
Minimum	16
Maximum	27
Sum	223
Count	10

Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis audio adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio (Media Rekaman)

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentasi
1	$26,98 < X$	Sangat Tinggi	1	10%
2	$23,86 < X \leq 26,98$	Tinggi	2	20%
3	$20,74 < X \leq 26,98$	Sedang	4	40%
4	$23,86 < X \leq 17,62$	Rendah	2	20%
5	$X \leq 17,62$	Sangat Rendah	1	10%
Total				100%

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis audio dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.3 Histogram Penggunaan Media Berbasis Audio

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis audio

pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 20%, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 20%, dan sangat rendah 10%.

3. Media Berbasis Jaringan Komputer (Power Point)

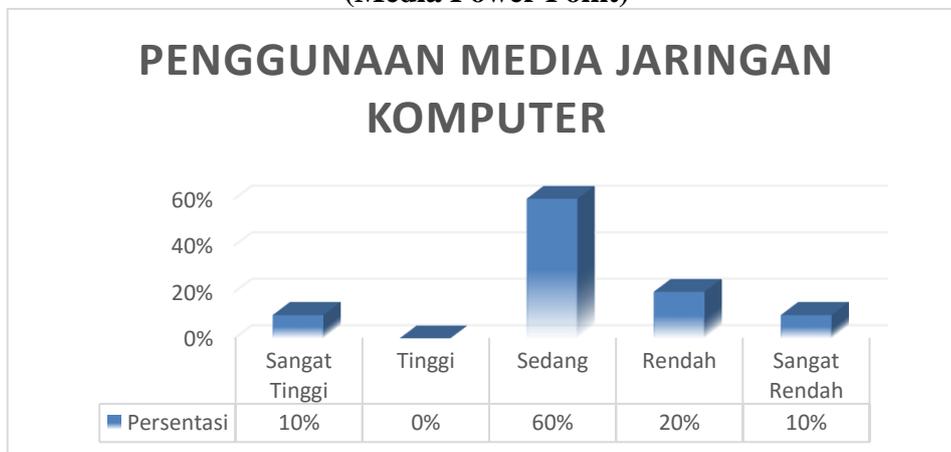
Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis Jaringan Komputer

<i>Statistik</i>	
Mean	11.3
Standard Error	0.61553951
Median	12
Mode	12
Standard Deviation	1.946506843
Sample Variance	3.788888889
Kurtosis	0.800302715
Skewness	0.038417568
Range	7
Minimum	8
Maximum	15
Sum	113
Count	10

Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media berbasis jaringan computer
(Media Power Point)**



Gambar 4.4 Histogram Penggunaan Media Berbasis Jaringan Komputer

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 0%, sedang sebesar 60%, rendah sebesar 20%, dan sangat rendah 10%.

4. Media Berbasis Internet

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis internet menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Statistik Faktor Media Berbasis internet

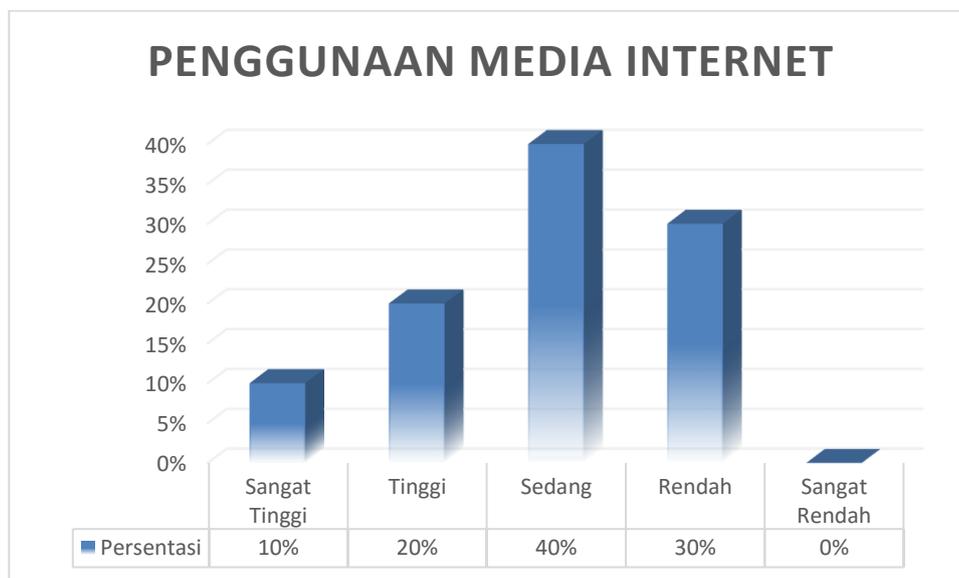
<i>Statistik</i>	
Mean	12.1
Standard Error	1.394034911
Median	11
Mode	11
Standard Deviation	4.408325457
Sample Variance	19.43333333
Kurtosis	0.380872243
Skewness	0.928190707
Range	14
Minimum	7
Maximum	21
Sum	121
Count	10

Tabel distribusi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis internet adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Deskripsi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran berbasis internet

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentasi
1	$18,7 < X$	Sangat Tinggi	1	10%
2	$14,3 < X \leq 18,7$	Tinggi	2	20%
3	$9,9 < X \leq 18,7$	Sedang	4	40%
4	$14,3 < X \leq 5,5$	Rendah	3	30%
5	$X \leq 5,5$	Sangat Rendah	0	0%
Total				100%

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis internet dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.5 Histogram Penggunaan Media Berbasis Internet

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis internet pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 20%, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 30%, dan sangat rendah 0%.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor; (1) Media berbasis visual, (2) Media berbasis audio, (3) Media berbasis jaringan komputer, dan (4) Media berbasis internet.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya penggunaan media

pembelajaran pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 10%, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 40%, dan sangat rendah 0%. Data tersebut menggambarkan bahwa seluruh guru PJOK SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran meski ada beberapa guru yang tidak menggunakan media tertentu ketika pelajaran diluar kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis visual masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru PJOK SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya telah menggunakan media gambar dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis audio masuk dalam kategori sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru PJOK SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya telah menggunakan media rekaman sebagai alat bantu dalam pembelajaran, akan tetapi masih ada sebagian kecil guru yang tidak menggunakan media rekaman dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis jaringan komputer masuk dalam kategori Sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh besar PJOK SD

Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya telah menggunakan media power point dalam pembelajaran di kelas, akan tetapi sebagian besar guru tidak menggunakan media power point dalam pembelajaran diluar kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya berdasarkan faktor media berbasis internet masuk dalam kategori Sedang. Dari hasil pengambilan data diketahui bahwa seluruh guru PJOK SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya telah menggunakan media internet dalam pembelajaran, namun sebagian besar guru menggunakan media internet didalam kelas maupun diluar jam pembelajaran di sekolah.

Dari penelitian yang dilakukan di lapangan, terdapat dua orang guru PJOK yang tidak bisa mengisi angket penelitian. Hal tersebut dikarenakan sulitnya peneliti untuk bertemu dengan guru serta ada satu guru yang menjadi kelapa sekolah sehingga guru tersebut memiliki kesibukan yang tinggi ditambah dengan sekolah yang sedang dalam proses akreditasi. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk meninggalkan kedua responden tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian kepada beberapa guru PJOK SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya didapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru penjas sudah terpenuhi meski ada beberapa yang masih terbatas jumlahnya. Dalam proses pembelajaran kebanyakan guru penjas lebih memilih media visual dan audio, disamping mudah didapat media tersebut juga penggunaannya lebih mudah. Sedangkan untuk media jaringan komputer, dan internet lebih banyak digunakan didalam kelas terlebih pada

materi teori. Dari data yang diperoleh skor tertinggi terdapat pada butir soal nomor 1, 2, 10, 16, 21, 23, 27, 28, 29, dan 33.

Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan berusaha menyampaikan materi pembelajaran sebaik mungkin. Untuk mengurangi atau mengatasi keterbatasan guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam proses transfer ilmu kepada siswa. Dengan media tersebut siswa diharapkan akan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Akan tetapi guru juga harus mampu menggunakan dan memilih media yang tepat ketika digunakan pada saat pembelajaran agar media tersebut bekerja dengan efektif dan efisien.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, akan tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu dan tenaga mengakibatkan peneliti tidak dapat mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Jarak yang jauh, wilayah yang luas, dan cuaca yang kurang mendukung membuat peneliti kesulitan dalam mengatur waktu penelitian.
3. Tingkat keseriusan responden dalam mengisi angket yang tidak diketahui oleh peneliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang sudah dilakukan, diketahui penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya pada kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 10%, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 40%, dan sangat rendah 0%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri di Kecamatan Bermani Ulu Raya sudah menggunakan media pembelajaran meski tingkat penggunaannya belum optimal. Hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana yang belum memadai dan kemampuan guru yang belum baik dalam menggunakan media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru penjas khususnya di Kecamatan Bermani Ulu Raya agar lebih kreatif dan inovatif terlebih dalam penggunaan media pembelajaran guna menunjang jalannya proses belajar dengan baik.
2. Guru lebih memperhatikan perkembangan pola pikir siswa agar dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan agar siswa dapat belajar penjas dengan mudah.

3. Bagi peneliti selanjutnya perlu meningkatkan kontrol kepada responden dalam mengisi angket penelitian agar didapat data yang lebih real atau sesuai fakta dilapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman, 2000, *Dasar-Dasar Penjaskes*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Aminuddin. 2013, *Ensiklopedia mini teknologi informasi*. Bandung: CV. Angkasa
- Arikunto, S, 2002, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azhar, Arsyad. 2009, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azwar, S, 2010, *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depdiknas, 2008, *Materi Pelatihan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta:Depdiknas,
- Depdiknas.*Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*
- Dimiyati & Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineke Cipta
- Felia Febrianti, 2019, *Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, no. 1
- Guy, L.R. dan Diehl, P.L. 1992, *Reseach Methods for Business and Management.*, MacMillan Publishing Company. New York :NY Press
- Hasan, A, dkk, 2005, *Kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Husniyatus Salamah Zainiyati, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, Jakarta: Kencana
- John W. Creswell. 2014. *Reseach Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi Keempat*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jonathan Sarwono, 2006, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Press
- Muri Yusuf, 2014, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri

- Nasution, S, 1999, *Kurikulum dan pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.cet-ke-3, Remaja Rosdakarya
- Nsution, 2003, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nunuk Suryani, 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT, Sejarah dan Budaya*, no. 2
- Nurdyansyah dan Andiek Widodo, 2017, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, Sidoarjo, Nizamia Learning Center
- Rahim, M. Y, 2016, *Pemanfaatan ICT Sebagai Media Pembelajaran dan Informasi Pada UIN Alauddin Makassar*, Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman
- Rusma, 2011, *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- R. Ibrahim, Nana Syaodih S, 2003, *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sahid, 2007, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT, Teaching and Teacher Education*, 5-6
- Sanaky, H.A.H. 2013, *Media pembelajaran interaktif-inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sasmoko, 2017, *Pendidikan abad 21*
- Setiawan, Caly. 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran*. FIK UNY
- Smaldino, S.E. & Lowther, D.L. & Russell, J.D, 2011, *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri
- Sudijino, A, 2010, *Pengantar statistik pendidikan*, Jakarta: Rajawali Press
- Sudijono, A, 2008, *Pengantar statistik pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2016, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sukiman, 2012, *Pengembangan media pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI

- Sukmadinata, N.S, 2011, *Metode penelitian pendidikan*, Bandung: Remaja Rosadakarya
- Suparlan, 2008, *Menjadi guru efektif*, Jakarta: Hikayat Publishing
- Susila, Rusdi & Riyana Cepi, 2011, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sutirman, 2013, *Media & model-model pembelajaran inovatif*, Yogyakarta: Ruko Jambusari No. 7A
- Tamat Tisnowati dkk, 2005, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Tim Abdi Guru, 2007, *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SD*, Semarang: Tiga Serangkai
- Tim Bina Karya Guru, 2004, *Pendidikan Jasmani untuk Sekolah Dasar Kelas IV*, Jakarta: Erlangga
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan, 2012, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, Yogyakarta: PT Skripta Media Creative

L

A

M

P

I

R

A

N

ANGKET PENELITIAN

A. Identitas Pengisi

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Alamat Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pertanyaan pada tabel di bawah ini dengan seksama
2. Tuliskan tanda (√) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pemikiran anda pada kolom yang sudah disediakan

3. Keterangan jawaban:

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Penilaian	
		S	TS
1.	Penggunaan media gambar pada proses pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk mengikuti materi pembelajaran	√	

C. Angket Penelitian

No	Pertanyaan	Penilaian	
		S	TS
A.	Media Berbasis Visual (Media Gambar)		
1.	Guru menggunakan media gambar sebagai salah satu alat bantu pembelajaran untuk memperjelas materi.		
2.	Penggunaan media diawal pembelajaran mempermudah guru melaksanakan		

	pembelajaran pada tahap selanjtnya.		
3.	Untuk menarik minat siswa guru menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran		
4.	Guru menggunakan media gambar sebagai pengganti dokumentasi		
5.	Pada proses pembelajaran guru menggunakan media gambar sebagai alat bantu untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran		
6.	Guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran agar mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih kondusif		
7.	Menggunakan media gambar merupakan salah satu alat bantu yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa		
8.	Untuk mengurangi tenaga an keringat yang berlebihan guru menggunakan media gambar saat proses pembelajaran		
9.	Guru menggunakan media gambar untuk membantu memudahkan siswa dalam meniru gerakan yang diharapkan		
B.	Media Berbasis Audio (Media Rekaman)		
10.	Pada proses pembelajaran senam guru menggunakan <i>tape recorder</i> untuk mengiringi gerakannya		
11.	Guru menggunakan <i>tape recorder</i> untuk membantu peserta didik dalam melakukan dan menghafal gerakan senam		
12.	Guru mengatasi daya indera siswa, guru menggunakan media rekaman dalam pembelajaran		
13.	Guru menggunakan <i>tape recorder</i> agar dapat memutar ulang rekaman sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan		
14.	Untuk menggantikan instruksi dan mengurangi tenaga yang berlebihan guru menggunakan media rekaman saat pembelajaran berlangsung		
15.	Guru menggunakan <i>tape recorder</i> saat proses pembelajaran untuk menggambarkan daya		

	imajinasi siswa		
C.	Media Berbasis Audio Visual (Media Video)		
16.	Penggunaan media video saat proses pembelajaran di kelas mampu meningkatkan daya ingat siswa		
17.	Untuk menyampaikan teori pembelajaran di dalam kelas guru menggunakan media video sebagai alat bantu		
18.	Agar siswa mampu memahami media yang diberikan guru menggunakan media video saat peroses belajar berlangsung		
19.	Guru menggunakan media video agar mampu memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa		
20.	Guru menggunakan media video saat proses pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu		
21.	Guru menggunakan media video saat proses pembelajaran agar dapat diulang dan diberikan sesuai kebutuhan		
22.	Untuk memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa dalam belajar guru menggunakan media video dalam proses pembelajaran		
D.	Media Berbasis Jaringan Komputer (Power Point)		
23.	Media power point mempermudah guru menyampaikan materi di kelas sebelum menuju ke lapangan		
24.	Untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti materi guru menggunakan media power point saat proses pembelajaran		
25.	Guru menggunakan media power point agar tidak terlalu banyak menerapkan bahan ajar yang disajikan		
26.	Guru menggunakan media power point untuk menampilkan gambar alat peraga dalam pembelajaran penjasorkes		

27.	Saat menyampaikan materi yang penting guru menggunakan media power point agar siswa mudah memahami		
28.	Saat proses pembelajaran guru menggunakan media power point untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teori yang diajarkan.		
E.	Media Berbasis Internet		
29.	Guru menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk mencari materi pelajaran yang akan digunakan		
30.	Media internet sebagai salah satu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh wawasan dan pengetahuan belajar		
31.	Guru menggunakan media internet untuk menambah wawasan pelajaran sesuai dengan perkembangan jaman		
32.	Untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran disekolah guru menggunakan media internet sebagai salah satu alternatifnya		
33.	Setiap materi yang guru sampaikan diunggah di internet agar siswa mudah mengaksesnya		
34.	Guru menggunakan media internet sebagai alat bantu untuk memperbarui informasi dalam materi pembelajaran penjas		
35.	Agar dapat menambah wawasan dalam memahami materi penjas guru menggunakan media internet sebagai alat bantu		

**ANGKET GURU MENGENAI SURVEI PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PEMBELAJARAN
OLEH GURU PJOK SEKOLAH DASAR**

I. PENGANTAR

Sehubungan dengan penelitian saya lakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka saya memohon kepada Bapak/Ibu guru untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Sekolah Dasar di Kecamatan Bermani Ulu Raya. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan Bapak/Ibu guru.

II. IDENTITAS GURU PJOK

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Asal Sekolah :
5. PNS :YA/TIDAK
6. Sertifikasi : YA/TIDAK

III. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum anda menjawab daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik setiap pernyataan, kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang telah tersedia.
3. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua pernyataan dapat dijawab. Dan sebelumnya tak lupa saya ucapkan banyak terima kasih atas segala bantuannya.

No	Pernyataan	YA	TIDAK
	A. Teknologi Komputer (Hardware dan Software)		
1	Saya menggunakan komputer/laptop saat mengajar		

	pembelajaran PJOK di lapangan dan di kelas		
2	Saya menggunakan laptop untuk menuliskan materi pembelajaran PJOK yang akan saya sampaikan kepada peserta didik saat proses pembelajaran		
3	Saya menggunakan software komputer (Microsoft word dan Microsoft power point) untuk membantu membuat media pembelajaran PJOK		
4	Saya menggunakan CorelDRAW untuk membuat media gambar pembelajaran PJOK		
5	Saya menggunakan CD dan DVD pembelajaran saat proses pembelajaran PJOK		
6	Saya menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran PJOK agar materi tersampaikan		
7	Saya menggunakan proyektor LCD untuk menampilkan materi pembelajaran PJOK		
	B. Teknologi Multimedia		
1	Saya menggunakan media video dalam pembelajaran PJOK untuk memberikan contoh gerakan yang sulit		
2	Saya menggunakan rekaman suara untuk mengiringi gerakan senam dalam pembelajaran PJOK		
3	Saya menggunakan kamera handphone untuk mengambil gambar siswa saat melakukan gerakan dalam pembelajaran PJOK sebagai bahan evaluasi siswa		
4	Saya memutar video berulang-ulang agar peserta didik lebih paham dalam pembelajaran PJOK		
5	Saya menggunakan handycamp untuk merekam proses pembelajaran PJOK sebagai bahan evaluasi pembelajaran		
6	Saya menggunakan kamera digital untuk mengambil gambar beruntun saat proses pembelajaran PJOK untuk dijadikan bahan evaluasi peserta didik.		
	C. Teknologi Telekomunikasi		
1	Saya menggunakan whatsapp untuk membahas materi pembelajaran PJOK dengan guru PJOK sekolah lain		
2	Saya berkomunikasi dengan peserta didik/wali murid menggunakan media sosial (Whatsapp, line, dan lain-		

	lain) diluar jam pembelajaran PJOK		
3	Saya menggunakan email, whatsapp untuk bertukar materi pembelajaran kepada guru PJOK sekolah lain		
4	Saya menggunakan handphone untuk membuat grup whatsapp dengan siswa untuk pembelajaran PJOK		
5	Saya menggunakan handphone untuk menanyakan materi pembelajaran di grup whatsapp guru PJOK		
6	Saya menggunakan handphone untuk berdiskusi dengan guru lain mengenai pembelajaran PJOK		
	D. Teknologi Jaringan Internet		
1	Saya menggunakan akses internet untuk mencari media pembelajaran PJOK terkini		
2	Saya meminta siswa mengerjakan tugas PJOK dengan membuka internet		
3	Saat di sekolah saya menggunakan layanan internet yang sudah disediakan untuk membuat media pembelajaran baru		
4	Untuk materi pembelajaran PJOK saya mencari tambahan materi dari internet (Google)		
5	Saya menggunakan internet untuk mencari video di Youtube gerakan-gerakan dalam pembelajaran PJOK yang tidak bisa saya lakukan secara langsung		
6	E-learning di sekolah saya manfaatkan untuk membuat media pembelajaran PJOK		

VAR000	Pearson	-.348	-.006	-.183	.111	.000	-.304	.000	.095	-.304	-.183	-.334	-.334	-.118	-.004	-.486	-.148	-.348	.338	.415	.006	.348	.156	.000	.304	.030	.373	.487	.415	1		
	Sig. (2-	.488	.982	.653	.783	1.000	.363	1.000	.793	.363	.653	.383	.383	.748	.042	.153	.881	.323	.512	.233	.452	.323	.703	1.000	.363	1.000	.386	.144	.233			
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
VAR000	Pearson	.201	-.123	-.283	-.325	-.195	.185	-.123	-.232	-.185	-.283	-.431	-.195	-.518	-.482	-.724(*)	-.803	-.283	.715(*)	.392	.472	.858(*)	.112	-.302	.123	-.123	.452	.302	.188	.874(*)		
	Sig. (2-	.578	.725	.483	.832	.810	.810	.735	.520	.810	.483	.214	.810	.125	.148	.016	.065	.428	.020	.283	.168	.038	.758	.387	.735	.735	.198	.387	.643	.033		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
VAR000	Pearson	-.250	-.387	-.327	.373	.150	-.387	-.132	.128	-.153	.055	-.132	-.438	-.234	-.153	-.327	.000	-.028	.285	.325	.542	.547	.325	.083	.102	.438	.375	.063(*)	.804	.746(*)		
	Sig. (2-	.488	.311	.388	.389	.873	.311	.779	.734	.873	.881	.779	.342	.515	.673	.358	1.000	.915	.358	.380	.108	.162	.380	.884	.779	.342	.386	.035	.065	.013		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR000	Pearson	.156	-.255	-.375	-.118	.084	.084	.084	.020	-.084	-.375	-.874	-.084	-.220	-.721(*)	-.848(*)	-.488	-.483	.484	.377	.320	.512	.087	-.254	.255	-.355	.547	.384	.283	.815(*)		
	Sig. (2-	.887	.477	.288	.749	.881	.881	.881	.886	.881	.288	.083	.881	.542	.024	.043	.172	.177	.147	.283	.388	.130	.811	.515	.477	.477	.102	.301	.874	.034		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR000	Pearson	.248	.000	-.183	.111	.304	.304	.304	.298	.304	-.488	-.829	.000	-.118	-.004	-.488	-.447	-.882	.338	.158	.080	.348	-.158	-.373	.003	-.334	.745(*)	.487	.415	.858		
	Sig. (2-	.488	1.000	.653	.783	.363	.363	.363	.423	.363	.183	.082	1.000	.748	.042	.153	.166	.078	.512	.703	.806	.323	.703	.386	1.000	.363	.013	.144	.233	.086		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR000	Pearson	-.328	-.047	.451	.342	.187	-.281	-.047	.208	.047	-.103	-.281	-.421	-.107	.047	-.150	.000	.072	.383	.043	.387	.808	.498	.172	.047	.421	.458	.888(*)	.888	.813		
	Sig. (2-	.380	.888	.251	.323	.804	.422	.888	.588	.888	.783	.422	.225	.788	.888	.878	1.000	.884	.323	.307	.270	.062	.172	.825	.888	.325	.182	.028	.088	.128		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR000	Pearson	-.321	-.482	-.088	.030	.123	-.185	-.185	-.154	-.451	-.088	-.185	-.451	-.424	-.451	-.842	-.302	-.188	.477	.448	.458	.818	.588	-.375	.185	-.123	.302	.452	.382	.848(*)		
	Sig. (2-	.578	.148	.687	1.000	.736	.810	.810	.870	.214	.687	.810	.214	.222	.214	.071	.387	.882	.184	.194	.208	.125	.843	.886	.810	.735	.387	.188	.283	.030		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
VAR000	Pearson	-.209	-.085	.383	.842	.171	-.455	.427	.588	.370	.108	.028	-.028	.207	.142	.188	.285	.011	.342	.013	.482	.888	.375	.348	.427	.328	.488	.838(*)	.738(*)	.488		
	Sig. (2-	.582	.818	.278	.071	.837	.188	.218	.088	.283	.773	.838	.838	.588	.885	.770	.480	.878	.830	.872	.178	.067	.285	.324	.218	.827	.183	.003	.015	.152		
	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

U) Reliability

Case Processing Summary

Case	N	%
Valid	10	100.0
Excluded	0	.0
Total	10	100.0

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

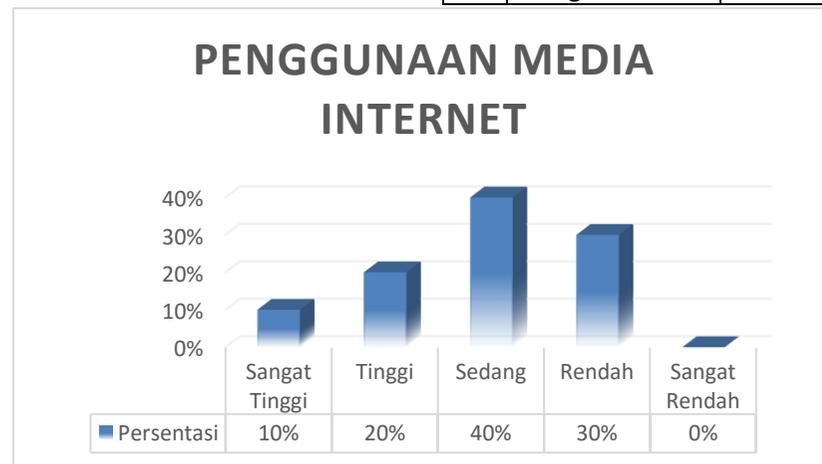
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.712	38

<i>Statistik</i>	
Mean	12.1
Standard Error	1.394034911
Median	11
Mode	11
Standard Deviation	4.408325457
Sample Variance	19.43333333
Kurtosis	0.380872243
Skewness	0.928190707
Range	14
Minimum	7
Maximum	21
Sum	121
Count	10

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentasi
1	$18,7 < X$	Sangat Tinggi	1	10%
2	$14,3 < X \leq 18,7$	Tinggi	2	20%
3	$9,9 < X \leq 18,7$	Sedang	4	40%
4	$14,3 < X \leq 5,5$	Rendah	3	30%
5	$X \leq 5,5$	Sangat Rendah	0	0%
Total				100%

No	Kategori	Persentasi
1	Sangat Tinggi	10%
2	Tinggi	20%
3	Sedang	40%
4	Rendah	30%
5	Sangat Rendah	0%





SDN 106 RL TALANG TEBAT JAUH



SDN 52 RL (BABAKAN BARU)



SDN 127 RL (PAL 9)



SDN 47 RL (TRANSAD)



SDN 144 RL (BABAKAN BARU)



SDN 51 RL (PAL DELAPAN)



SDN 165 RL (BANGUN JAYA)



SDN 145 RL (AIR BENING)



SDN 107 RL (PAL 100)



SDN 139 RL (DATARAN TAPUS)