

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengetahuan yaitu segala sesuatu yang diketahui, kepandaian, atau segala sesuatu yang diketahui oleh seseorang berkenaan dengan hal (mata pelajaran).

Pengetahuan adalah reaksi dari seseorang atas rangsangan yang diterima oleh alam sekitar melalui sentuhan serta objek dengan indera, dan pengetahuan merupakan hasil yang dapat terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan sebuah objek tertentu (Siswati, 2017).

b. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan di dalam domain kognitif seseorang mempunyai enam tingkat pengetahuan yaitu sebagai berikut (Srimiyati, 2020):

1. *Know* (Tahu)

Hal ini diartikan sebagai memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu yang telah terjadi. Tingkatan ini merupakan tingkatan mengingat kembali materi yang telah dipelajari atau stimulus yang telah diterima oleh seseorang.

2. *Comprehension* (Memahami)

Memahami yaitu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan secara benar.

Seseorang yang telah memahami materi tersebut setidaknya dapat menyimpulkan apa yang sebelumnya telah dipelajari.

3. *Application* (Aplikasi)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan menggunakan materi yang telah dipelajari sebelumnya pada situasi atau kondisi yang nyata.

4. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau obyek ke dalam komponen – komponen tetapi masih didalam suatu struktur organisasi yang sama dan masih ada kaitannya satu dengan yang lain. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang tersebut sudah sampai pada tingkat analisis dapat dilihat apabila orang tersebut dapat menghubungkan antara pengetahuan dan realita.

5. *Synthesis* (Sintesis)

Sintesis merujuk pada suatu kemampuan seseorang untuk merangkum dalam satu hubungan yang logis dari komponen – komponen pengetahuan. Dengan kata lain, sintesis tersebut merupakan suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi – formulasi yang telah dipahami oleh seseorang tersebut.

6. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi disini berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek berdasarkan pada suatu kriteria yang telah ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ada sebelumnya.

c. Cara Memperoleh Pengetahuan

Cara memperoleh pengetahuan adalah sebagai berikut (Batbual, 2021):

1. Cara kuno yang terdiri dari:

a. Cara coba salah (*trial and error*), cara ini telah dipakai orang sebelum adanya peradaban, cara coba salah ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan itu tidak berhasil maka dicoba kemungkinan yang lain sampai masalah tersebut dipecahkan.

b. Cara kekuasaan atau otoritas, sumber pengetahuan cara ini dapat berupa pemimpin masyarakat baik formal atau informal, ahli agama, pemegang pemerintah, dan berbagai prinsip orang lain yang mempunyai otoritas diterima tanpa diuji terlebih dahulu atau dibuktikan kebenarannya baik berdasarkan fakta empiris maupun penalaran seseorang sendiri.

c. Berdasarkan pengalaman pribadi, cara ini digunakan untuk mengulang kembali pengalaman yang pernah diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi masa lalu.

2. Cara modern disebut juga metode penelitian ilmiah dimana suatu informasi dapat diterima jika telah melewati penelitian ilmiah dengan menggunakan metodologi penelitian yang analitis dan kritis.

d. Kriteria Pengetahuan

Kriteria untuk menilai dari tingkatan pengetahuan menggunakan nilai :

1) Tingkat pengetahuan baik bila skor atau nilai 76 – 100%

- 2) Tingkat pengetahuan cukup bila skor atau nilai 56 – 75%
- 3) Tingkat pengetahuan kurang bila skor atau nilai $\leq 56\%$

e. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal terdiri atas (Batbual, 2021):

- a. Pendidikan yaitu bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita – cita tertentu yang menentukan manusia untuk dapat berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi misalnya berbagai hal yang menunjang kesehatan sehingga dapat mempengaruhi perilaku seseorang akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap p berperan serta dalam pembangunan. Berdasarkan berbagai hasil penelitian didapatkan bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah dalam menerima informasi.
- b. Pekerjaan, bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan berulang dan banyak tantangan. Sedangkan bekerja umumnya merupakan kegiatan yang menyita waktu.
- c. Umur adalah umur individu yang dihitung mulai saat dilahirkan sampai berulang tahun. Sedangkan semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih

matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat, seseorang yang lebih dewasa dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya.

2. Faktor eksternal yang terdiri dari (Simarmata et al., 2020):
 - a. Faktor ekonomi dalam memenuhi kebutuhan primer ataupun sekunder, keluarga dengan status ekonomi baik lebih mudah tercukupi dibanding dengan keluarga dengan status ekonomi rendah, hal ini akan memengaruhi kebutuhan akan informasi termasuk kebutuhan sekunder. Jadi dapat disimpulkan bahwa ekonomi dapat memengaruhi pengetahuan seseorang tentang berbagai hal.
 - b. Informasi adalah keseluruhan makna, dapat diartikan sebagai pemberitahuan seseorang adanya informasi baru mengenai suatu hal mmeberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut. Pesn – pesan sugestif dibawa oleh informasi tersebut apabila arah sikap tertentu. Pendekatan ini biasanya digunakan untuk menggunakan kesadaran masyarakat terhadap suatu inovasi yang berpengaruh perubahan perilaku, biasanya digunakan melalui media masa.
 - c. Kebudayaan / lingkungan, kebudayaan dimana kita hidup dan dibesarkan mempunyai pengaruh besar terhadap pengetahuan kita. Apabila dalam suatu wilayah mempunyai budaya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin

berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah reaksi dari seseorang atas rangsangan yang diterima oleh alam sekitar melalui sentuhan serta objek dengan indera. Pengetahuan ini dapat diperoleh dengan cara apapun dan dimanapun tanpa mengenal tempat dan waktu. Pengetahuan diperoleh bisa melalui factor internal maupun factor eksternal. Bahkan, siswa mampu memperoleh pengetahuan dari lingkungan sekitar mereka.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata "*wasaaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pembelajaran adalah suatu proses perubahan positif yang dilakukan oleh peserta didik dan didukung oleh tenaga pendidik yang bertujuan untuk mencukupi kebutuhan peserta didik, baik dari aspek ilmu pengetahuan maupun aktivitas sosial pesertadidik tersebut. Antara pendidik dan yang di didik harus berjalan interaksi yang baik, sehingga target pembelajaran dapat tercapai seperti yang telah direncanakan sebelumnya (Purba et al., 2020).

Media Pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa nya dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Dengan demikian media pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya karena bidang ini telah berkembang karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan sikap masyarakat, telah ditafsirkan lebih luas sehingga memiliki fungsi yang lebih luas, sehingga hal ini memiliki nilai yang lebih luas lagi dalam dunia pendidikan (Hamid et al., 2020).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis – jenis media secara umum dapat dibagi menjadi berikut (Satrianawati, 2018):

1) Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indra penglihatan seseorang. Contoh: media foto, media gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan lain sebagainya.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar sehingga media ini mengandalkan indra pendengaran sebagai salurannya. Seperti: suara, musik atau lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat sehingga media pembelajaran ini mengandalkan indra pendengaran serta indra penglihatan oleh siswanya. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi serta media yang sekarang menjamur yaitu VCD.

4) Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh media pembelajaran ini yaitu internet, belajar menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat 6 (enam) fungsi pokok media pembelajaran (Sumiharsono & Hasanah, 2017):

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, akan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi didalam pelajaran tersebut.
- 4) Media pembelajaran ini dalam suatu pengajaran bukan semata – mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap saja.

- 5) Media pembelajaran dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan oleh guru.
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri media pembelajaran ada 3 (tiga) yaitu (Sumiharsono & Hasanah, 2017):

1) Ciri Fiksatif

Ciri media pembelajara ini yaitu mengajatkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini media memungkinkan untuk merekan suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dan ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri fiksatif ini sangat amat penting bagi guru karena kejadian – kejadian telah direkam dengan format media yang telah disediakan sehingga dapat digunakan setiap saat. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam sehingga nanti dapat dianalisis dan dikritik oleh siswa – siswa yang lain baik secara perorangan maupun kelompok.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau suatu objek dapat memungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian

yang memakan waktu sehari – hari dapat diberikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan media pembelajaran *time – lapse recording*.

Kemampuan media pembelajara dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh – sungguh oleh karena itu apabila terjadi suatu kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian tertentu atau pemotongan bagian – bagian yang salah maka dapat terjadi kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif

Ciri media pembelajaran ini memungkinkan suatu objek atau kejadian disalurkan melalui ruang, secara bersamaan sehingga kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja maka informasi ini dapat dikembangkan beberapa kali dan bisa digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat.

3. Media Pembelajaran ICT (*Information Communication Technology*)

a. Definisi Media Pembelajaran ICT

Media pembelajaran ICT adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK). Pembelajaran yang memanfaatkan ICT ini biasanya menggunakan perangkat *hardware* dan *software* dalam aplikasinya seperti : perangkat komputer yang tersambung dengan jaringan internet, LCD, proyektor, CD pembelajaran, televisi, bahkan menggunakan web atau situs – situs tertentu dalam internet (Zaniyati, 2017).

b. Manfaat Media Pembelajaran ICT

Manfaat menggunakan media pembelajaran ICT adalah sebagai berikut (Zaniyati, 2017):

- a. Materi abstrak
- b. Kekuatan *hypertext* (dibandingkan buku)
- c. Penggambaran ulang suatu objek belajar dan pola pikir siswa
- d. Meningkatkan daya ingat siswa dengan belajar secara multimedia
- e. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga
- f. Memungkinkan siswa belajar mandiri, sesuai bakat, kemampuan visual, auditorion atau kinetik
- g. Memberikan rangsangan yang sama
- h. Pembelajaran dapat lebih menarik
- i. Waktu pembelajaran dapat lebih diperpendek
- j. Waktu belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.

c. Peran ICT dalam Proses Belajar Mengajar

Media pembelajaran digunakan mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajarn di sekolah, (Oemar Hamlik, 1994). Dalam pembelajaran di era globalisasi

saat ini tentunya guru harus dapat mengubah metode yang telah lama ke metode dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini dikarenakan adanya siswa akan mendapatkan informasi yang lebih cepat dan guru dapat mengasah keterampilan dalam pemanfaatan teknologi.

Guru harus menjadi pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan teknologi. Pembelajaran harus menjadi menyenangkan dan harus dapat membuat inovasi sendiri dalam proses belajar mengajar menggunakan teknologi.

4. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD

a. Definisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD

Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan kepada keselarasan antara tubuhnya badan dan perkembangan jiwa. Menurut Sabbarudin (2016) menjelaskan bahwa Pendidikan jasmani merupakan suatu bentuk pendekatan terhadap aspek sejahtera rohani dalam lingkup Kesehatan. Sedangkan olahraga merupakan kegiatan pelatihan jasmani untuk meningkatkan, mengembangkan, dan membina kekuatan jasmani maupun rohaniah pada setiap manusia. Artinya setiap orang yang melakukan pendidikan jasmani melalui aktivitas olahraga memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai.

b. Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD

Peran dunia Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar sangatlah penting. Menurut Depdiknas (2003:5) dalam Zogy (2015) bahwa pendidikan jasmani mampu memberikan peran dan

kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, Kesehatan, dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Oleh karena itu, peran guru PJOK SD tidak hanya sebagai pelaksana dalam proses pembelajaran saja. Namun, juga harus dapat melakukan perencanaan sebelum melakukan proses belajar mengajar di kelas maupun di lapangan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui kegiatan perencanaan proses pembelajaran yang dibuat oleh pendidik diharapkan dapat menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang sangat baik. Guru PJOK SD haruslah dapat suatu proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Sehingga dalam penelitian ini guru PJOK SD dapat mengetahui pembelajaran tersebut melalui media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan oleh peneliti yang akan digunakan untuk sumber relevan dalam sebuah penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian sama-sama menggunakan metode kualitatif, namun dengan tujuan yang berbeda. Beberapa kajian penelitian yang relevan menurut peneliti sebagai berikut:

2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

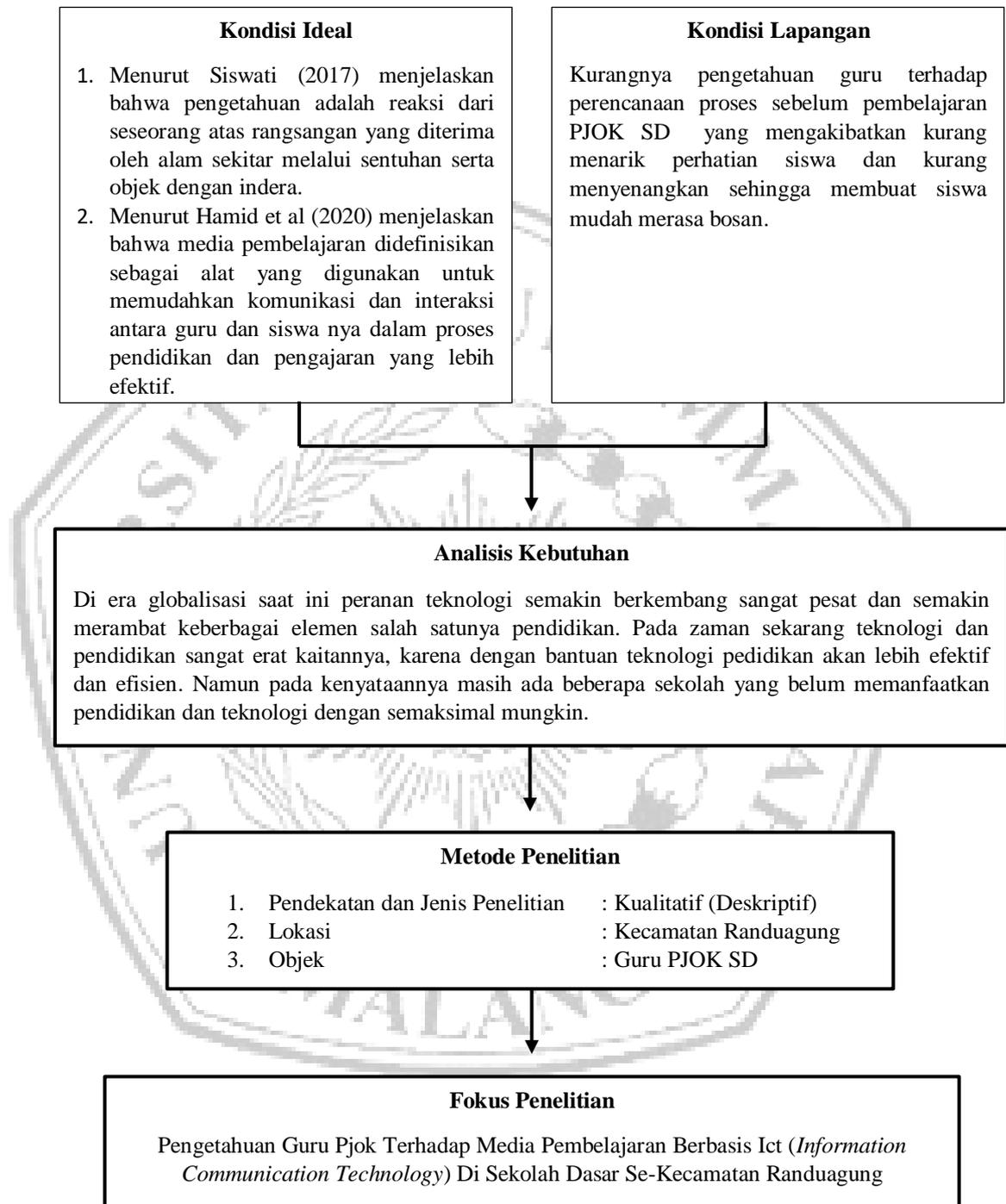
Nama Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
Lungit Wicaksono & Dimas Duta Ptra Utama	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT	2020	Peneliti terdahulu dengan peneliti ini sama-sama	Peneliti terdahulu memilih media pembelajaran

Nama Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
oleh Guru Penjas Kota Bandar Lampung			mengambil penelitian kualitatif yang merujuk pada penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (<i>Information Communication Technology</i>) dalam proses pembelajaran PJOK SD	berbasis ICT dilihat berdasarkan pemanfaatannya oleh guru PJOK SD Kota Bandar Lampung. Sedangkan, dalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran berbasis ICT dilihat berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari guru PJOK SD se- Kecamatan Randuagung

(sumber: oleh peneliti)

Dari tabel diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, namun perbedaan keduanya terletak pada analisi kebutuhan yang dibutuhkan yaitu pemanfaatan dan pengetahuan.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Alur Pemikiran dalam Melakukan Penelitian

