

LAPORAN *RESEARCH GROUP*  
NAMA RISET GROUP: TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PENJAS  
TAHUN ANGGARAN 2019

LITERASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION  
COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT)* PADA GURU PENDIDIKAN  
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN



Diusulkan Oleh:

Soni Nopembri, S.Pd, M.Pd., Ph.D.

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

Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd.

Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.

Nur Lestianingrum Megarani

NIM: 15604221082

Wisnu Aprianto

NIM: 15604221073

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2019

Penelitian ini dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor SP DIPA-042.01.2.4000904/2019 tanggal 5 Desember 2018  
berdasarkan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Nomor:  
B/110/UN34.16/PM.01/2019 Tanggal 7 Februari 2019

RG – FIK - 208

**LAPORAN RESEARCH GROUP**  
NAMA RISET GROUP: TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PENJAS  
TAHUN ANGGARAN 2019

**LITERASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION*  
*COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) PADA GURU PENDIDIKAN  
JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN**



Diusulkan Oleh:

Soni Nopembri, S.Pd, M.Pd., Ph.D.  
Saryono, S.Pd.Jas. M.Or.  
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd.  
Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.

Nur Lestianingrum Megarani  
Wisnu Aprianto

NIM: 15604221082  
NIM: 15604221073

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2019**

Penelitian ini dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor SP DIPA-042.01.2.4000904/2019 tanggal 5 Desember 2018  
berdasarkan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Nomor:  
B/110/UN34.16/PM.01/2019 Tanggal 7 Februari 2019

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Literasi Media Pembelajaran Berbasis Information  
Communication Technology (ICT) pada Guru  
Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

### Peneliti/Pelaksana

Nama lengkap : Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
NIDN : 0012117902  
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1  
Nomor HP : +6281315196479  
Alamat surel (e-mail) : soni\_nopembri@uny.ac.id

### Anggota (1)

Nama Lengkap : Saryono, S.Pd.Jas., M.Or  
NIDN : 0021108103  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

### Anggota (1)

Nama Lengkap : Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd.  
NIDN : 0019126007  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

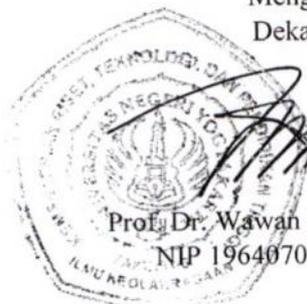
### Anggota (1)

Nama Lengkap : Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.  
NIDN : 0006107302  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

### Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra : -  
Alamat Institusi Mitra : -  
Penanggung Jawab : -  
Tahun Pelaksanaan : 2019  
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 24.000.000,00

Mengetahui,  
Dekan FIK,



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

Yogyakarta, 5 Juli 2019  
Ketua Pelaksana

Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NIP 19791112 200312 1 002

## PRAKATA

Kami panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan proposal penelitian ini. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) dan Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengajukan penelitian *Research Group* ini.

Proposal penelitian yang berjudul “Literasi Media Pembelajaran Berbasis Information Communication Technology (ICT) pada Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan” ini bertujuan untuk mengeksplorasi kemampuan guru PJOK dalam pengetahuan, penggunaan dan pemanfaatan ICT dalam pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis ICT dalam PJOK. Sebagai salah satu tuntutan dalam kurikulum 2013, kemampuan ICT para Guru PJOK menjadi sesuatu hal penting agar pembelajaran dapat melibatkan berbagai perangkat ICT. Pemetaan kemampuan guru ini diharapkan dapat memberikan gambaran untuk dilakukannya pengembangan dan pelatihan kepada para guru.

Kami berharap proposal penelitian ini dapat didanai dan bermanfaat bagi para peneliti. Kritik dan saran yang membangun terhadap proposal penelitian ini akan senantiasa kami terima agar dikemudian hari dapat diperbaiki.

Tim RG Teknologi Pembelajaran Penjas

## ABSTRAK

Perkembangan *Information Communication Technology* (ICT) menuntut tingginya literasi dalam semua bidang profesi, termasuk guru. Tuntutan ini juga sejalan dengan amanat Kurikulum 2013 yang mengharuskan penglibatan ICT dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan dan penggunaan/pemanfaatan (Literasi) media pembelajaran berbasis ICT para guru PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Subjek penelitian ini adalah guru PJOK sekolah dasar dan menengah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan jumlah total 371 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan media pembelajaran berbasis ICT dan angket tentang penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam mengolah data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT secara berurutan termasuk kategori rendah sebanyak 18,7 %, kategori sedang sebanyak 62,6 %, dan kategori tinggi sebanyak 18,7 %. Tingkat penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam PJOK secara berurutan termasuk kategori rendah sebanyak 13,4 %, kategori sedang sebanyak 73,6 %, dan kategori tinggi sebanyak 13 %. Berdasarkan hal itu, maka dapat disimpulkan bahwa literasi media pembelajaran berbasis ICT pada guru-guru PJOK sebagian besar masih berada dalam kategori sedang. Hal ini berarti masih adanya faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam memperoleh pengetahuan dan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT di kalangan guru PJOK. Berbagai pendidikan dan pelatihan perlu diberikan kepada para guru PJOK agar dapat meningkatkan literasi media pembelajaran berbasis ICT.

Keywords: Media, pembelajaran, ICT, Guru, PJOK

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Prakata	iii
Abstrak	iv
Daftar Isi	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	<b>5</b>
A. Teori-teori Belajar dan Pembelajaran	5
B. Hakikat Pendidikan Jasmani dan Olahraga	8
C. ICT dan Fungsinya dalam Pembelajaran	11
D. Media Pembelajaran	15
E. Literasi Media Pembelajaran ICT	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>23</b>
A. Desain Penelitian	23
B. Wilayah Generalisasi	23
C. Subjek Penelitian	23
D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	24
E. Instrumen Penelitian	24
F. Teknik Analisis Data	24

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>26</b>
A. Hasil Penelitian	26
B. Pembahasan	27
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>31</b>
A. Kesimpulan	31
B. Saran	31
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>35</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) semakin pesat di dalam Dunia pendidikan. Beberapa penemuan penelitian pendidikan telah berhasil membuktikan kemanfaatan ICT sebagai alat bantu dalam meningkatkan prestasi peserta didik (Andrea & Boos, 2004; Gary & O'Sullivan, 2003; Uwe, 2004). Temuan penelitian Clarke dan Cronje (2002) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan "*virtual classroom*" yang merupakan kombinasi *website* dan *listserver* memungkinkan melakukan peniruan peristiwa ruang kelas yang nyata dengan efek yang bagus dan meningkatkan kualitas pesan yang sulit dilakukan di kelas konvensional. Truell (2001) menyatakan bahwa pendekatan *internet-assisted instruction* mungkin memiliki konsekuensi positif dalam pembelajaran, terutama memiliki implikasi praktis yang bermanfaat. Dalam *setting* pendidikan jasmani, Tsangaridou dan O'Sullivan (2003) menemukan bahwa pengetahuan atas hubungan teori tindakan pengajaran dan teori yang digunakan sangat diperlukan dalam praktek keguruan dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis *web*.

Perkembangan ICT ini merupakan sebuah tantangan yang menjadi sebuah tuntutan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan terutama pembelajaran. Para guru dituntut untuk menguasai ICT agar dapat

mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT serta memanfaatkannya dalam pembelajaran. Pemanfaatan ICT dimulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, akan tetapi variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Perkembangan ICT telah memperkaya sumber dan media pembelajaran. Para guru profesional harus mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan ICT. Kemajuan ICT juga telah memungkinkan pemanfaatan berbagai jenis/macam media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran. Selain meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan dan memanfaatkan ICT pada pembelajaran, para guru juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang *up to date* tentang teori-teori belajar, metode pembelajaran, dan hasil-hasil penelitian. Selain itu, pemanfaatan ICT oleh para guru yaitu untuk berkomunikasi dan berdiskusi tentang permasalahan-permasalahan pembelajaran.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memiliki tugas dan tanggungjawab dalam mengembangkan pembelajaran termasuk media pembelajaran. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 (K-13) menuntut guru untuk melibatkan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu faktor yang mendukung pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat membantu guru PJOK menyampaikan berbagai materi agar para siswanya dapat menerima dengan baik. Media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran PJOK tidak mudah untuk diimplementasikan karena

keunikan yang dimiliki pelajaran PJOK. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pemetaan terhadap kemampuan para guru PJOK dalam pengetahuan, penggunaan, dan pemanfaatan ICT pada pembelajaran PJOK.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut ini: perkembangan ICT sudah sangat masif tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam dunia pendidikan, adanya tuntutan penggunaan ICT dalam K-13 belum disadari sepenuhnya oleh para guru terutama guru PJOK, belum diketahuinya kemampuan para guru PJOK dalam memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran yang berkualitas. Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas dan agar permasalahan dalam penelitian ini lebih spesifik, perlu kiranya pembatasan permasalahan sebagai berikut: para guru PJOK diharapkan dapat mengetahui, menggunakan, dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran PJOK sehingga perlu adanya data sampai sejauh mana para guru PJOK melakukannya.. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut; Bagaimana kemampuan para guru PJOK dalam memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan para guru PJOK dari segi pengetahuan, penggunaan, dan pemanfaatan ICT pada media pembelajaran PJOK.

lain atau melalui interaksi dengan para pakar dengan media komunikasi berbasis ICT. Perkembangan terkini adalah pemanfaatan ICT secara terpadu di dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar. Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program CAI (computer aided instruction), program simulasi, dan lain-lain.

## 2. ICT sebagai Sarana/Tempat Belajar

Kemajuan dunia ICT (khususnya Internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (virtual class) dalam bentuk e-learning, di mana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan siswa dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan e-learning, aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal-soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama teman maupun guru, melakukan eksperimen semua dalam bentuk simulasi. Selain e-learning yang dikembangkan menggunakan software aplikasi khusus tersebut, beberapa situs Web juga menyediakan fasilitas e-learning yang dapat diakses oleh umum. Salah satu contoh situs di Indonesia yang menyediakan fasilitas e-learning adalah situs Edukasi Net (<http://edukasi.net>) yang menyediakan materi pelajaran sekolah mulai dari SD sampai SLTA (SMU dan SMK) secara interaktif, meski dengan fasilitas yang terbatas.

## 3. ICT sebagai Sumber Belajar

Perkembangan ICT yang pesat tidak hanya dalam bentuk teknologi saja, namun juga dalam bentuk isi (content). Pada satu sisi para ahli telah mengembangkan teknologi yang memudahkan para pakar untuk menyajikan dan menyampaikan pengetahuan, di sisi lain para pakar dalam berbagai bidang sudah banyak yang menyumbangkan dan menyebarkan pengetahuannya melalui berbagai media seperti CD, DVD, Internet (Web), baik secara individu maupun secara kolektif. Beberapa contoh sumber belajar berbasis ICT adalah ensiklopedi Britanica (dalam bentuk DVD maupun Web), Microsoft Encarta (dalam bentuk DVD dan Web), dan ensiklopedi gratis Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)) yang berkembang sangat pesat. Di Indonesia juga terdapat sekelompok penulis yang membagi-bagi tulisannya dalam bidang komputer melalui situs Ilmu Komputer ([www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)). Dengan tersedianya sumber-sumber informasi yang sangat melimpah di Internet, untuk mempermudah pencarian informasi tertentu yang diinginkan, seseorang dapat menggunakan fasilitas mesin pencari (search engine). Salah satu mesin pencari yang sangat populer sekarang adalah Google ([www.google.com](http://www.google.com)). Selain mendapatkan pengetahuan melalui sumber-sumber belajar yang siap pakai di Internet, seseorang juga dapat bertanya kepada orang lain, termasuk para pakar dalam bidang tertentu, melalui e-mail atau forum-forum diskusi.

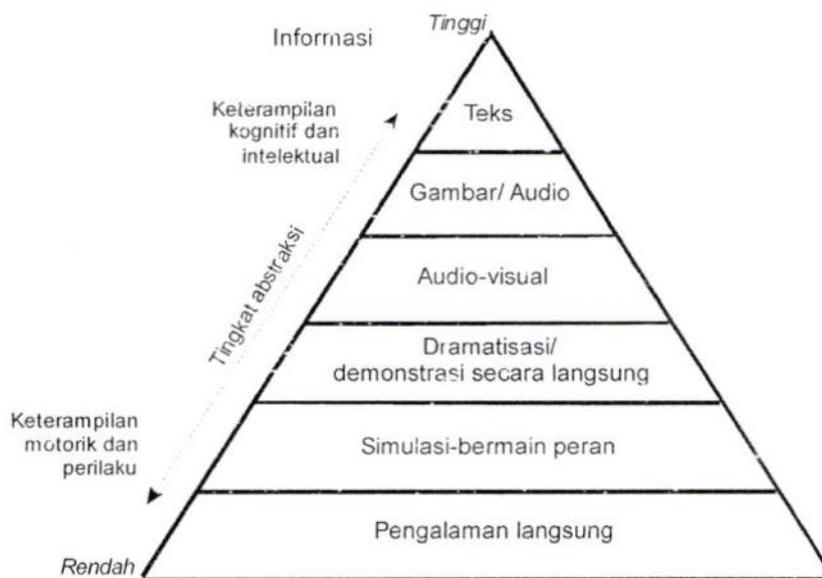
#### 4. ICT sebagai Sarana Peningkatan Profesionalisme

Perkembangan ICT yang ada dewasa ini juga 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. Bahkan, melalui komunikasi semacam ini tidak tertutup kemungkinan terjalin kerja sama lebih lanjut dalam bentuk penelitian bersama, misalnya, atau mengundang pakar yang bersangkutan untuk menjadi pembicara dalam seminar atau workshop.

#### **D. Media Pembelajaran**

Saat ini, situasi pembelajaran kolaboratif juga sering menggunakan media pembelajaran. ICT memungkinkan para siswa di lokasi yang berbeda-beda dapat melakukan kolaborasi pemecahan masalah dan pembelajaran secara online. Realisasi bahwa pembelajaran merupakan proses sosial sekaligus mental menjadi sangat penting untuk memahami bagaimana media dapat meningkatkan pembelajaran. Diagram dari Dale (1969) menunjukkan tentang kerucut pengalaman di mana pengalaman pembelajaran dikelola

menurut tingkat kongkret tidaknya setiap proses. Di bagian paling bawah adalah pengalaman langsung. Sebagai mana tingkat dalam kerucut semakin naik, pengalaman yang sifatnya kongkret semakin menghilang, dengan stimulan yang semakin abstrak. Kita semua tahu bahwa pendekatan mengajar gaya ceramah, bahkan ceramah yang dibantu media gambar misalnya, masih tetap menjadi jenis pengajaran yang paling abstrak. Untuk beberapa jenis pembelajaran (seperti perubahan perilaku atau pembelajaran keterampilan motorik dalam pendidikan jasmani), pengalaman langsung seperti pada bagian paling bawah kerucut merupakan pendekatan yang paling tepat.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman (Dale, 1969).

Pengalaman belajar di bagian bawah kerucut cenderung membuat perhatian siswa bertahan lebih lama dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Media di bagian atas bisa dikatakan lebih pasif. Walaupun demikian, media tersebut sangat cocok untuk membantu menyampaikan informasi yang banyak secara

cepat. Oleh sebab itu, jenis apa yang terbaik tergantung pada tujuan dan keadaan sekitar.

Sementara pembelajaran yang dibantu ICT semakin populer di negara-negara maju, hal ini bukan berarti menjadi yang paling praktis. Mungkin saja jenis media lain justru lebih tepat. Sekali lagi ketepatan penggunaan media tergantung dari kebutuhan. Pengalaman pendidikan yang melibatkan siswa secara nyata dan yang memberikan contoh kongkret akan bertahan lebih lama dibandingkan pengalaman abstrak seperti mendengarkan ceramah guru. Media pembelajaran membantu menambahkan elemen-elemen realitas-contohnya, penggunaan gambar atau simulasi dengan komputer saat ceramah. Berikut ini merupakan berbagai manfaat media dalam mendukung aktivitas pembelajaran:

1. Meningkatkan perhatian. Beberapa hal seperti tampilan gambar pada layar, pertanyaan yang ditulis di papan tulis, atau pemutaran musik saat siswa memasuki kelas akan meningkatkan perhatian siswa.
2. Membantu mengingat pelajaran sebelumnya. Menggunakan media dapat membantu siswa mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya sehingga bahan pelajaran baru dapat disatukan dan dibangun dari bahan-bahan sebelumnya.
3. Menyajikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Handout atau tugas harian.
4. Menyajikan bahan pelajaran baru. Media tidak hanya membantu siswa untuk membuat isi pelajaran menjadi lebih mudah diingat, media juga

dapat membantu penyampaian bahan pelajaran baru (teks, film, atau video).

5. Mendukung pembelajaran melalui contoh dan elaborasi visual. Salah satu manfaat terbesar media adalah untuk membawa keluasan dunia ke dalam ruang kelas ketika tidak ada kemungkinan membawa siswa ke dunia nyata.
6. Menggali tanggapan siswa. Menyajikan informasi kepada siswa dan memberikan pertanyaan, akan membuat mereka terlibat dengan cara menjawab pertanyaan.
7. Menyediakan umpan balik. Media dapat digunakan untuk menyediakan umpan balik yang berkaitan dengan test atau ulangan harian.
8. Meningkatkan daya ingat dan transfer. Gambar dapat meningkatkan daya ingat. Media dapat membantu siswa memvisualisasi pelajaran, dan mentransfer konsep yang abstrak menjadi kongkret, artinya menjadi obyek yang lebih mudah diingat.
9. Menilai hasil belajar. Media adalah cara yang terbaik untuk menyampaikan pertanyaan evaluatif, atau siswa dapat mengumpulkan tugasnya dalam bentuk presentasi menggunakan media sebagai tugas kelompok.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan seperti dalam tabel 1.

Tabel 1. 10 Golongan Media dan Penggunaannya dalam Pembelajaran

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
----	----------------	---------------------------

1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio-cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7		Audio Visual gerak, film gerak bersuara, video/VCD, televisi
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10	Komputer	CAI (Pembelajaran berbantuan komputer), CBI (Pembelajaran berbasis komputer).[7]

#### E. Literasi Media Pembelajaran ICT

Perkembangan ICT sudah sedemikian pesat. ICT telah digunakan sebagai sumber untuk mendapatkan berbagai bahan dan konsep yang berkaitan dengan proses pengajaran dan pembelajaran. ICT juga amat sesuai digunakan sebagai sebuah saluran komunikasi antara seseorang guru dengan guru lain, guru dengan murid, guru dengan orang tua, atau murid dengan murid lain. Sebagai contoh, pemanfaatan ICT sebagai sistem *e-learning* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas, (2) Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa, (3) Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing, Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa, (4) Adanya

keakuratan dan kekinian materi pembelajaran, (5) Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa, dan (6) Memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara *on-line*.

Semakin bertambahnya sekolah yang tergabung dalam komunitas pendidikan, semakin bertambahnya sekolah yang memiliki ICT, dan seiring dengan bertambahnya rumah tangga yang memiliki komputer yang terhubung ke Internet, maka kesempatan bagi siswa untuk memanfaatkan ICT juga semakin tinggi. Dengan demikian bisa diasumsikan pula bahwa peluang memanfaatkan internet untuk keperluan pendidikan atau secara lebih khusus lagi untuk keperluan pembelajaran di lingkungan sekolah di Indonesia menjadi hal yang sangat mungkin dan layak untuk dilaksanakan. ICT dan pendidikan yang berbasis web menawarkan akses jarak jauh baik di manapun dan kapanpun. Oleh karena itu, keberadaan ICT sangat memungkinkan untuk mendukung pengembangan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan jaman.

Penyampaian materi pembelajaran bukan hanya tergantung pada guru semata, tetapi juga media yang digunakan. Menurut Anindo et al (2004), penyampaian materi pembelajaran yang baik memperhatikan, misalnya; problem solving, intuisi, imajinasi, dan kreativitas sebagai komponen pembelajaran. Sebagaimana digambarkan oleh Anido et al (2004) menempatkan materi pengajaran di web dalam bentuk catatan dan tugas saat

ini merupakan hal yang relatif mudah dan sederhana. Potensi pendekatan teknologi informasi dalam pendidikan memungkinkan terjadinya penyebaran lingkungan akademis dan ilmiah yang menyediakan akses terhadap instrument, data, analisis sumber daya, dan memampakkan kolaborasi antar manusia secara jarak jauh (Anindo, Llamas & Fernandez, 2004). Menurut Weigand (2002), ICT memiliki setidaknya empat potensi edukatif, yaitu sebagai sumber informasi, alat bantu pembelajaran, media untuk melakukan demonstrasi di dalam kelas, alat komunikasi efektif yang memfasilitasi komunikasi siswa-guru.

Literasi media dapat diintegrasikan dalam pendidikan dalam beberapa cara (Friesem 2013; Friesem et al. 2014; Neag 2015). Pertama, guru dapat mendorong literasi media menggunakan konten dalam mata pelajaran tertentu: literasi media memainkan peran penting dalam pelajaran seni dan musik (literasi visual dan audio); pelajaran bahasa, terutama dalam pendidikan bahasa ibu, dengan fokus pada fungsi media komunikatif (membaca dan memahami beberapa jenis teks); dan dalam pelajaran seperti sejarah, geografi, dan sains, yang menawarkan kemungkinan mempromosikan literasi media dengan membuat siswa mencari, menganalisis, dan menyajikan informasi. Selain itu, perlu untuk membahas literasi media secara eksplisit dalam kurikulum dengan membahas topik dan masalah media. Sekolah dapat menerapkan literasi media dalam mata pelajaran khusus yang disebut "Media". Akhirnya, sekolah juga dapat mengadopsi desain interdisipliner untuk menumbuhkan literasi media pada

siswa dengan mengimplementasikan proyek yang fokus pada literasi media dalam beberapa mata pelajaran. Berdasarkan hal itu, Simons, Meeus & T'Sas (2017) merumuskan 3 kompetensi literasi media pembelajaran, yaitu:

1. Kompetensi menggunakan media yaitu kompetensi yang mencerminkan penggunaan media secara teknis.
2. Kompetensi memahami media yaitu kompetensi dalam bidang (kritis) pemahaman media, termasuk analisis, evaluasi dan refleksi pada konten media.
3. Kompetensi berkontribusi secara medial yaitu kompetensi yang berkaitan dengan pembuatan dan komunikasi pesan media serta partisipasi menggunakan media.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini diawali dengan membuat instrumen penelitian yaitu angket, kemudian angket divalidisikan. Penelitian dilanjutkan dengan menentukan populasi dan sampel penelitian, kemudian sampel penelitian itu dijadikan sebagai subjek subjek penelitian. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data dari sampel penelitian berdasarkan pada angket yang telah disusun. Data yang telah terkumpul kemudian di analisis dan dijadikan bahan untuk pembuatan laporan penelitian ini.

#### **B. Wilayah Generalisasi**

Penelitian ini akan dilakukan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang meliputi Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Bantul.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek Penelitian ini adalah para guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di wilayah DIY dengan jumlah total 371-orang yang mengajar di sekolah dasar dan menengah.

#### **D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan dengan cara survei menggunakan instrumen berupa tes pengetahuan dan kuisisioner penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT. Instrumen disusun oleh peneliti kemudian disebarakan kepada responden, sehingga terkumpul data mengenai pengetahuan dan penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT oleh para guru PJOK. Pada proses ini dilakukan juga validitas dan realibilitas instrument berdasarkan data yang diperoleh.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Pengetahuan guru PJOK tentang media pembelajaran berbasis ICT diukur melalui sebuah tes pengetahuan media pembelajaran berbasis ICT yang terdiri dari beberapa item pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan yang diketahui guru. Tes pengetahuan ini didasarkan pada faktor tingkatan kognitif (pengetahuan) dari Bloom yang terdiri atas Mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6). Penggunaan/pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis ICT diukur melalui sebuah kuisisioner yang terdiri atas rangkaian pernyataan berdasarkan faktor-faktor pemanfaatan media dalam situasi kelas dan luar kelas, computer, multimedia, telekomunikasi, dan jaringan internet.

#### **F. Teknik Analisis Data**

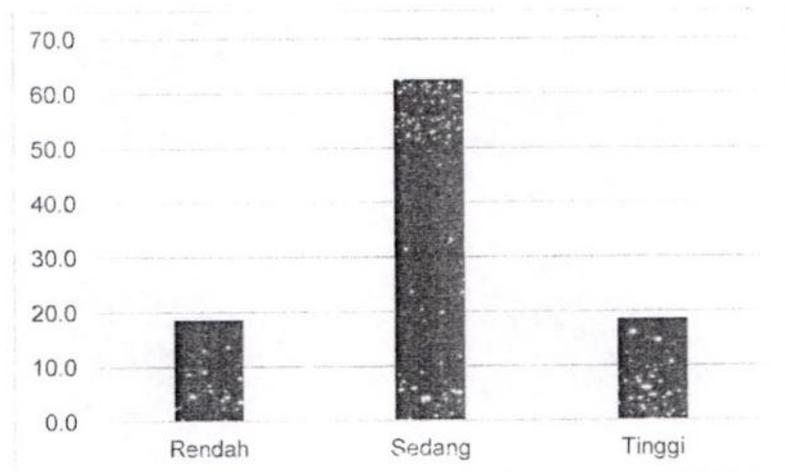
Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosentase yang merupakan hasil dari pembagian skor total responden dengan skor total yang seharusnya dikalikan dengan seratus persen (100%). Data pengetahuan

dan penggunaan/pemanfaatan ini merupakan gambaran tentang literasi para guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT.

## BAB IV

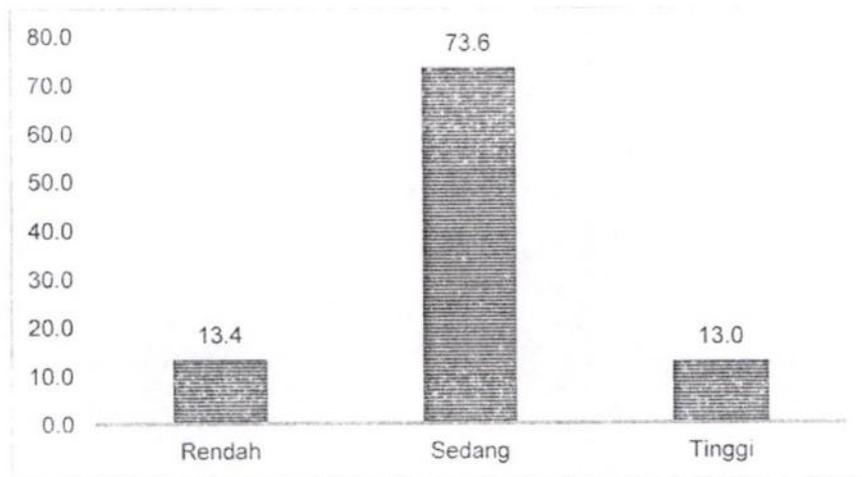
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian



**Gambar 1. Tingkat Pengetahuan Guru PJOK pada Media Pembelajaran berbasis ICT**

Gambar 1 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT secara berurutan termasuk kategori rendah sebanyak 18,7 %, kategori sedang sebanyak 62,6 %, dan kategori tinggi sebanyak 18,7 %. Sedangkan, tingkat penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam PJOK secara berurutan termasuk kategori rendah sebanyak 13,4 %, kategori sedang sebanyak 73,6 %, dan kategori tinggi sebanyak 13 % seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



**Gambar 2. Tingkat pemanfaatan/penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh Guru PJOK**

### **B. Pembahasan**

Pada saat ini di sekolah-sekolah telah diberlakukan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah. Dengan kurikulum 2013 ditegaskan kembali mengenai pendekatan pembelajaran dengan menggunakan Metode-metode mengajar yang lebih mengembangkan kecakapan berpikir. Metode-metode pembelajaran aktif yang mampu mengajak siswa untuk lebih aktif mencari jawab ataupun beraktifitas. Secara umum pengertian pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud

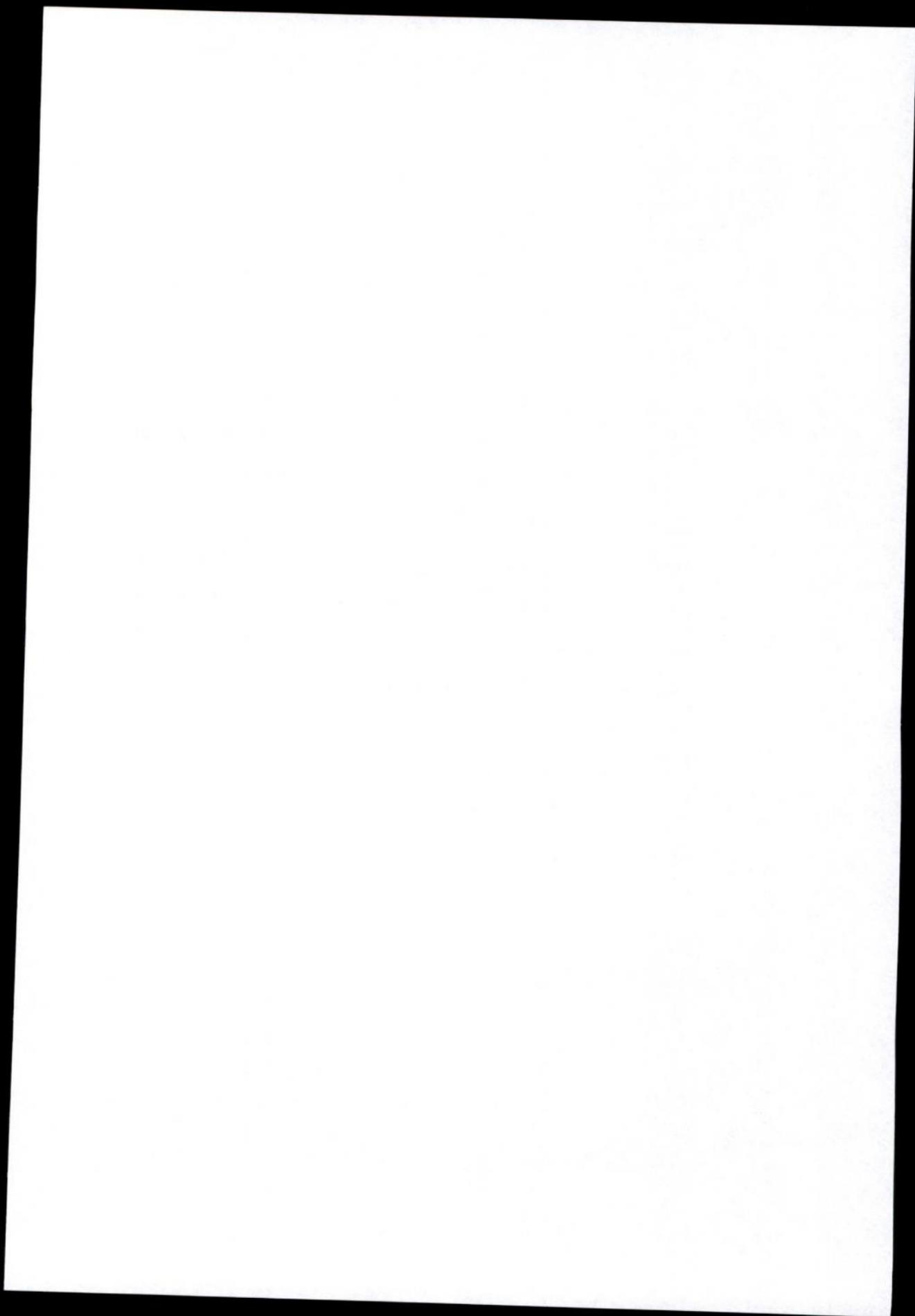
supaya di samping tercipta proses belajar juga sekaligus supaya proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif.

Pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis ICT perlu untuk ditingkatkan agar menjadi dari dalam pengembangannya. Hal ini sesuai dengan teori *cognitivist perspective* yang memandang bahwa belajar merupakan proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor-faktor lain. Diantara teori-teori belajar kognitif yang sering dijadikan landasan teori dalam penggunaan media pembelajaran adalah teori kognitif mengenai tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Jean Peaget. Hal senada diungkapkan oleh Heinich (1996:17) bahwa dengan teori belajar kognitif dari Peaget, akan ada proses bertahap dalam penerimaan materi ke otak sesuai dengan kemampuan siswa. Konstruksi pengetahuan juga didasari oleh *constructivist Perspective* yang merupakan teori belajar dengan menekankan pada pengalaman, tidak semata pengetahuan kognitif (Heinich, 1996:17). Selain itu, dasar pengetahuan juga didukung oleh teori *behavioristic* yang menyatakan bahwa pada prinsipnya pembelajaran harus dirancang untuk menghasilkan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur (Neo, 2007). Sebagai contoh adalah program pembelajaran *teaching machine* dan pembelajaran berprogram (merupakan cikal bakal pembelajaran berbasis multimedia), dan program-program lain yang menggunakan konsep Stimulus-Respon serta faktor-faktor penguat.

Penggunaan/pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup sebagai alat bantu atau media pembelajaran, sarana/tempat belajar, sumber

belajar, dan sarana peningkatan profesionalisme. Saat ini, situasi pembelajaran kolaboratif juga sering menggunakan media pembelajaran. ICT memungkinkan para siswa di lokasi yang berbeda-beda dapat melakukan kolaborasi pemecahan masalah dan pembelajaran secara online. Realisasi bahwa pembelajaran merupakan proses sosial sekaligus mental menjadi sangat penting untuk memahami bagaimana media dapat meningkatkan pembelajaran. Sementara pembelajaran yang dibantu ICT semakin populer di negara-negara maju, hal ini bukan berarti menjadi yang paling praktis. Mungkin saja jenis media lain justru lebih tepat. Sekali lagi ketepatan penggunaan media tergantung dari kebutuhan. Pengalaman pendidikan yang melibatkan siswa secara nyata dan yang memberikan contoh kongkret akan bertahan lebih lama dibandingkan pengalaman abstrak seperti mendengarkan ceramah guru. Media pembelajaran membantu menambahkan elemen-elemen realitas-contohnya, penggunaan gambar atau simulasi dengan komputer saat ceramah. Penyampaian materi pembelajaran yang baik memperhatikan, misalnya; problem solving, intuisi, imajinasi, dan kreativitas sebagai komponen pembelajaran (Anido et al., 2004) lebih lanjut dijelaskan bahwa menempatkan materi pengajaran di web dalam bentuk catatan dan tugas saat ini merupakan hal yang relatif mudah dan sederhana. ICT memiliki setidaknya empat potensi edukatif, yaitu sebagai sumber informasi, alat bantu pembelajaran, media untuk melakukan demonstrasi di dalam kelas, alat komunikasi efektif yang memfasilitasi komunikasi siswa-guru (Weigand, 2002).

Literasi terhadap media dapat diintegrasikan dalam pendidikan dalam beberapa cara (Friesem 2013; Friesem et al. 2014; Neag 2015). Literasi media memainkan peran penting dalam pelajaran seni dan musik (literasi visual dan audio), pelajaran bahasa dengan fokus pada fungsi media komunikatif (membaca dan memahami beberapa jenis teks); dan dalam pelajaran seperti sejarah, geografi, dan sains, yang menawarkan kemungkinan mempromosikan literasi media dengan mencari, menganalisis, dan menyajikan informasi. Selain itu, literasi media secara eksplisit dalam kurikulum dengan membahas topik dan masalah media. Berdasarkan hal itu, Simons, Meeus & T'Sas (2017) merumuskan 3 kompetensi literasi media pembelajaran, yaitu: (1) kompetensi menggunakan media yaitu kompetensi yang mencerminkan penggunaan media secara teknis, (2) kompetensi memahami media yaitu kompetensi dalam bidang (kritis) pemahaman media, termasuk analisis, evaluasi dan refleksi pada konten media, (3) kompetensi berkontribusi secara medial yaitu kompetensi yang berkaitan dengan pembuatan dan komunikasi pesan media serta partisipasi menggunakan media.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengetahuan dan penggunaan/pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT pada guru-guru PJOK berbeda satu sama lain, meskipun sebagian besar dalam kategori sedang. Hal ini menggambarkan bahwa literasi media pembelajaran berbasis ICT yang dimiliki para guru masih adanya faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam memperoleh pengetahuan dan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Berbagai pendidikan dan pelatihan perlu diberikan kepada para guru PJOK agar dapat meningkatkan literasi mereka terhadap media pembelajaran berbasis ICT.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, maka beberapa saran perlu disampaikan bagi:

1. Guru, hendaknya terus menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis ICT. Penguasaan secara aplikatif juga sangat diperlukan oleh para guru dengan mengikuti berbagai kegiatan worksop, pelatihan, dan pendidikan serta belajar secara mandiri. Guru juga diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan secara maksimal berbagai peralatan ICT yang dimilikinya sendiri dan sekolah dalam kegiatan pembelajaran.

2. Sekolah, pemenuhan berbagai fasilitas pendukung untuk terjadinya pemanfaatan secara maksimal ICT perlu dilakukan. Sekolah juga harus memberikan kelonggaran dan fleksibilitas penuh bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis ICT. Tenaga ahli dalam bidang ICT di sekolah akan sangat membantu para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT.
3. Pemerintah, dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan beserta instansi turunannya diharapkan dapat membuat program-program yang lebih nyata agar para guru memiliki literasi digital yang baik untuk membantu pembelajaran yang lebih maju.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, M & Boos, M. (2004). *Knowledge exchange via discussion forums in virtual courses or only coffee klatsch?* Available at [www.dgof.de/gor04/index\\_3.html](http://www.dgof.de/gor04/index_3.html)
- Anindo, L., Llamas, M., & Fernandez, M.J. (2001). *Internet-based Learning by Doing*. [www.ece.msstate.edu/~hagler/May2001/17/Begin.htm](http://www.ece.msstate.edu/~hagler/May2001/17/Begin.htm)
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Asri Budiningsih, C. (2003). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Bower, G.H. & Ernest, R.H. (1981). *Theories of learning*. New York: Prentice Hall, Inc.
- Bucher, C.A. (1995). *Foundation of Physical Education*. St. Louis. C.V. Mosby Company.
- Clarke, P. A. dan Cronje, J. C. (2002). *Teaching on the Internet*. [www.jjponline.com/linkbrary/teaching\\_internet.html](http://www.jjponline.com/linkbrary/teaching_internet.html)
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in teaching (third Ed.)*. NY: Dryden Press.
- Friesem, Y. (2013). "Review: Media Literacy in the K-12 Classroom (2012)." *Journal of Media Literacy Education* 5 (2). 395-396.
- Friesem, Y., D. Quaglia Beltran, and E. Crane. (2014). "Media Now: A Historical Review of a Media Literacy Curriculum." *Journal of Media Literacy Education* 6 (2): 35-55.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design (fourth ed.)*. Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Heinich, R. et.al. (1996). *Instruction media and technologies for learning*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Gary, K & O'Sullivan, M. (2003). Incidences of Student Support for and Resistance to a Curricular innovation in High School Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 22(3).
- Mosston, M and Asworth, S. (1992). *Teaching Physical education*. New York: Macmillan Publishing company.

- Nur, M., dan Prima, R.W. (2004). *Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mukminan. (2006). *Desain pembelajaran*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Neag, A. 2015. "Media Literacy and the Hungarian National Core Curriculum – A Curate's Egg," *Journal of Media Literacy Education* 7 (1): 35 -45.
- Neo, Mai. (2007). "Learning with Multimedia: Engaging Students in Constructivists Learning". *Internasional Journal of Instructional Media*, Vol. 34 (2).
- Simons, M., Meeus, W., & T'Sas, J. (2017). "Measuring Media Literacy for Media Education: Development of a Questionnaire for Teachers' Competencies". *Journal of Media Literacy Education*, 9(1), 99 – 115.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta : Alfabeta.
- Thomas, J. R. & Nelson, J.K. (2001). *Research Methods in Physical Activity*. Champaign: Human Kinetics.
- Truell, A. D. (2001). *Students Attitudes Towards and Evaluation of Internet-Assisted Instruction*. Delta Pi EPSILON Journal Vol. 43 No. 1 hal 40-49.
- Tsangaridou, N. & O'Sullivan, M. (2003). Physical Education Teachers' Theories of Action and Theories-in-use. *Journal of Teaching in Physical Education*, Vol 22, No. 2.
- Uwe, M. (2004). *The Quality of Information in Knowledge Exchanging Online Groups: A higher User Satisfaction with Online Discussions via Offline Social Networks?* Available at [www.dgof.de/gor04/index\\_3.html](http://www.dgof.de/gor04/index_3.html)
- Weigand, H-G. (2002). *New Ways of Communicating in Mathematics Teacher Education: Linking to the Internet*. [www.icme-organisers.dk/tsg15/Weigand](http://www.icme-organisers.dk/tsg15/Weigand)

# LAMPIRAN

**KISI-KISI  
TES PENGETAHUAN**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah
Pengetahuan guru PJOK terhadap media pembelajaran berbasis ICT	Tahu (mengingat)	Menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan		
		1.1 Menyebutkan media pembelajaran berbasis audio – visual	1	8
		1.2 Menyebutkan media pembelajaranan berbasis visual	2	
		1.3 Menyebutkan media pembelajaran berbasis komputer (windows )	9	
		1.4 menyebutkan kepanjangan dari ICT	16	
		1.5 mendefinisikan media pembelajaran berbasis komputer (Microsoft power point )	19	
		1.6 menyebutkan media berbasis internet (alamat web internet)	20	
		1.7 menyebutkan bagian dari media berbasis internet	21	
		1.8 menyebutkan sistem pendidikan dengan sistem ICT	23	
		Memahami	Menyimpulkan, meramalkan,menjelaskan	1.1 Menjelaskan peran media pembelajaran berbasis ICT
1.2 Peran ICT dalam kegiatan belajar mengajar	4			
1.3 Menjelaskan media pembelajaran berbasis audio visual	14			
analisis	Ciri-ciri, mengelompokan, membedakan, memilih	1.1 Mengkelompokan media pembelajaran berbasis komputer	5	4
		1.2 ciri-ciri media pembelajaran	7	
			12	

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah
		1.3 Mengelompokan jenis media pembelajaran berbasis komputer 1.4 mengelompokan jenis media pembelajaran.	18	
	Mengaplikasi	Manfaat, metode, mengoprasikan meprinsip, penggunaan, penerapan 1.1 Manfaat media pembelajaran berbasis ICT 1.2 Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT di SMA 1.3 Pengoprasian media pembelajaran berbasis Komputer Ctrl+P 1.4 Penerapan media audio dalam pembelajaran 1.5 Manfaat media audio dalam tes kebugaran MFT	6 11 13 15 17	5
	sentesis	Jenis jenis, merancang, menerapkan, memadukan 1.1 Merancang prosudur mengirim email media berbasis internet 1.2 memadukan ciri dan penerapan dari media pembelajaran 1.3 Merancang prosudur mematikan komputer dengan windows 10 1.4 memadukan ciri-ciri media berbasis visual 1.5 memadukan karakteristik media berbasis Internet dalam pendidikan	8 10 22 24 25	5
Jumlah			25	25

**PENGETAHUAN GURU PJOK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
ICT (*Information and Communication Technologies*) DI SMA NEGERI SE-KOTA  
YOGYAKARTA**

A. Latar Belakang Responden

1. Nama Lengkap : \_\_\_\_\_
2. Tempat/tanggal Lahir : \_\_\_\_\_
3. Riwayat Pendidikan
  - a. Perguruan tinggi : \_\_\_\_\_
  - b. Fakultas/jurusan : \_\_\_\_\_
  - c. Tahun kelulusan : \_\_\_\_\_
4. Tempat Mengajar : \_\_\_\_\_
5. Tahun mengajar : \_\_\_\_\_

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

C. Prosedur Pengisian.

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

D. Pertanyaan

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

1. Media pembelajaran yang mengkolaborasikan indera pendengaran dengan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi disebut ... (*tahu/ mengingat/ Mudah* )
  - a. Media berbasis komputer
  - b. Media berbasis visual
  - c. Media berbasis audio
  - d. Media berbasis audio visual

Jawaban : D

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

Jawaban : B

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

Jawaban : A

4. Peran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar... (*memahami*) sedang
- Penyampaian materi pembelajaran akan semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik (*eyes catching*).
  - Memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga menjadikan pembelajaran lebih mudah diterima dan pembelajaran tetap berjalan menarik walaupun peserta didik tidak terlalu aktif.
  - Dalam pembelajaran siswa akan terlihat lebih aktif saat menerima pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam memberikan materi dalam kelas namun tidak bisa digunakan diluar kelas.

- d. Dalam pembelajaran peserta didik akan terlihat lebih aktif sehingga pemberian materi akan terlihat mudah dan pembelajaran akan lebih menyenangkan untuk diterima namun hanya bisa dilakukan didalam kelas.

Jawaban : A

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

Jawaban : B

6. Manfaat media pembelajaran berbasis ICT dalam kegiatan belajar mengajar ditunjukkan dalam pilihan berikut, kecuali ... (*aplikasi sedang*)
- Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
  - Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
  - Proses pembelajaran menjadi lebih pasif
  - Proses pembelajaran siswa dapat ditingkatkan

Jawaban : C

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

Jawaban : D

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

- a. Login ke akun Gmail anda » lalu klik compose atau tulis » kemudian lalu isikan email penerima pada To/kepada » kemudian klik subjek » lalu mengirim klik tombol send / kirim
- b. Masuk ke akun gmail » lalu klik compose atau tulis » kemudian isikan alamat email penerima » klik subjek lalu isi judul email tersebut » lalu klik tombol kirim/send.
- c. Login ke akun gmail anda » Lalu klik Compose » Akan terbuka sebuah form dipojok kanan web browser » isikan alamat email penerima pada To/kepada » Subjek/Judul lalu isi email tersebut. » Untuk mengirim, klik tombol Send.
- d. Masuk ke akun email » kemudian klik tombol tulis » lalu isikan alamat email penerima pada To/kepada » isikan judul email tersebut lalu mengirim » klik tombol send.

Jawaban C

9. Versi Windows yang dirilis Microsoft pada juni tahun 2015 yang digunakan sampai sekarang adalah ... (mengingat / tahu)

- a. Windows 7
- b. Windows XP
- c. Windows 10
- d. Windows 2000

Jawaban C

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

- a. *Fixative Property*
- b. *Distributive Property*
- c. *Manipulatif Property*

d *Minimalis Property*

Jawaban : A

11. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk, Kecuali ... (*aplikasi /sedang*)
- Menimbulkan kegairahan belajar peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.
  - Memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan diri dan minat
  - Meningkatkan mutu pendidikan yang ada disekolah dan meningkatkan semangat siswa

Jawaban : D

12. Media berbasis komputer terbagi dalam dua jenis yaitu ... (*analisis/ sedang*)
- Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis visual
  - Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis audio
  - Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis internet
  - Microsoft Powerpoint* dan Media berbasis audio visual

Jawaban : C

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

Jawaban : B

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

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

Jawaban : C

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

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

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

Jawaban : B

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

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

Jawaban C

17. Apa kepanjangan dari ICT ... (*tahu / mengingat*)

- a. Information and Communication Technologies
- b. Information and Computer Technologies
- c. Information and Communicion Technologies
- d. Information and Commpucation Technologies

Jawaban . A

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

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

Jawaban C

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

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

Jawaban : B

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

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

Jawaban A

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

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

Jawaban B

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

- a. Wired
- b. Cabling

- c. Waving
- d. Wireless

Jawaban D

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

Jawaban A

24. Sistem atau konsep pendidikan yang melibatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar adalah ... (*Tahu/mudah*)
- a. Modul
  - b. E-learning
  - c. Gmail
  - d. whatapps

Jawaban B

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

Jawaban B

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

Jawaban D

**KISI-KISI**  
**KUISIONER PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Tes
Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT oleh guru PJOK sekolah dasar di UPT Yogyakarta wilayah selatan	Teknologi computer	<i>Hardware dan software</i>	1,2,3,4,5,6
	Teknologi multimedia	Media video dan suara	7,8,9,10
	Teknologi telekomunikasi	Telepon	11,12,13,14,15
	Teknologi jaringan internet	Media berbasis internet	16,17,18,19,20,21

**KUESIONER GURU MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PEMBELAJARAN PJOK  
SEKOLAH DASAR**

**I. PENGANTAR**

Sehubungan dengan penelitian saya lakukan guna penyelesaian tugas akhir, maka saya memohon kepada Bapak/Ibu guru untuk membantu pengisian kuesioner penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Oleh Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Sekolah Dasar di UPT Yogyakarta Wilayah Selatan. Kuesioner 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 KUESIONER**

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 kuesioner 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
	<b>A. Teknologi Komputer (Hardware dan Software)</b>		
1.	Saya menggunakan komputer/laptop saat mengajar pembelajaran PJOK di lapangan dan di kelas.		
2.	Saya menggunakan software komputer (Microsoft word dan Microsoft power point) untuk membantu membuat media pembelajaran PJOK.		
3.	Saya menggunakan CorelDRAW untuk membuat media gambar pembelajaran PJOK.		
4.	Saya menggunakan CD dan DVD pembelajaran saat proses pembelajaran PJOK.		
5.	Saya menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran PJOK agar materi tersampaikan.		

NO.	Pernyataan	YA	TIDAK
6.	Saya menggunakan proyektor LCD untuk menampilkan materi pembelajaran PJOK		
	<b>B. Teknologi Multimedia</b>		
7.	Saya menggunakan media video dalam pembelajaran PJOK untuk memberikan contoh gerakan yang sulit.		
8.	Saya menggunakan kamera handphone untuk mengambil gambar siswa saat melakukan gerakan dalam pembelajaran PJOK sebagai bahan evaluasi siswa.		
9.	Saya memutar video berulang-ulang agar peserta didik lebih paham dalam pembelajaran PJOK.		
10.	Saya menggunakan kamera digital untuk mengambil gambar beruntun saat proses pembelajaran PJOK untuk dijadikan bahan evaluasi peserta didik.		
	<b>C. Teknologi Telekomunikasi</b>		
11.	Saya berkomunikasi dengan peserta didik/wali murid menggunakan media sosial (Whatsapp, line, dan lain-lain) diluar jam pembelajaran PJOK.		
12.	Saya menggunakan email, whatsapp untuk bertukar materi pembelajaran kepada guru PJOK sekolah lain.		
13.	Saya menggunakan handphone untuk membuat grup whatsapp dengan siswa untuk pembelajaran PJOK.		
14.	Saya menggunakan handphone untuk menanyakan materi pembelajaran di grup whatsapp guru PJOK.		
15.	Saya menggunakan handphone untuk berdiskusi dengan guru lain mengenai pembelajaran PJOK.		
	<b>D. Teknologi Jaringan Internet</b>		
16.	Saya menggunakan akses internet untuk mencari media pembelajaran PJOK terkini.		
17.	Saya meminta siswa mengerjakan tugas PJOK dengan membuka internet.		
18.	Saat di sekolah saya menggunakan layanan internet yang sudah disediakan untuk membuat media pembelajaran baru.		
19.	Untuk materi pembelajaran PJOK saya mencari tambahan materi dari internet ( <i>Google</i> ).		
20.	Saya menggunakan internet untuk mencari video di <i>Youtube</i> gerakan-gerakan dalam pembelajaran PJOK yang tidak bisa saya lakukan secara langsung.		
21.	E-learning di sekolah saya manfaatkan untuk membuat media pembelajaran PJOK.		



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 550817 psw. 1282,1541,1544 (0274) 513092 Fax. (0274) 513092  
Website : <http://fik.uny.ac.id> e-mail. [fik@uny.ac.id](mailto:fik@uny.ac.id) : [fik@uny.ac.id](mailto:fik@uny.ac.id)

**BERITA ACARA SERAH TERIMA PEKERJAAN  
LAPORAN HASIL PENELITIAN RESEARCH GROUP**

Nomor : B/92/UN34.16/KU.03.01/2019

Pada hari ini Senin tanggal Delapan bulan Juli tahun Dua ribu sembilan belas kami yang bertandatangan di bawah ini :

1. Nama : Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP : 19640707 198812 1 001 IV/d  
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY Selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA
2. Nama : Soni Nopembri, M.Pd, Ph.D  
NIP/GOL. : 19791112 200312 1 002 IV/b  
Jabatan : Ketua Tim Peneliti dari Research Group yang beralamat di Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Telah mengadakan Serah Terima pekerjaan secara nyata yang berupa Kegiatan Penelitian Research Group, FIK Universitas Negeri Yogyakarta Pelaksanaannya telah mencapai 100 % (seratus persen) yang diatur sebagai berikut :

**Pasal 1**

PIHAK Kedua telah menyerahkan Kepada Pihak pertama dan Pihak pertama telah menerima Laporan Hasil dari Pihak Kedua, berupa Pelaksanaan Kegiatan Penelitian Research Group FIK UNY Tahun 2019 dengan Judul :

" LITERASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) PADA GURU PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN "

dengan susunan personalia sebagai berikut:

- Ketua : Soni Nopembri, M.Pd, Ph.D  
Anggota : Saryono, M.Or  
A. Erlina Listyarini, M.Pd  
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd

**Pasal 2**

Dengan serah terima ini Pihak Kedua berhak menerima pembayaran tahap II sebesar 30% X Rp. 24.000.000,- = Rp. 7.200.000,- (Tujuh juta dua ratus ribu rupiah)

**Pasal 3**

Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dalam rangkap 5 (lima) dengan dibubuhi materai Rp. 6.000,- (enam ribu rupiah) pada Lembar kesatu dan kedua yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

**PIHAK KEDUA**  
Ketua Pelaksana  
Peneliti Research Group

Soni Nopembri, M.Pd, Ph.D  
NIP 19791112 200312 1 002

**PIHAK PERTAMA**  
Dekan FIK UNY

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



**SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN KEGIATAN PENELITIAN**

**Nomor : B/110/UN34.16/PM.01/2019**

Pada hari ini *Kamis* tanggal *Tujuh* bulan *Februari* tahun *Dua ribu sembilan belas* kami yang bertandatangan di bawah ini :

1. Nama : Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed  
NIP : 19640707 198812 1 001 IV/d  
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**
2. Nama : Soni Nopembri, M.Pd, Ph.D  
NIP/GOL. : 19791112 200312 1 002 IV/b  
Jabatan : Ketua Tim Peneliti dari Research Group yang beralamat di Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**

Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian ini berdasarkan :

DIPA UNY 2019 yang merupakan implementasi dari DIPA Sekretariat Jenderal Kemenristekdikti dengan Nomor : SP DIPA-042.01.2.400904/2019, Tanggal 5 Desember 2018 dan DIPA Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Ditjen Belmawa) Nomor : SP DIPA-042.04.2.400058/2019, Tanggal 5 Desember 2018.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut :

**Pasal 1**

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan Penelitian dengan judul dan nama Ketua/ Anggota Peneliti sebagai berikut :

Judul Penelitian : " LITERASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *INFORMATION COMMUNICATION TECHNOLOGY* (ICT) PADA GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN "

dengan susunan personalia sebagai berikut:

- Ketua : Soni Nopembri, M.Pd, Ph.D  
Anggota : Saryono, M.Or  
A. Erlina Listyarini, M.Pd  
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd

## Pasal 2

1. **PIHAK PERTAMA** memberikan dana Penelitian yang tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp24.000.000,00 ( Dua puluh empat juta rupiah ) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Alokasi Dana Penelitian FIK UNY Nomor : SP DIPA-042.01.2.400904/2019, Tanggal 5 Desember 2018.
2. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana tersebut pada Pasal 2 ayat (1) dan berkewajiban menggunakan seperuhnya untuk pelaksanaan Penelitian sebagaimana Pasal 1 sampai selesai ketentuan pembelanjaan keuangan negara.

## Pasal 3

Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Fakultas Ilmu Keolahrgaan Universitas Negeri Yogyakarta dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tahap Pertama sebesar  $70\% \times \text{Rp } 24.000.000,00 = \text{Rp } 16.800.000,00$  ( Enam belas juta delapan ratus ribu rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
2. **PIHAK KEDUA** wajib membuat laporan kemajuan pelaksanaan penelitian dan laporan penggunaan keuangan sejumlah termin pertama sebanyak 1 (satu) eksemplar paling lambat tanggal 30 Mei 2019, serta mengunggah laporan tersebut ke [simpppm.lppm.uny.ac.id](http://simpppm.lppm.uny.ac.id).
3. Tahap Kedua 30 % sebesar  $\times \text{Rp } 24.000.000,00 = \text{Rp } 7.200.000,00$  ( Tujuh juta dua ratus ribu rupiah ) setelah **PIHAK KEDUA** mengupload laporan akhir melalui [simpppm.lppm.uny.ac.id](http://simpppm.lppm.uny.ac.id) dan menyerahkan laporan akhir hasil pelaksanaan penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** dalam bentuk hardcopy sebanyak 3 (tiga) eksemplar disertai softcopy 1 buah (dalam CD-R) paling lambat tanggal **8 Juli 2019**.
4. **PIHAK KEDUA** berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari **PIHAK PERTAMA** dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
5. **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada **PIHAK PERTAMA** untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

## Pasal 4

**PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk :

1. Memanfaatkan hasil penelitian untuk proses bahan mengajar,
2. Mempublikasikan hasil penelitiannya pada jurnal/proseding bereputasi,
3. Membayar PPh pasal 21. PPh pasal 22 PPh pasal 23 dan PPh sesuai ketentuan yang berlaku,
4. Membiayai dan melaksanakan seminar instrumen dan seminar hasil penelitian.

## Pasal 5

1. Jangka Waktu pelaksanaan penelitian yang dimaksud Pasal 1 ini selama 6 (enam) bulan terhitung mulai **7 Februari 2019 sampai dengan 8 Juli 2019** dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Penelitian yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya **8 Juli 2019**.
2. PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
  - a. Laporan akhir hasil penelitian dalam bentuk hardcopy sebanyak 3 (tiga) eksemplar dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format "pdf") sebanyak 1 (satu) keping ke Subbag. Pendidikan serta mengunggah laporan tersebut ke *simppm.lppm.uny.ac.id* paling lambat **8 Juli 2019**.
  - b. Artikel Ilmiah untuk dimasukkan ke Jurnal/Prosiding yang terpisah dari laporan sebanyak 2 (dua) eksemplar.
3. Laporan hasil Penelitian dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
  - a. Bentuk/ Ukuran Kertas Quarto.
  - b. Warna Cover kuning.
  - c. Di bagian bawah Cover di Tulis :

Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : SP DIPA-042.01.2.400904/2019, Tanggal 5 Desember 2018 berdasarkan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

Nomor : **B/110/UN34.16/PM.01/2019**, Tanggal **7 Februari 2019**

4. Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke : Subagian Pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta sebanyak 3 (tiga) eksemplar.
5. Apabila batas waktu habisnya masa penelitian ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1 ‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5 % (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

## Pasal 6

1. Apabila Ketua Peneliti sebagaimana dimaksud Pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim.
2. Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
3. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
4. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

### Pasal 7

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola Sesuai dengan peraturan dan perundangan yang berlaku.

### Pasal 8

Hasil Penelitian berupa peralatan dan atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

### Pasal 9

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain perang, Perang saudara, blockade ekonomi, revolusi, pemberontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat pemogokan, epidemis, kebakaran, banjir, gempa bumi, angin ribut, gangguan navigasi, tindakan pemerintah dibidang moneter, Force Majeure di atas harus disahkan kebenaran oleh Pejabat yang berwenang.

### Pasal 10

Surat Perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

### Pasal 11

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA  
Ketua Pelaksana Penelitian

  
Soni Nopembri, M.Pd, Ph.D  
NIP 19791112 200312 1 002

PIHAK PERTAMA  
Dekan FIK UNY



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



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
 Alamat: Jalan Kolombo No.1 Yogyakarta Telp. 513092

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN RESEARCH GROUP**

1. Nama Peneliti : Soni Nopemba, Ph.D.  
 2. Jurusan : POK  
 3. Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
 4. Jenis Penelitian : Research Group (RG)  
 5. Judul Penelitian : Literasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
 5. Pelaksanaan : Selasa, 26 Februari 2019  
 Jam : 18.00  
 7. Tempat : Ruang Sidang Utama GPLA  
 8. Dipimpin oleh : Ketua : Dr. Guntur, M.Pd.  
 Sekretaris : Ahmad Rithaudin, M.Or.  
 9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : ..... orang  
 b. Nara Sumber : ..... orang  
 c. BPP : ..... orang  
 d. Peserta lain : 14 ..... orang  
 Jumlah : ..... orang

10. Hasil seminar:

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan : instrumen penelitian tersebut diatas :

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

1. Catatan :

.....  
 .....

Ketua Sidang,

*Dr. Guntur, M.Pd.*  
 NIP. 198109262006041001

Sekretaris,

*Ahmad Rithaudin, M.Or.*  
 NIP. 19801252006041001





**BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN RESEARCH GROUP**

- 1. Nama Peneliti : SONI HOPEMBRI S Pd MEd. Pd D.
- 2. Jurusan : PKR
- 3. Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- 4. Jenis Penelitian : RISET GROUP
- 5. Judul Penelitian : LITERASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBA-  
INFORMATION COMMUNICATION TECHNOL  
(ICT) PADA GURU PENDIDIKAN JASMANI OR
- 6. Pelaksanaan : 5 JULI 2019
- 7. Tempat : RSU GPLA FIK UNY
- 8. Dipimpin oleh : Ketua : DR. GUNTUR MPd  
Sekretaris : DR. SUBAGYO MPd
- 9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : ..... orang  
b. Nara Sumber : ..... orang  
c. BPP : ..... orang  
d. Peserta lain : 35 orang  
Jumlah : 35 orang

10. Hasil seminar:  
 Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan : hasil penelitian tersebut diatas :

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

11. Catatan : Lancar

Sekretaris,  
  
DR. SUBAGYO  
 NIP. 1956.11071982031003

Ketua Sidang,  
  
DR. GUNTUR MPd  
 NIP. 19810926200604,

Mengetahui  
 Wakil Dekan I  
  
Dr. Or Mansur, M.S.  
 NIP. 195705191985021001

