

## **SINERGI PENDIDIKAN JASMANI DAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DI ERA DIGITAL**

**MUHAMMAD AKBAR SYAFRUDDIN<sup>1\*)</sup>,  
NUR INDAH ATIFAH ANWAR<sup>2)</sup>**

*\*Korespondensi Penulis: akbar.syafruddin@unm.ac.id*

<sup>1) 2)</sup> **Universitas Negeri Makassar**  
*Jl. Wijaya Kusuma No. 14, Makassar, Sulawesi Selatan*

*Disubmit: Juni 2023; Direvisi: Maret 2024; Diterima: Maret 2024*  
DOI: 10.35706/judika.v12i1.9238

### **ABSTRACT**

*The use of information and communication technology makes the role of technology in education very important. With the help of various applications for education, it is very helpful for teachers as well as students. They can see the benefits of educational technology without ever meeting in person. Multimedia is a very important part of this topic. This study tries to provide an outline of how and why multimedia technology is important in physical education. Data from this article were collected through Google Scholar with the keywords technology in education. In conclusion Multimedia technologies encourage students to work independently, and the wide availability of modern technologies makes students more likely to learn remotely.*

*Keywords: Physical Education, Multimedia Technology, Digital Era*

### **ABSTRAK**

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi membuat peran teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting. Dengan bantuan berbagai aplikasi untuk pendidikan, sangat membantu bagi guru maupun siswa. Mereka dapat melihat manfaat teknologi pendidikan tanpa pernah bertemu langsung. Multimedia adalah bagian yang sangat penting dari topik ini. Kajian ini mencoba memberikan garis besar bagaimana dan mengapa teknologi multimedia penting dalam pendidikan jasmani. Data dari arteknologi multimedia ini dikumpulkan melalui google scholar dengan kata kunci teknologi dalam pendidikan. Kesimpulannya Teknologi multimedia mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri, dan ketersediaan teknologi modern yang luas membuat siswa lebih mungkin untuk belajar dengan kondisi jarak jauh.

**Kata kunci:** Pendidikan Jasmani, Teknologi Multimedia, Era Digital

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian pendidikan di kurikulum Indonesia yang mencakup semua unsur, namun ada persoalan klasik yang masih terus mendera apabila solusi yang tepat tidak segera dilakukan demi meningkatkan kualitas dan mutu peserta didik. Pendidikan jasmani dan olahraga di Indonesia akan berada dalam situasi genting akibat pembelajaran pendidikan jasmani dalam lingkup sekolah yang kurang efisien dan kurangnya pemahaman akan esensi pembelajaran penjas dan olahraga yang tidak ditanamkan kepada peserta didik

sejak dini. Padahal apabila ditelisik secara luas pendidikan jasmani adalah cara paling personal untuk menghasilkan sumber daya manusia berdaya saing tinggi demi masa depan yang menjanjikan. Jika pendidikan jasmani diajarkan berdasarkan fungsi sesungguhnya, maka akan dihasilkan luaran atau SDM yang mampu membawa Indonesia berbicara banyak di dunia internasional. Karena menjadi atlet hebat dimulai dengan pendidikan jasmani dan olahraga yang dihasilkan oleh pendidik yang profesional dan terlatih.

Pendidikan harus disesuaikan dengan kekuatan dan kemampuan siswa. Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan hidup yang merupakan lingkungan belajar dengan rasa, kejujuran, keamanan, dan kreativitas (Syafuddin dkk., 2022). Olahraga adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri guna membentuk manusia seutuhnya (Effendi, 2016; Suherman dan Sulistyono, 2002). Olahraga dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan. Olahraga dalam konteks sekolah mengembangkan anak dalam segala unsur tubuhnya, dengan tujuan membentuk manusia seutuhnya Wisahati dan Santosa (2010).

Kualitas dalam dunia pendidikan tidak hanya mengacu pada hasil pendidikan, tetapi juga bagaimana prosesnya dilaksanakan. Demikian pula, hasilnya memuaskan. Guru dan siswa dapat berinteraksi secara efektif, memiliki suasana kerja yang menyenangkan, dan ditunjang dengan media yang memfasilitasi proses belajar mengajar. Jika diukur dengan hasil, mutu pendidikan mengacu pada prestasi siswa dan sekolah selama periode waktu tertentu. Lebih lanjut, kemampuan sekolah dalam mencetak lulusan terbaik mencerminkan tingkat pendidikan yang diberikan di sekolah tersebut. Karena merekalah yang menentukan pembangunan Indonesia di masa yang akan datang (Syafuddin dan Asri, 2022).

Menurut Gani (Setyawan, 2017) belajar dan teori belajar merupakan hal yang sangat erat dan bersinergi dengan istilah teknologi dalam dunia pendidikan. Jika teori belajar mencakup pelaksanaan dan sistem, teknologi dalam pendidikan terdiri dari berbagai sistem yang diaplikasikan dalam pengembangan kapasitas guru dan peserta didik. 1) Teknologi pendidikan merupakan suatu disiplin/mata

pelajaran (bidang studi), 2) Tujuan utama digitalisasi dalam pendidikan adalah memberikan solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran, meningkatkan pembelajaran, dan membantu pendidik dalam melaksanakan proses pendidikan, 3) Pendidikan/pembelajaran teknologi mengambil perspektif sistem (pendekatan holisteknologi multimedia/komprehensif daripada pendekatan parsial), 4) Digitalisasi dalam pendidikan dapat mencakup pengembangan, penggunaan, manajemen, pelaksanaan, dan penilaian dari dampak proses belajar. 5) Teknologi pendidikan mencakup teknologi dalam pengertian yang paling luas, tidak hanya mencakup teknologi fisik (*hard technology*), tetapi juga teknologi lunak (*soft technology*). 6) Teknologi pendidikan adalah proses multifaset yang mencakup orang, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk menganalisis hambatan, dan mencari jalan atau solusi dalam semua aktifitas pembelajaran/pendidikan.

Visi utama dari digitalisasi dalam pendidikan adalah untuk membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam pelaksanaan pembelajaran dan mendorong proses pendidikan demi menghasilkan hasil belajar yang baik (Rozi, 2022). Tujuan utama penerapan teknologi dalam proses pendidikan adalah untuk mengatasi tantangan pembelajaran, yang berarti terdapat masalah dalam pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh pendidik dan peserta didik (Lahinda dan Riyanto, 2022). Banyak siswa yang tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, akibatnya ilmu yang disampaikan oleh pendidik sulit diolah oleh siswa. Belum lagi fakta bahwa ruangannya tidak tertata rapi. Di sisi lain, beberapa guru memiliki tantangan di kelas. Akibatnya, pengetahuan guru tidak dapat dikomunikasikan secara efektif kepada siswa (Arif, 2012). Diharapkan dengan adanya teknologi pendidikan dapat memberikan solusi atas berbagai hambatan serta permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran ditengah kemajuan teknologi yang tidak dapat dibendung.

Tanpa mengesampingkan berbagai pembahasan dan rekomendasi di atas, penelitian Syafruddin dan Suparman (2023) mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan saat ini tidak memiliki posisi yang tepat di bidang pendidikan. Menurut Syafruddin dan Suparman (2023), anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah kesulitan memanfaatkan fasilitas internet sebagai alat belajar. Generasi milenial di

zaman ini menggunakan perangkat teknologi sejak usia muda (Cendra dkk., 2020), maka pengenalan teknologi pembelajaran baru di sekolah tidak akan menjadi kesulitan. Siswa dalam penelitian ini menggunakan alat pembelajaran multimedia modern. Pratiwi dan Ismaniati (2017) melakukan studi ekstensif tentang dampak pendidikan teknologi pada fungsi kognitif. Sudarsana dkk. (2018) menyarankan guru untuk berkonsentrasi pada lima produk perangkat lunak yang dapat mempengaruhi siswa: 1) Nilai instruksional program; 2) Minat belajar anak; 3) Efisiensi penggunaan; 4) Komunikasi antar pengguna; dan 5) Bagaimana aplikasi perangkat lunak dalam memantau perkembangan anak.

Guru harus cakap dalam memahami materi yang diajarkan dan tetap mengikuti pendekatan terkait teknologi, memiliki sudut pandang yang luas demi mendorong sinergitas teknologi pendidikan dan pembelajaran yang berdampak positif bagi siswa dan menumbuhkan pelaksanaan pendidikan berbasis teknologi (Millati dkk., 2021). Prinsip-prinsip dalam penerapan pembelajaran yang memanfaatkan media digital dan teknologi informasi akan muncul jika kita membangun representasi mental dengan menggabungkan teks dan elemen grafis sesuai dengan cara pembelajaran (Shoumi, 2019). Informasi yang dipersonalisasi dapat dimanfaatkan dan diugunakan tanpa batas ruang dan waktu dengan menggunakan metode seperti pengiriman informasi interaktif multimoda. Integrasi teknologi multimedia bermanfaat bagi anak-anak yang belajar pendidikan jasmani. Saat ini, kemajuan tatap muka dalam pendidikan jasmani tidak dapat dicapai. Di sisi lain, anak-anak yang terlibat dalam prses pembelajaran penjasor ini harus tetap aktif dan menjaga kebugaran jasmani. Peneliti percaya bahwa pemanfaatan media digital dan teknologi dapat memberikan jawaban.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan model penelitian deskriptif kualitatif, yaitu studi yang menggunakan berbagai tinjauan pustaka untuk menyempurnakan analisis penelitian. Metode yang penulis terapkan dalam tulisan ini adalah dengan menggali dan mencari literatur tentang masalah yang diteliti atau studi literatur.

Kajian dilakukan dengan pengumpulan literatur, mengkaji beberapa istilah kunci dari kajian, kemudian mengumpulkan literatur penelitian yang relevan, menyusun pembahasan, dan melakukan analisis berdasarkan semua literatur dan kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh. Selanjutnya, menganalisis dan membuat rekomendasi berdasarkan kesimpulan yang diperoleh. Pencarian artikel dalam penelitian ini melalui *google scholar*, *researchgate*, dan *elsevier* dengan kata kunci teknologi pembelajaran dan pendidikan jasmani olahraga kesehatan. Data yang diperoleh dari berbagai literatur disatukan menjadi sebuah kesimpulan untuk menjawab masalah yang telah ditentukan, dalam hal ini teknologi multimedia dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi berbagai literatur yang berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pendidikan jasmani di era digital, maka ditemukan berbagai artikel yang akan digunakan sebagai bahan pembahasan dalam tulisan ini. Kajian pertama yaitu tentang masuknya teknologi ke dalam dunia pendidikan memberikan pengaruh, diantaranya: a) bergesernya pendidikan dari sistem pembelajaran yang berorientasi pada guru berganti berorientasi pada peserta didik; b) pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; c) semakin banyaknya pilihan sumber belajar yang tersedia (Abdillah, 2017).

Kajian kedua membahas antisipasi tantangan yang dihadapi pada masa depan dan memperhatikan permasalahan yang dihadapi masa kini, maka perlu dilakukan upaya pengembangan guru pendidikan jasmani seperti: meningkatkan keterampilan dari pengajar pendidikan jasmani, membuat sistem Pendidikan Guru yang lebih fleksibel yang mampu menghadapi tantangan pasang surutnya kebutuhan akan guru pendidikan jasmani, meningkatkan peranan swasta dan partisipasi masyarakat perlu juga ditingkatkan untuk membantu upaya pengembangan lembaga pendidikan tenaga kependidikan, pemerataan kebutuhan guru pendidikan jasmani, merancang program pendidikan guru pendidikan jasmani

yang dapat menghasilkan guru pendidikan jasmani yang profesional yang dapat menjadi tutor pada terbuka (Setyawan, 2017).

Kajian ketiga yaitu perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dalam melakukan segala aktivitas dengan perkembangan teknologi tersebut. Perkembangan teknologi mengalami peningkatan yang tinggi. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dalam melakukan segala aktivitas dengan perkembangan teknologi tersebut. Selanjutnya kajian keempat adalah mata pelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dirasa cocok diterapkan konsep *mobile learning* (Prasetyo dkk., 2018).

Kajian kelima adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan Narkotika, Amphetamin, Psikotropika, dan Zat Adiktif (NAPZA) layak digunakan oleh siswa di sekolah (Rohayati dkk., 2018). Kemudian, kajian keenam yaitu ketika teknologi dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran dan penyiapan guru, maka akan muncul peluang untuk mengadvokasi hasil pembelajaran sehingga berpotensi menjawab krisis identitas dan legitimasi dalam Pendidikan Jasmani (Ardiyanto, 2019).

Kajian ketujuh yaitu tentang 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 (Adi, 2020). Selanjutnya, kajian kedelapan yaitu mahasiswa sangat senang menggunakan elearning sebagai media dalam proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran berbasis teknologi sangat memberikan kemudahan untuk meningkatkan kualitas belajarnya, karena *e-learning* mudah diakses kapan saja tanpa dibatasi ruang dan waktu (Cendra dkk., 2020)

Kajian kesembilan tentang pemanfaatan video dalam teknologi dan informasi *hybrid learning* memberikan peningkatan keterampilan yang mereka miliki dalam pembelajaran gerak (Hidayatullah dan Anwar, 2020). Kajian kesepuluh yaitu Pengajaran dengan multimedia lebih baik dalam meningkatkan

minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, penerimaan dan pencarian informasi terkait pembelajaran yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun selagi ada jaringan internet (Judantama, 2021).

Kajian kesebelas yaitu hasil penelitian menunjukkan peserta didik dan orang tua memiliki persepsi bahwa pembelajaran online untuk pendidikan jasmani tidak cocok dan belum efektif karena membutuhkan praktik langsung untuk memahami materi secara maksimal, penyampaian materi dianggap kurang menarik karena hanya sebatas pemberian teori (Arif dan Setyawan, 2022). Kajian kedua belas yaitu kemampuan kognitif mahasiswa melalui pemberdayaan teknologi penjas berbasis media pembelajaran interaktif masuk dalam kategori sangat tinggi (Lahinda dan Riyanto, 2022).

Kajian ketiga belas yaitu tentang pendidikan jasmani harus dikembangkan dengan cara-cara seperti: mengembangkan kemampuan guru pendidikan jasmani, mengembangkan bahan ajar, dan membuat sistem penilaian dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi. Hal tersebut sangat penting demi menghasilkan kualitas guru dan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing sesuai dengan kemajuan zaman (Syafuruddin, 2023). Sedangkan kajian keempat belas yaitu *blended learning* memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, melalui *blended learning* memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses berbagai materi yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani (Syafuruddin dan Suparman, 2023).

Kajian terakhir yaitu pendidikan jasmani perlu dikembangkan melalui langkah-langkah seperti meningkatkan keterampilan guru pendidikan jasmani, mengembangkan materi ajar, dan menciptakan sistem penilaian dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Langkah-langkah tersebut dianggap krusial untuk menghasilkan guru dan sumber daya manusia berkualitas, yang kompeten dan mampu bersaing seiring dengan kemajuan (Syahlan dkk., 2024)

Kemajuan teknologi yang pesat saat ini dirasakan memberikan manfaat yang signifikan dalam membantu kehidupan manusia di berbagai bidang, termasuk

proses pembelajaran (Ghunaifi, 2017). Namun pendidik masih terbatas dalam penggunaan kemajuan teknologi yang ada, padahal pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga dilakukan tidak hanya di laksanakan di luar ruangan/kelas dalam artian pelaksanaan teori dalam bentuk non-praktek juga dilaksnakan di dalam ruang kelas (Rohayati dkk., 2018), akibatnya pembelajaran akan menjadi kurang efektif dan efisien. Kenyataannya, sebagai hasil dari kemajuan pendidikan yang serba digital, harusnya memudahkan siswa dalam memahami apa yang dikatakan guru, sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan (Judantama, 2021).

Teknologi multimedia (teknologi informasi dan komunikasi) masih sangat jarang diterapkan saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah. Persoalan utama yang sering ditemui dalam pelaksanaan pendidikan saat ini adalah persiapan peserta didik dalam menghadapi proses belajar, sumber daya manusia (guru), sarana prasarana, dana, keefektifan pembelajaran, mekanisme pelaksanaan, dan kemampuan pihak sekolah dalam menyediakan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi multimedia (Hidayatullah dan Anwar, 2020). Guru harus menggunakan inovasi teknologi multimedia yang semakin canggih dalam proses pembelajaran dari waktu ke waktu (Abdillah, 2017). Dengan kemajuan teknologi multimedia, tugas guru telah berkembang dari sekadar mengajar dan memberikan nilai dari hasil proses pembelajaran, tetapi seorang guru juga harus cakap dan kreatif dalam melakukan modifikasi pembelajaran atau menjadi teman belajar dengan bertindak sebagai fasilitator (Setyawan, 2017).

Pembelajaran yang ada sekarang tersedia untuk masyarakat umum, khususnya semua siswa. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan IPTEK dengan kreativitas yang mendalam harus selalu tumbuh dan berinovasi (Agustian dan Salsabila, 2021). Peningkatan kreativitas dapat diterjemahkan ke dalam multimedia interaktif untuk pembelajaran. Sebagai media pembelajaran yang efektif, multimedia interaktif dapat memberikan manfaat sebagai berikut (Mohid dkk., 2018): 1) menyampaikan materi yang tidak selalu disampaikan secara lisan, khususnya dalam pendidikan jasmani yang melibatkan

berbagai peragaan aktifitas fisik; 2) Mengatasi hambatan dari segi ruang, waktu, dan tenaga; dan 3) mengembangkan semangat belajar melalui keterlibatan nyata antara siswa dan materi pembelajaran. 4) Mendorong peserta didik untuk menjadi mandiri berdasarkan bakat yang ada dalam dirinya, auditori, dan kinesteteknologi multimediana; dan 5) memberikan stimulasi yang sama dengan menggabungkan pengalaman. Sehingga dapat dikatakan penerapan teknologi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Prasetyo dkk., 2018) dan (Rohayati dkk., 2018).

Media digital dan teknologi yang saat ini sedang dikembangkan memiliki nilai manfaat untuk menjadi sarana dan alternatif pembelajaran bagi siswa (Widianto, 2021). Penggunaan multimedia dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mencari ilmu pengetahuan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan diperkenalkannya teknologi pendidikan dalam kelas pendidikan jasmani, para pendidik dihadapkan pada kesulitan untuk menggabungkan teknologi pendidikan ke dalam pekerjaan mereka sehari-hari. Beberapa penelitian menemukan bahwa hanya sedikit guru yang siap memasukkan teknologi ke dalam kegiatan pendidikan untuk mengajar mereka (Ramli, 2013). Alasannya karena ada dua tipe guru dalam memandang kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Ada yang berpandangan positif terkait pembelajaran di era modern (digitalisasi), sedangkan guru yang lain percaya bahwa penting bagi mereka untuk memiliki pengetahuan lebih dalam tentang peralatan dan proses penggunaan media online maupun teknologi (Ariani dan Festiyed, 2019). Kelompok tersebut mencerminkan sikap guru baik tua dan muda dalam bersikap terkait era digitalisasi dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, kesempatan untuk berlatih dengan peralatan teknis baru, teknologi informasi, atau teknologi pendidikan menjadi alasan mendasar bagi guru sehingga mengalami kesulitan saat melakukan transfer ilmu pengetahuan. Sementara generasi guru yang lebih baru lebih akrab dengan teknologi di era digitalisasi ini.

Sangat diperlukan pengetahuan yang memadai terkait dengan kombinasi kemampuan penguasaan teknologi, pedagogi, dan psikologi dalam pelaksanaan

pendidikan. Guru harus didorong dalam penguasaan teknologi pendidikan di kelas karena memungkinkan lebih banyak kontak dengan siswa dan transfer pengetahuan yang lebih baik karena siswa belajar dengan cara visual, aural, dan kinestetik teknologi multimedia (Maritsa dkk., 2021). Teknologi pendidikan antara lain memiliki tujuan dalam menghasilkan peserta didik yang mandiri, dan siswa lebih terinspirasi untuk terus menggali ilmu pengetahuan yang tersedia setiap saat.

Teknologi multimedia dapat membantu penyampaian pelajaran pendidikan jasmani dengan mempermudah siswa untuk memahami dan mengelola informasi yang didapatkan (Sudarsana dkk., 2018). Beberapa keuntungan positif yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi antara lain: CD instruksional, Video yang berhubungan dengan olahraga, kamera video, dan internet. Melalui integrasi teknologi dalam pendidikan jasmani juga dapat membantu dalam mengatasi krisis identitas bagi peserta didik (Ardiyanto, 2019).

Dibalik daya tariknya, kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan memiliki sejumlah dampak negatif yang dapat mempengaruhi manusia, terutama dalam hal kesehatan. Penggunaan sesuatu yang yang tidak sesuai dengan manfaatnya dapat menimbulkan akibat yang negatif, terutama dalam hal penggunaan tanpa pengawasan serta bimbingan dari orang tua, yang memberikan pengaruh negatif bagi peserta didik. Menggunakan banyak program dan teknologi untuk memfasilitasi berbagai jenis pekerjaan membuat seseorang menjadi kurang mobile (Cayeni dan Utari, 2019). Kurangi aktivitas fisik karena pekerjaan menjadi mudah. Kemalasan yang dihasilkan akan mencegah umat manusia dari penyakit seperti obesitas dan lain-lain (Chusna, 2017). Banyak orang di era digital saat ini tidak peduli dengan nilai kesehatan melalui aktifitas olahraga/fisik, karena mereka disibukkan dengan pekerjaan mereka. Ketika mereka memiliki waktu luang, mereka memilih menghabiskannya untuk bermain dengan perangkat elektronik atau teknologi serupa (*gadget*) dibandingkan olahraga. Akibatnya, mereka mengabaikan kesehatan tubuh mereka (Arif dan Setyawan, 2022).

Namun, tidak semua inovasi digital di abad dua puluh satu merugikan kemajuan dunia pendidikan jasmani (Arif dan Setyawan, 2022). Ada banyak hal positif yang harusnya dimanfaatkan oleh peserta didik demi peningkatan pengetahuan mereka. Ada beberapa hal positif dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan: kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi yang berkembang khususnya dalam usaha meningkatkan pengetahuan, meningkatkan minat belajar, penyimpanan informasi lebih mudah, penyajian informasi dikemas dengan menarik, interaksi berlangsung lebih efektif, berbagi informasi lebih singkat, dan meminimalkan terbatasnya ruang dan waktu (Asmawi dkk., 2019).

Berbagai manfaat dan dampak buruk kemajuan teknologi multimedia tentunya harus disikapi dengan bijak bagi seluruh *stakeholder* pendidikan khususnya pendidikan jasmani. Karena perkembangan media dan informasi harusnya dapat dijadikan sebagai pemicu dalam usaha mengembangkan kemampuan peserta didik dan guru melalui pendidikan jasmani. Pemanfaatan teknologi multimedia yang tepat dalam pendidikan jasmani seharusnya dapat menghasilkan manusia yang kuat secara pengetahuan, fisik, dan mental sesuai dengan tujuan pendidikan yang seutuhnya, demi mewujudkan SDM yang mampu berkompetensi dengan negara lain dalam kancah internasional di era revolusi industri ini (Khotimah dkk., 2019).

## **SIMPULAN**

Evolusi pendidikan jasmani terkait erat dengan era globalisasi. Globalisasi adalah masa ketika ilmu pengetahuan dan teknologi maju dengan laju yang sangat tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani perlu direvitalisasi. Dibutuhkan dukungan dari pendidik yang dapat mendorong terwujudnya pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga yang lebih kreatif, efektif, dan efisien dalam skenario ini. Tentunya sebelum menyampaikan konten pendidikan, pendidik harus terlebih dahulu memahami dan memahami evolusi pendidikan jasmani pada siswa sekolah menengah pertama.

Tidak mudah membentuk kesehatan siswa untuk memfasilitasi pembelajaran menghadapi kendala di masa depan. Perlu wawasan yang komprehensif, dengan faktor yang paling krusial adalah sarana, prasarana pendukung, dan ketersediaan media teknologi atau digital. Harus diakui bahwa setiap sekolah harus berupaya secara serius dalam menyediakan berbagai fasilitas penunjang demi dapat mewujudkan pendidikan dengan sistem maupun pelaksanaan yang profesional dan bermutu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, F. T. (2017). Profesionalisme guru pendidikan jasmani dan kesehatan di era perkembangan teknologi. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*. 1(1), 281–289.
- Adi, S. 2020. Esensi teknologi multimedia pembelajaran pendidikan jasmani era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pasjasarjana 2020 UNNES*. 75-79
- Agustian, N. dan Salsabila, U. H. 2021. Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*. 3(1), 123–133.
- Ardiyanto, H. 2019. Integrasi teknologi dalam pendidikan jasmani: peluang untuk menjawab krisis identitas dan legitimasi? *Prosiding Seminar Nasional KMP UNY2018 Implementasi Riset dan Literasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad ke XXI*. 105-113.
- Ariani, R. dan Festiyed, F. 2019. Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 5(2), 155-162.
- Arif, M. 2012. *Teknologi Pendidikan*. Kediri: IAIN Kediri Press.
- Arif, M. I. dan Setyawan, R. 2022. Respons peserta didik dan orang tua terhadap pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran pendidikan jasmani. *Sriwijaya Journal of Sport*. 1(2), 63–74.
- Asmawi, A., Syafei, S., dan Yamin, M. 2019. Pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 50-55.
- Cayeni, W. dan Utari, A. S. 2019. Penggunaan teknologi dalam pendidikan: tantangan guru pada era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 658-667.
- Cendra, R., Gazali, N., dan Solihin. 2020. E-Learning dalam persepsi mahasiswa pendidikan jasmani. *Journal Sport Area*. 5(1), 97–105.
- Chusna, P. A.. 2017. Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*. 17(2), 315–330.
- Effendi, H. 2016. Peranan psikologi olahraga dalam meningkatkan prestasi atlet. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1(1), 22-30.
- Ghunaifi, A. 2017. Merestorasi interaksi sosial pada era teknologi melalui

- pendidikan jasmani dan olahraga. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*. 1(1), 545–554.
- Hidayatullah, F. dan Anwar, K. 2020. Hybrid learning dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar dan menengah maupun pendidikan olahraga perguruan tinggi. *Prosiding SENOPATI (Seminar Olahraga dalam Pendidikan Teknologi dan Inovasi)*. 1(1), 10–16.
- Judantama, F. A. 2021. Literature review: pengembangan multimedia interaktif dan pendidikan jasmani. *Prosiding Seminar \& Conference Nasional Keolahragaan*. 1(1), 1-4.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., dan Apriani, D. 2019. Pendidikan berbasis teknologi (permasalahan dan tantangan). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 357-368.
- Lahinda, J. dan Riyanto, P. 2022. Cognitive improvement of students through empowerment of physical education technology based on interactive gystemal learning media. *Journal of Physical and Outdoor Education*. 4(2), 195–204.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., dan Ma'shum, M. A. 2021. Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*. 18(2), 91–100.
- Millati, I., & others. 2021. Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*. 2(1), 1–9.
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., dan Shahabudin, N. N. 2018. Teknologi multimedia dalam pendidikan abad 21. *5th International Research Management \& Innovation Conference, Putrajaya, Malaysia*. 1-9.
- Prasetyo, H., Kristiyanto, A., dan Doewes, M. 2018. Penerapan Mobile Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*. 1(1), 11-14.
- Pratiwi, H. R. dan Ismaniati, C. 2017. Pengembangan multimedia pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(2), 130–139.
- Ramli, M. 2013. Aplikasi teknologi multimedia dalam pendidikan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. 11(19), 55–65.
- Rohayati, Y., Astra, I. K. B., dan Suwiwa, I. G. 2018. Pengembangan multimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi. *Jurnal IKA*. 16(1), 33–43.
- Rozi, F. 2022. Penguatan dasar pendidikan jasmani dan teknologi pendidikan pada kelompok kerja guru pendidikan jasmani. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*. 1(1), 7–11.
- Setyawan, D. A. 2017. Peningkatan mutu pendidikan jasmani melalui pemberdayaan teknologi pendidikan. *Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ*. 1–21.
- Shoumi, A. Z. 2019. Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*. 2–23.
- Sudarsana, I. K., Simarmata, J., Nova Oktaviani, P., Dewi, R. P. A., Mahayuni, V.

- N. K., Adnyana, D. S. I. M., Citra, N. L. P., dan Mikananta, P. E. A. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan*. Denpasar: Jayapangus Press.
- Suherman, W. S. dan Sulistyono, M. P. 2002. *Manajemen Olahraga*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Syafruddin, A. 2023. Peran teknologi pendidikan terhadap perubahan pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 3(2), 36–44.
- Syafruddin, A. dan Suparman, S. 2023. Application of blended learning in physical education: article review. *JOURNAL RESPECS (Research Physical Education and Sports)*. 5(1), 94–102.
- Syafruddin, M. A. dan Asri, A. 2022. Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dalam Membangun SDM Di Era Revolusi Industri 4.0. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*. 9(2), 61–67.
- Syafruddin, M. A., Haeril, H., dan Hasanuddin, M. I. 2022. Physical education learning in the 21<sup>st</sup> century. *Hanoman Journal: Physical Education and Sport*. 3(2), 71–78.
- Syahlan, M., Hanafi, H., Ali, A. M., dan Padli, P. 2024. Peran teknologi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Tunas Pendidikan*. 6(2), 380–388.
- Widianto, E. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*. 2(2), 213–224.
- Wisahati, A. S. dan Santosa, T. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan.