

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Kreativitas

Kata kreatif sering disangkutkan dengan suatu hal yang ada kaitannya dengan suatu kegiatan yang akan dikembangkan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Banyak kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas, hal ini dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan kegiatan agar mudah dicapai. Kreativitas dapat muncul dalam semua bidang kegiatan manusia, tidak terbatas dalam bidang seni, ilmu pengetahuan, atau teknologi serta tidak terbatas oleh tingkatan usia, jenis kelamin, suku, bangsa, atau kebudayaan tertentu. Orang yang kreatif memiliki banyak pengetahuan baik yang diperoleh dari bangku sekolah maupun dari pengalaman hidup sehari-hari. Orang yang kreatif mampu menciptakan hal-hal baru. Dengan pengalaman dan pengetahuan tersebut diharapkan dapat mengombinasikannya, sehingga mampu menghasilkan hal yang lebih baru.

Menurut Utami Munandar (dalam Familia, 2006) ciri-ciri kepribadian orang yang kreatif menurut penelitian yang telah dilakukan di Indonesia oleh sejumlah ahli psikologi meliputi:

a. Mempunyai rasa ingin tahu. b. Tidak mudah putus asa. c. Menghargai keindahan. d. Mempunyai rasa humor. e. Ingin mencari pengalaman baru. f. Dapat menghargai baik diri sendiri maupun orang lain. g. Tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan. h. Berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk di kritik orang lain (hlm.55).

Sedangkan menurut Sund (dalam Slameto, 1995) ciri-ciri kreatif sebagai berikut :

a. Hasrat keingintahuan yang cukup besar. b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru. c. Panjang akal. d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti. e. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit. f. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan. g. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas. h. Berpikir fleksibel. i. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak. j. Kemampuan membuat analisis dan sintesis. k. Memiliki semangat bertanya serta meneliti. l. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik. m. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas (hlm.147).

Berdasarkan beberapa pengertian dan ciri-ciri mengenai kreativitas diatas bahwa kreativitas hal yang baru yang tidak dapat dinilai berdasarkan hasilnya saja, tetapi proses berpikir kreatifnya juga harus mendapat perhatian. Kreativitas menjadi suatu hal yang besar ketika poensi itu dikembangkan dan disalurkan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu juga sifat yang melekat dalam diri seseorang membengaruhi tingkat kreativitas orang

2.1.2 Konsep Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir dan proses merespons yang dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya, kemampuan stimulasi objek, simbol, ide, dan situasi serta menyatukan antara satu hal yang terkecil dengan lainnya Parnes melalui Isenberg & Jalongo, 1993 dalam (AN, n.d.). Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya . Semakin diasah, kreativitas tersebut akan semakin meningkat. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam hal pengajaran, pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya, dan begitu sebaliknya. Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, kreativitas bisa muncul dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. Menurut Al-Uqshari, (2007) “Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang komplek, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan, perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu di definisikan”. Adapun kreativitas di definisikan sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal yang sebelumnya, yang berguna dan dapat dimengerti.

2.1.3 Faktor-Faktor Kreativitas

Seorang guru perlu memikirkan bagaimana menarik perhatian dan mendorong motivasi belajar siswa di sekolah, dengan tujuan untuk menciptakan ketertarikan, kesenangan, minat, gairah dalam diri siswa untuk menjalankan proses belajarnya. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Iskandar (dalam Adirestuty, 2019) bahwa gagasan atau ide dan perilaku pembelajaran yang kreatif

terkait dengan usaha guru untuk membangkitkan perhatian dan motivasi belajar siswa tersebut (hlm.38).

Kreativitas guru memang berperan penting dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Iskandar (dalam Adirestuty,2019) bahwa kreativitas guru menjadi penting dalam proses pembelajaran yang dapat menjadi entry point dalam upaya pencapaian hasil belajar siswa (hlm.12). Perilaku guru yang kreatif menghasilkan pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, siswa tidak lagi dipandang sebagai sebagai objek pembelajaran semata tapi sebagai subjek pembelajaran. Dengan demikian kreativitas guru menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menarik yang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang berujung pada pencapaian prestasi belajar siswa yang memuaskan. Kreativitas guru dalam mengajar sangat ditentukan oleh keluasan dan kedalaman pengetahuan, pemilihan bahan pelajaran, sikap keterbukaan, dan pemanfaatan media yang digunakan. Jika kreatifitas dalam mengajar telah melekat pada guru, maka siswa akan lebih antusias terhadap materi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan kemampuan yang mendukung kreativitas pembelajaran guru yaitu kemampuan membantu siswa belajar efektif sehingga mampu mencapai hasil yang optimal, kemampuan menjadi penghubung kebudayaan masyarakat yang aktif dan kreatif serta fungsional dan pada akhirnya harus memiliki kemampuan menjadi pendorong pengembangan organisasi sekolah dan profesi. Dengan kemampuan ini diharapkan guru lebih kreatif dalam proses belajar mengajarnya.

2.1.4 Indikator Kreativitas

Menurut Hellriegel dan Slocum (dalam Ghifar, 2019) *creativity is to visualize and implement new ideas or concept or new association between existing ideas or concept that are novel and useful*. Jadi kreativitas adalah cara memvisualisasikan, menghasilkan dan menemukan ide-ide baru atau konsep baru yang mempunyai manfaat untuk orang lain (hlm.43). Indikator dari kreativitas adalah:

1) Ide-ide baru

Kreatif identik dengan memiliki ide baru, seorang guru harus memiliki ide-ide baru yang dapat bermanfaat. Sebuah ide akan muncul secara tiba-tiba atau dengan adanya perencanaan. Namun para guru perlu mengetahui untuk bisa menciptakan ide-ide baru para guru harus banyak belajar sehingga tidak hanya sekedar mengajar maka akan sulit untuk menciptakan ide yang baru.

2) Konsep baru

Konsep baru Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.

3) Menemukan sesuatu yang baru

Pada dasarnya kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu hal baru, cara-cara baru, model baru, yang bermanfaat. Jadi menemukan sesuatu yang baru merupakan proses munculnya hasil-hasil baru dalam suatu tindakan.

4) Menghasilkan sesuatu yang baru.

Orang yang kreatif memiliki banyak pengetahuan baik yang diperoleh dari bangku sekolah maupun dari pengalaman hidup sehari-hari. Orang yang kreatif mampu menciptakan hal-hal baru, Dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki diharapkan dapat mengombinasikannya, sehingga mampu menghasilkan hal yang lebih baru.

2.1.5 Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang berupa aktivitas jasmani, permainan dan berolahraga yang telah direncanakan secara terstruktur guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral peserta didik. Menurut Widodo, (2018) berpendapat bahwa “pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pendidikan untuk jasmani dan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani”(hlm.10). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwasanya pendidikan jasmani merupakan proses

pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar dengan menggunakan aktivitas jasmani guna mencapai sebuah tujuan dalam pendidikan yang menyeluruh. Menurut Samsudin (dalam Darmawati, 2017)

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani, dengan berpartisipasi dalam aktifitas fisik, peserta didik dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.(hlm.17).

Sedangkan menurut Bucher Mustafa, (2020) menjelaskan bahwa “penjas adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya”(hlm.21). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan meningkatkan kinerja manusia untuk mewujudkan hasilnya. Menurut Permatasari, (2017) tujuan pembelajaran penjaskes yaitu suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik secara langsung maupun tidak langsung untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (hlm.19). Selain itu, menurut Permendikbud No. 024 Tahun 2016 tujuan pembelajaran penjaskes di sekolah dasar mencakup empat kompetensi, yaitu 1) Kompetensi sikap spiritual, 2) Sikap sosial, 3) Pengetahuan, 4)Kompetensi. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran penjaskes adalah untuk mengembangkan aktivitas jasmani dan olahraga yang mencakup empat kompetensi yaitu kompetensi spiritual, sikap sosial,pengetahuan, dan kompetensi.

Pelaksanaan pembelajaran penjaskes harus mencakup seluruh ruang lingkup agar dapat mewujudkan tujuan penjas yang maksimal. Menurut Agustina (dalam BNSP, 2018) menyebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau pembelajaran penjaskes meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor *non-lokomotor*, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, beladiri, serta aktivitas lain.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan dengan alat, ketangkasan tanpa alat, dan senam lantai dan aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, renang dan aktivitas lainnya.
- 5) Pendidikan luar kelas meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 6) Kesehatan, melalui penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang terkait dengan perawatan 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.(hlm.2).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan gerak manusia, keterampilan dan intelektual serta sikap berdasarkan tujuan pendidikan. Berbicara tentang pendidikan jasmani tentunya tidak terlepas dari aktivitas jasmani yang dilaksanakan di dunia pendidikan. Materi-materi pembelajaran yang ada di penjas sangat beragam seperti gerak dasar, permainan bola besar, bola kecil, atletik, kebugaran jasmani, senam dan sebagainya. Pengembangan model pembelajaran penjasorkes merupakan salah satu upaya untuk membantu menyelesaikan permasalahan yaitu terbatasnya sarana dan prasarana di sekolah. Pengembangan yang dilakukan guru penjasorkes dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk bisa aktif, sesuai kemampuan motorik siswa.

2.1.6 Pemanfaatan ICT dan TPACK

Perkembangan teknologi ternyata tidak hanya merambah pada dunia kerja dan dunia orang dewasa, namun juga merambah pada dunia anak. Era milenial membuat anak menjadi malas bergerak dan terfokus pada teknologi yang ia miliki. Padahal, perkembangan kognitif dan psikomotor anak sangatlah berbahaya apabila tidak adanya stimulus untuk mengembangkannya Adi & Fathoni (dalam Zidan, 2021). Untuk itu, Olahraga berperan penting dalam tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun mental, dari aktivitas bermain yang membentuk keterampilan motorik dan neuromuskular. Anak dapat menguasai dasar keterampilan lokomotor, non-lokomotor serta keterampilan manipulasi. Anak usia dini dapat diperkenalkan berbagai hal tentang benda dan orang-orang disekitarnya melalui aktivitas olahraga. Pengenalan berbagai pola, sikap dan perilaku, kebiasaan dan sifat benda serta orang-orang yang ada disekitarnya akan membantu anak memahami aspek-aspek psikologi dari lingkungan sosialnya.

Kemajuan ICT juga memanfaatkan berbagai jenis/macam media secara bersamaan, dalam bentuk multimedia pembelajaran yang memuat komponen audio-visual untuk penyampaian materi yang membuat siswa tertarik. Berdasarkan Oemar Hamalik (dalam Listyorini, 2019) media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berisi pengetahuan, keterampilan dan sikap, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan dan perhatian kepada peserta didik, dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tujuan agar pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (hlm.30). Penggunaan Media Pembelajaran *Information, Communication and Technology (ICT)* dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang mendasar untuk meningkatkan proses pendidikan. Wicaksono & Utama, (2020) mengatakan hal ini ditunjukkan oleh masih sedikit jumlah guru menggunakan media *ICT* dalam pembelajaran gerak yang sangat cepat dan sulit diamati secara langsung (hlm.17). Kemampuan *ICT* yang dimiliki setiap guru Penjas berbeda-beda baik dari penerapan maupun implementasinya.

Para guru di abad 21 tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang materi yang diajarkan dan cara mengajarkannya. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni terkini dalam bidang pendidikan, menuntut guru untuk juga memiliki pengetahuan tentang teknologi dan penggunaannya dalam belajar dan pembelajaran. Guru di abad 21 harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi baik yang tradisional maupun modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran. Mengajar merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan berbagai jenis pengetahuan. Menurut Mishra & Koehler, (2006) aktivitas mengajar didasari dengan pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan (*content knowledge*), cara mengajarkan suatu materi (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan tentang penggunaan berbagai teknologi (*technological knowledge*) yang ketiganya memiliki persinggungan untuk dapat mendukung satu di antara lainnya (hlm.20). Shulman, (1986) Mengatakan teori lama yang menyatakan bahwa dalam mengajar dibutuhkan pengetahuan tentang konten dan pedagogik serta pengetahuan hasil persinggungan keduanya yaitu *pedagogical content knowledge* sudah tidak relevan lagi untuk dipaliskasikan pada era pembelajaran abad 21 (hlm.14). TPACK merupakan salah satu jenis pengetahuan baru yang harus dikuasai guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran. Selain menjadi suatu jenis pengetahuan baru, TPACK telah menjadi kerangka kerja atau *framework* yang dapat digunakan untuk menganalisis pengetahuan guru terkait dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pengukuran TPACK merupakan aktivitas penilaian tingkat penguasaan TPACK yang dilakukan menggunakan TPACK *framework*. Pengembangan TPACK merupakan kelanjutan dari proses pengukuran yang dilakukan untuk meningkatkan penguasaan TPACK. TPACK dapat dijadikan sebagai kerangka kerja untuk mendesain kurikulum pendidikan guru yang lebih sesuai dengan era dan tuntutan pembelajaran Abad 21.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Zabidi, (2019) yang berjudul “Krevasitas Guru Dalam Pemanfaatan Laptop Dan Internet Sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Kecamatan Bawen Kabupaten Semarang” Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan fokus penelitian ini adalah belum optimalnya guru penjas dalam memberdayakan media pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan kesatu adalah dalam variabel yaitu mengenai kreativitas guru dalam pemanfaatan laptop dan internet sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini yaitu metode yang di pakai oleh peneliti dengan penelitian yang relevan yaitu kualitatif deskriptif sedangkan metode yang di gunakan pada penelitian yang relevan adalah *field research*. Hasil penelitian yang relevan ini menunjukkan bahwa ada (1) peningkatan kreativitas guru PAI di SD Negeri Kecamatan Bawen dalam menggunakan media pembelajaran sebagai sarana metode penyampaian materi yang efektif, seperti dengan powerpoint, audio dan juga video pembelajaran, (2) pengarsipan instrumen pembelajaran semakin tertata rapi, seperti silabus, RPP, dan metode pembelajaran. (3) Adanya beberapa faktor pendukung, seperti: bimtek PAI, kelas representatif dan metode yang variatif. Selain itu juga ada faktor penghambat dalam mengembangkan kreativitas guru yaitu: tidak ada internet di sekolah, keterbatasan proyektor untuk mengembangkan pembelajaran PAI.

Selain penelitian diatas ada pula penelitian lainnya yang relevan kedua adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Pambudi, (2019) yang berjudul “Survei Tingkat Kreativitas Guru Penjas Dalam Modifikasi Alat Dalam Pembelajaran Penjas di Smp Negeri Di-Kabupaten Banyumas” Berdasarkan Permasalahan yang di temukan fokus penelitian ini tentang ketebatasan sarana dan prasarana yang memicu guru penjasorkes harus pintar dalam memodifikasi alat ataupun permainan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan kedua adalah dalam variabel yaitu mengenai kreativitas guru penjas. Perbedaan penelitian ini yaitu metode yang di pakai oleh peneliti dengan penelitian yang relevan kedua ini yaitu kualitatif deskriptif sedangkan metode yang di gunakan pada penelitian

yang relevan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada indikator “Kemampuan dalam melihat masalah yang berhubungan dengan modifikasi alat pembelajaran” sebanyak 57,09% atau termasuk dalam kategori sedang. Pada indikator “Kemampuan dalam menciptakan ide memodifikasi alat pembelajaran” sebanyak 52,49% atau termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada indikator “Sikap menerima dan terbuka dengan hal-hal baru” sebanyak 61,56% atau termasuk dalam kategori tinggi.

Penelitian yang relevan ketiga adalah penelitian yang diteliti oleh (Listyarini) yang berjudul “Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Mengatasi Keterbatasan Sarana Dan Prasarana Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo”. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kreativitas guru sertifikasi dalam memanfaatkan media pembelajaran di MIN 2 Banda Aceh. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan ketiga adalah dalam variabel yaitu mengenai kreativitas guru. Perbedaan penelitian ini yaitu metode yang dipakai oleh peneliti dengan penelitian yang relevan ketiga ini yaitu kualitatif deskriptif sedangkan metode yang digunakan pada penelitian yang relevan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sertifikasi di MIN 2 Banda Aceh dalam menjalankan tugas pengajaran memiliki 4 bentuk kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pertama, kelancaran berpikir (fluency), guru memiliki inisiatif dalam menyiapkan media pembelajaran. Kedua, keluwesan berpikir (flexibility), guru menggunakan keberagaman media pembelajaran dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran. Ketiga orisinalitas (originality), guru memiliki inovasi dalam menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran. dan keempat, elaborasi (elaboration), guru memberi peluang menyiapkan media pembelajaran secara bersamaan kepada siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreatifitas guru bersertifikasi dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang akan berdampak terhadap mutu dan akreditasi sekolah, untuk itu guru perlu diberikan pendampingan lebih lanjut agar guru dapat menciptakan dan

mengembangkan media pembelajaran bersama peserta didik, bukan hanya memanfaatkan media yang sudah tersedia.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka berfikir merupakan sebuah alur berfikir yang disusun secara singkat untuk menjelaskan bagaimana sebuah penelitian dilakukan mulai dari awal, proses pelaksanaan, hingga akhir. Menurut Sugiyono (dalam Hermawa, 2019) menjelaskan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”(hlm.22).

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesat, dampak positifnya membuat setiap orang memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan telah diamanatkan dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. Kemajuan teknologi informasi telah membawa banyak pengaruh terhadap kehidupan manusia di berbagai lingkungan, salah satunya lingkungan pendidikan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Teknologi informasi khususnya laptop dan internet dapat digunakan sebagai media dan sumber pembelajaran pendidikan jasmani. Dimana dengan pemanfaatan ini, proses belajar akan lebih efektif dan efisien, salah satu pemanfaatan laptop dan internet sebagai media pembelajaran penjas contohnya membuat power point dan untuk menampilkan video dari *platform* digital seperti youtube dan menggunakan zoom untuk kegiatan belajar mengajar.

Akan sangat membantu jika guru lebih kreatif dalam memanfaatkan laptop dan internet sebagai media pembelajaran bagi guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Keberadaan laptop dan internet tidak diragukan lagi karena begitu banyak fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Apabila seorang guru lebih kreatif dalam memanfaatkan laptop dan internet dengan baik dan maksimal sebagai media pembelajaran, memungkinkan pembelajar akan lebih

bervariatif dan efektif. Pemanfaatan laptop dan internet sebagai bagian dari media pembelajaran dapat memudahkan berbagai kegiatan belajar mengajar. Dari uraian di atas dapat ditarik sebuah kerangka berfikir sebagai berikut :

- 1) Apabila seorang guru lebih kreatif dalam pemanfaatan laptop dan internet sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran penjas yang lebih efektif dan bervariatif.
- 2) Namun dari kelebihan di atas terdapat kekurangan seperti guru yang belum bisa mengikuti perkembangan zaman sehingga masih ada yang belum mampu memanfaatkan laptop dan internet sebagai media pembelajaran.

2.4 Pertanyaan Penelitian

- 1) Ide baru apa yang anda gunakan dalam pembelajaran penjas dengan menggunakan laptop dan internet ?
- 2) Bagaimana anda menerapkan metode dan strategi pembelajaran dalam konsep baru berbasis laptop dan internet dalam pembelajaran penjas?
- 3) Apakah anda menemukan sesuatu yang baru dari konsep pembelajaran baru yang anda terapkan dalam pembelajaran penjas dengan menggunakan laptop dan internet?
- 4) Hasil baru apa yang anda dapatkan dari pemanfaatan atau penggunaan laptop dan internet dalam pembelajaran penjas?