

Esensi Teknologi Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Era 4.0

Adi S

^a Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Kelud, Semarang 50237, Indonesia

[*sajaadhie@gmail.com](mailto:sajaadhie@gmail.com)

Abstrak

Peran teknologi pendidikan dalam pengajaran sangat penting karena penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan bantuan berbagai aplikasi untuk pendidikan, Internet, guru, dan siswa sendiri mereka melihat keunggulan teknologi pendidikan tanpa bertatap muka. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang saat ini tidak memungkinkan dengan adanya tatap muka secara langsung disinilah multimedia berperan penting. Penelitian ini mencoba memberikan ikhtisar tentang pentingnya dan penggunaan multimedia teknologi pada pendidikan jasmani. Penelusuran artikel menggunakan google scholar dengan kata kunci Teknologi Pendidikan yang dipublikasikan sejak tahun 2000-2020. Kesimpulan multimedia teknologi memotivasi siswa untuk bekerja secara mandiri di mana siswa lebih termotivasi untuk kembali belajar dan bekerja karena peralatan teknis modern tersedia secara luas pada setiap saat

Kata kunci: Teknologi, Multimedia, Pendidikan Jasmani

© 2020 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pendidikan idealnya sesuai dengan bakat dan kemampuan anak didik. Mengembangkan lingkungan kehidupan sebagai lingkungan belajar yang dengan rasa kebangsaan, jujur, aman, dan penuh kreativitas merupakan tujuan pendidikan. (Omeri 2015). Menurut (Hernado, Soekardi, and Lestari 2017) & (Arifin, Fallo, and Sastaman 2017), olahraga adalah proses sistematis yang bertujuan membina potensi seseorang dalam rangka pembentukan manusia seutuhnya. Sejalan dengan hal di atas (Nurseta and Soenyoto 2017), Pelaksanaan olahraga dilakukan secara berjenjang, bertahap dan berkesinambungan. Olahraga dalam lingkup sekolah mengembangkan siswa dalam aspek jasmani yang bertujuan sebagai pembentukan manusia seutuhnya.

Penelitian oleh (Lowther et al. 2012) mengemukakan peran teknologi pendidikan belum mempunyai posisi yang sesuai di bidang pendidikan, terlepas dari rekomendasi mereka. (Leu et al. 2009) menyatakan bahwa anak-anak dengan keluarga prasejahtera sangat jarang menggunakan Internet sebagai media pembelajaran. Anak-anak saat ini menggunakan peralatan teknis modern sejak usia dini (Gutnick et al. 2011) sehingga kedatangan mereka dengan teknologi pendidikan baru di sekolah tidak akan menjadi masalah.

Dalam studi (Greenhow, Robelia, and Hughes 2009), siswa menggunakan alat pembelajaran multimedia secara modern. Penelitian serius tentang pengaruh teknologi pendidikan pada proses kognitif dilakukan oleh (Kauffman 2004; Lee et al. 2008). Nilai edukasi dari alat/aplikasi, pengetahuan, interaksi antar pengguna dan efek positif dalam menggunakannya adalah fungsi dari teknologi pendidikan. Sejumlah penulis (Clements and Sarama 2003; Dynarski et al. 2007) menyarankan pada para pengajar untuk fokus

pada lima program perangkat lunak yang mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi peserta didik:

1. Nilai pendidikan dari program ini,
2. Keterlibatan anak-anak dalam belajar,
3. Kemudahan penggunaan,
4. Interaksi antara pengguna,
5. Kemungkinan bahwa program perangkat lunak memonitor perkembangan anak.

Guru harus memiliki pengetahuan yang memadai dan mengikuti situasi terkini terkait teknologi dalam pendekatan menggunakan perspektif melalui rentang yang lebih luas untuk mendukung desain integrasi teknologi pendidikan yang dapat bermanfaat bagi siswa dan membudayakan pembelajaran berbasis teknologi. (Szeto, Cheng, and Hong 2015). Prinsip dalam implementasi pembelajaran multimedia akan terjadi jika kita mendesain representasi mental dengan menyatukan elemen teks dan grafik sesuai dengan bentuk pembelajaran (Kari Jabbour 2012). Menggunakan metode seperti pengiriman informasi interaktif multimoda; yang dipersonalisasi dapat digunakan dan diakses di mana saja dan kapan saja (Malik and Agarwal 2012). Integrasi teknologi multimedia bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Saat ini pembelajaran pendidikan jasmani tidak mungkin dilakukan secara tatap muka. Namun di satu sisi siswa yang mengikuti pembelajaran ini dituntut untuk tetap aktif dan menjaga kebugaran jasmaninya. Peneliti berasumsi bahwa multimedia bisa menjawab itu.

2. Metode

Penelitian ini mencoba memberikan ikhtisar tentang pentingnya dan penggunaan teknologi pada pendidikan jasmani. Metode studi kepustakaan melalui penelusuran artikel menggunakan google scholar dengan kata kunci Teknologi Pendidikan yang dipublikasikan antara rentang tahun 2000-2020.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Teknologi Dalam Pembelajaran

Kesimpulan yang sama datang oleh penulis lain (Dynarski et al. 2007) Terdapat beberapa perbedaan utama dalam penggunaan teknologi pendidikan dan pengajaran tradisional. Dengan munculnya teknologi pendidikan di kelas guru, pendidikan dihadapkan dengan tantangan bahwa guru mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam pekerjaan sehari-hari mereka. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa sejumlah kecil guru bersedia untuk mengintegrasikan teknologi pendidikan dalam kegiatan mengajar mereka (Hermans et al. 2008; Stosic 2013; Wang, Ertmer, and Newby 2004). Alasannya adalah bahwa ada dua kategori guru dalam memahami teknologi pendidikan. Beberapa dari mereka memiliki pemahaman menyeluruh tentang peralatan teknis modern dan operasinya sementara yang lain berpikir perlu bagi mereka untuk mendapatkan pengetahuan teknis tambahan tentang peralatan dan metode, metode pengajaran, hubungan siswa-guru. Kedua kelompok ini mewakili sekelompok guru antara guru yang lebih tua dan yang lebih muda. Guru yang lebih tua selama masa studi mereka tidak memiliki kemungkinan pelatihan dengan peralatan teknis modern, tidak memiliki teknologi informasi, teknologi pendidikan. Sementara generasi muda guru memiliki pengetahuan yang dibutuhkan untuk penggunaan teknologi pendidikan. Untuk

pemahaman yang lebih baik tentang teknologi pendidikan memerlukan satu set ilmu komputer, pedagogi, psikologi, sibernetika, informatika. Pengetahuan yang dimiliki guru sudah cukup untuk penggunaan dasar teknologi pendidikan.

Faktanya adalah bahwa di bawah penggunaan teknologi pendidikan, terutama karena peralatan sekolah yang buruk sumber daya yang diperlukan, kurangnya informasi dan pengetahuan guru dan kurangnya minat dan kurangnya motivasi guru untuk menggunakannya. Guru harus termotivasi untuk menggunakan hal yang sama karena penggunaan teknologi pendidikan dalam pengajaran memberikan interaksi yang lebih baik dengan siswa, penerimaan informasi yang lebih baik karena siswa menerima pengetahuan cara visual, auditori dan kinestetik. Antara lain, teknologi pendidikan memotivasi siswa untuk bekerja secara mandiri di mana siswa lebih termotivasi untuk kembali belajar dan bekerja karena peralatan teknis modern tersedia secara luas pada setiap saat.

3.2 Efektifitas Multimedia

Pembelajaran yang saat ini dapat diakses oleh komunitas yang lebih luas, terutama oleh semua siswa. Itu harus selalu berkembang dan berinovasi dengan kreativitas dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan sains dan teknologi (Surahman and Surjono 2017). Kreativitas yang ditingkatkan dapat dikembangkan menjadi multimedia interaktif untuk pembelajaran. Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif adalah: 1) menyampaikan materi yang tidak selalu menggunakan verbalisme; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, energi, dan kekuatan indera; 3) membangkitkan antusiasme untuk belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar; 4) memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio dan kinestetik mereka dan 5) memberikan rangsangan yang sama dengan menyatukan pengalaman (Jamilah, Raharjo, and Samsudi 2012). Beberapa keuntungan belajar menggunakan multimedia daripada yang lain adalah bahwa tidak perlu mencetak atau cetak dan dapat dibuat / diedit saat mengajar. Itu membuat guru lebih mudah dan lebih efisien dalam menyajikan materi. Multimedia yang berkembang saat ini memiliki peluang besar untuk menjadi alat pembelajaran dan alternatif bagi siswa (Arfan, Wilopo, and Wahyuni 2010). Penggunaan media pembelajaran dengan multimedia akan membuat siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja sementara guru tidak tersedia atau terbatas.

4. Simpulan

Penerapan teknologi pendidikan meningkatkan keterampilan dan karakteristik kognitif. Dengan bantuan teknologi baru, muncul ledakan pembelajaran dan penerimaan informasi baru, terutama pada perangkat seluler. Penggunaan media pembelajaran dengan multimedia akan membuat siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja sementara guru tidak tersedia atau terbatas.

Daftar Pustaka

- Arfan, Muhamad, Siswanto Agus Wilopo, and Budi Wahyuni. 2010. "Efektivitas Pendidikan Kesehatan Melalui E- File Multimdia Materi KRR Dan Tatap Muka Di Kelas Terhadap Peningkatan Effectivnes Of Health Education Through Multimedia E-File And." *Berita Kedokteran Masyarakat* 26(3):107–14.
- Arifin, Zainal, Ilham Surya Fallo, and Putra Sastaman. 2017. "Identifikasi Bakat Olahraga Siswa Sekolah Dasar Di Pontianak Barat." *Jurnal Pendidikan Olahraga* 6(2):129–39.
- Clements, Douglas, and Julie Sarama. 2003. "Strip Mining for Gold: Research and Policy in Educational Technology-A Response to 'Fool's Gold.'" *Educational Technology Review* 11.
- Dynarski, Mark, Roberto Agodini, Sheila Heaviside, Timothy Novak, Nancy Carey, Larissa Campuzano, Barbara Means, Robert Murphy, William Penuel, Hal Javitz, Deborah Emery, and Willow Sussex. 2007. *Effectiveness of Reading and Mathematics Software Products: Findings from the First Student Cohort*.
- Greenhow, Christine, Beth Robelia, and Joan Hughes. 2009. "Learning, Teaching, and Scholarship in a Digital Age: Web 2.0 and Classroom Research--What Path Should We Take 'Now'?" *Educational Researcher* 38.
- Gutnick, A., Michael Robb, Lori Takeuchi, and Jennifer Kotler. 2011. *Always Connected: The New Digital Media Habits of Young Children*.
- Hermans, R., J. Tondeur, J. van Braak, and M. Valcke. 2008. "The Impact of Primary School Teachers' Educational Beliefs on the Classroom Use of Computers." *Computers and Education* 51(4):1499–1509.
- Hernado, Fitrek, Soekardi, and Wahyu Lestari. 2017. "Pengaruh Metode Latihan Dan Power Otot Lengan Terhadap Hasil Tolak Peluru." *Journal of Physical Education and Sports* 6(1):22–28.
- Jamilah, Zakiyatul, Trijoko Raharjo, and Samsudi. 2012. "Keefektifan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana Siswa Smk Negeri 6 Semarang." *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 1(1).
- Kari Jabbour, Khayrazad. 2012. "Multimedia Principle in Teaching Lessons." *Acta Didactica Napocensia* 5(4):11–16.
- Kauffman, Douglas. 2004. "Self-Regulated Learning in Web-Based Environments: Instructional Tools Designed to Facilitate Cognitive Strategy Use, Metacognitive Processing, and Motivational Beliefs." *Journal of Educational Computing Research* 30.
- Lee, Hyeon Woo, Yon Kyu, Barbara Lim, and Barbara Grabowski. 2008. "Generative Learning: Principles and Implications for Making Meaning." *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*.
- Leu, Donald J., W. Ian O'Byrne, Lisa Zawilinski, J. Greg McVerry, and Heidi Everett-Cacopardo. 2009. "Comments on Greenhow, Robelia, and Hughes: Expanding the New Literacies Conversation." *Educational Researcher* 38(4):264–69.

- Lowther, Deborah, Fethi Inan, Steven Ross, and J. Strahl. 2012. "Do One-to-One Initiatives Bridge the Way to 21st Century Knowledge and Skills?" *Journal of Educational Computing Research* 46:1–30.
- Malik, S., and A. Agarwal. 2012. "Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study." *International Journal of Information and Education Technology* 2(5):468–71.
- Nurseta, Hidayat, and Tommy Soenyoto. 2017. "Journal of Physical Education and Sports Manajemen Pelaksanaan POPDA SMP / MTs Dan SMA / SMK / MA Tingkat Kabupaten Pematang Tahun 2015 Abstrak." 6(2):157–64.
- Omeri, Nopan. 2015. "Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan." *Manajer Pendidikan* 9(3):464–68.
- Stosic, Lazar. 2013. "Diffusion of Innovation in Modern School." *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)* 1:5–13.
- Surahman, Ence, and Herman Dwi Surjono. 2017. "Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4(1):26.
- Szeto, Elson, Annie Cheng, and Jon-Chao Hong. 2015. "Learning with Social Media: How Do Preservice Teachers Integrate YouTube and Social Media in Teaching?" *The Asia-Pacific Education Researcher* 25.
- Wang, Ling, Peggy Ertmer, and Timothy Newby. 2004. "Increasing Preservice Teachers' Self-Efficacy Beliefs for Technology Integration." *Journal of Research on Technology in Education* 36:231–50.