

PENERAPAN REVOLUSI TEKNOLOGI TERHADAP PERMASALAHAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Febby Syafita Putri

¹Pendidikan Olahraga, ²Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Medan
e-mail: febbysyafitaputri08@gmail.com

Abstract

The development of education in the world cannot be separated from the development of the industrial revolution that has occurred in the world. Along with the development and changing times, there have been changes in behavior and human behavior has changed from time to time. Sport should be an activity that is popular with the community, especially in early childhood, besides providing a fun effect, of course it can train gross motor skills in children. But in fact, there are still many problems that can be found in the physical education learning process, such as there are children who are afraid to do movement activities with the ball, children who don't like the command learning system and also the child's level of interest in movement is still minimal. Of course, in responding to this problem, it is necessary to adapt to technological developments not only in the world of education through tools as a means, but also through the role of the teacher as an educator. Today's teachers have different methods from teachers in the previous era. So in this study, it can be concluded that technology can only foster children's interest in carrying out motion activities, but in the process of developing gross motor skills in children, the role of a physical education teacher is needed.

Keyword: *implementation, technological revolution, learning*

Abstrak

Perkembangan pendidikan di dunia tidak lepas dari perkembangan revolusi industri yang terjadi di dunia. Seiring dengan perkembangan dan perubahan zaman, terjadi perubahan perilaku dan perilaku manusia yang berubah dari waktu ke waktu. Olahraga seharusnya menjadi kegiatan yang digemari oleh masyarakat khususnya pada anak usia dini, selain memberikan efek yang menyenangkan tentunya dapat melatih motorik kasar pada anak. Namun pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang dapat ditemukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, seperti masih adanya anak yang takut melakukan aktivitas gerak dengan bola, anak yang kurang menyukai sistem pembelajaran perintah dan juga sikap anak yang kurang baik. tingkat minat bergerak masih minim. Tentunya dalam menjawab permasalahan tersebut diperlukan penyesuaian terhadap perkembangan teknologi tidak hanya dalam dunia pendidikan melalui alat sebagai sarana, tetapi juga melalui peran guru sebagai pendidik. Guru zaman sekarang memiliki metode yang berbeda dengan guru pada zaman sebelumnya. Sehingga dalam penelitian ini, dapat disimpulkan teknologi hanya dapat menumbuhkan daya minat anak dalam melakukan aktivitas gerak akan tetapi dalam proses pengembangan motorik kasar pada anak perlu peran guru pendidikan jasmani.

Kata kunci: *penerapan, revolusi teknologi, pembelajaran*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di dunia tidak lepas dari adanya perkembangan dari revolusi industri yang terjadi di dunia. Seiring perkembangan dan perubahan zaman, terjadi perubahan tingkah laku dan perilaku manusia berubah dari masa ke masa. Hal ini turut juga merubah perkembangan sistem pendidikan di dunia dan di Indonesia pada khususnya. Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang

digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya.

Proses pembelajaran merupakan suatu hubungan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungannya. Hubungan itu hendaknya kreatif, kritis, interaktif yang memberikan arah untuk tumbuh kreatifitas, berpikir kritis, dan percayadiri. (Fradisa, L. Primal, D. Gustira, 2022). Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional spiritual-sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang (Saitya & dan Muhammad Yamin, 2015).

Olahraga seharusnya merupakan kegiatan yang digemari masyarakat khususnya pada anak-anak usia dini, selain memberikan efek yang menyenangkan tentu saja dapat melatih motorik kasar pada anak. Namun faktanya, masih banyak permasalahan yang dapat ditemukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani seperti, anak yang tidak ingin bergabung dengan teman yang tidak akrab dengannya, anak yang tidak suka dengan sistem pembelajaran komando dan juga tingkat minat gerak anak yang masih minim. Tentu dalam nyikapi permasalahan ini perlu adanya upaya adaptasi terhadap perkembangan teknologi tidak hanya dilakukan dunia pendidikan melalui alat-alat sebagai sarana, tetapi juga melalui peran guru sebagai pendidik. Guru jaman sekarang memiliki metode yang berbeda dengan guru di era sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah revolusi teknologi dapat mengatasi permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani pada anak kelas 2 sekolah dasar di kota medan.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah anak kelas 2 Shiddiq di Sekolah Dasar Terpadu Muhammadiyah 36 Medan sebanyak 27 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahapan, dimana tahap pertama adalah tahap asesmen diagnostik kognitif, tahap asesmen diagnostik non kognitif, treatment (perlakuan) dan tahap evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap asesmen diagnostik kognitif

Asesmen diagnostik kognitif adalah asesmen yang dilakukan di awal dan akhir pembelajaran untuk memantau sejauh mana peserta didik bisa memahami materi pembelajaran. Kegiatan asesmen semacam ini harus dilakukan secara rutin sebelum memulai dan setelah mengakhiri pembelajaran atau biasa disebut asesmen formatif. Tidak hanya itu, asesmen kognitif juga bisa dilakukan di pertengahan atau akhir semester dalam bentuk ujian atau biasa disebut asesmen sumatif.



Gambar 1. Test asesmen diagnostik kognitif

Setelah anak murid mengisi test asesmen diagnostik dapat di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi hasil nilai test asesmen diagnostik kognitif

NO	RENTANG NILAI	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
1	80-100	7	Sangat Baik
2	60-79	13	Baik
3	40-59	5	Cukup
4	20-39	2	Kurang

Dari tabel diatas dapat di simpulkan bahwasannya untuk pengetahuan awal anak kelas 2 sekolah dasar dengan materi variasi gerak dasar lokomotor di katakan dalam kategori baik yaitu sebanyak 13 orang, akan tetapi masih ada beberapa anak yang perlu di perhatikan kembali sehingga dapat guru dapat mendesain metode pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak tersebut.

2. Tahap asesmen diagnostik non kognitif

Asesmen diagnostik non-kognitif merupakan asesmen yang dilakukan guru untuk mengetahui kondisi psikologi, emosi, dan sosial siswa. Bisa dikatakan bahwa asesmen ini lebih ingin mengenal bagaimana kondisi personal siswa. Asesmen yang penilaiannya lebih mengarah ke psikologi dan emosi ini dapat membantu siswa dalam mengevaluasi bagaimana siswa menangani situasi dan melakukan interaksi sosial. Untuk bisa membuat asesmen diagnostik non-kognitif ini guru harus menyiapkan beberapa pertanyaan yang mendalam yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi psikologi dan emosi siswa. Adapun jawaban dari pertanyaan yang dibuat guru tersebut tidak ada yang benar ataupun salah, karena kondisi psikologis dan emosi setiap siswa itu berbeda-beda. Guru dapat lebih menekankan apakah siswa telah menjawab secara jujur atau tidak.



The image shows a yellow diagnostic test form titled "ALL ABOUT ME!". At the top, it says "MAJU SAYA". Below the title, there are several questions in Indonesian: "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?", "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?", "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?", "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?", and "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?". There are also checkboxes for "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?" and "SIAPA PEMBELAJAR YANG ANDA SUKAI?".

Gambar 2. Test asesmen diagnostik non kognitif

Dari hasil test dan tanya jawab secara langsung kepada siswa tersebut dapat disimpulkan bahwasannya seluruh anak lelaki menyukai olahraga sepakbola. Sementara itu pada anak perempuan 3 orang kurang minat dalam pelajaran olahraga, 4 orang tidak suka sistem pembelajaran komando dan 5 orang menyukai pembelajaran penjas. Selain itu ditemukan juga permasalahan mengenai sistem pembagian kelompok belajar yang dimana beberapa siswa hanya ingin sekelompok dengan teman dekatnya saja.

3. Treatment (perlakuan)

Setelah mengetahui kondisi kognitif dan non kognitif pada siswa, peran guru adalah merancang metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa tersebut. Dalam permasalahan mengenai sistem pembagian kelompok belajar yang ditemukan siswa hanya ingin sekelompok dengan teman dekatnya saja untuk itu peneliti membuat metode pembagian kelompok dengan random menggunakan aplikasi spin the wheel. Spin the wheel merupakan pemintal roda untuk membantu memutuskan saat membuat pilihan acak. Selain tampilannya menarik perhatian siswa, tentu media ini membantu mengatasi permasalahan guru terhadap permasalahan sosial pada siswa saat pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, siswa dibagi menjadi 4 kelompok menggunakan aplikasi spin the wheel secara acak.



Gambar 3. Spin the wheel

Berdasarkan materi yang akan di sampaikan yaitu materi variasi gerak dasar lokomotor, peneliti telah mendesain sistem pembelajaran kooperatif dengan *metode team game tournament* yaitu suatu pembelajaran yang dirancang untuk mendorong

para siswa untuk bertanggungjawab pada pelajaran mereka sendiri untuk bekerja dengan cara kerjasama pada suatu kelompok untuk memperoleh suatu tujuan.



Gambar 4. Rancangan Pembelajaran

Dalam rancangan ini, peneliti membuat suatu metode pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan siswa yang tidak suka sistem pembelajaran komando, siswa yang kurang minat dalam melakukan aktivitas fisik yang monoton dan tidak bervariasi, anak yang cenderung menyukai olahraga menggunakan bola dan anak yang tidak mau bersosialisasi dengan tidak teman terdekatnya melalui materi variasi gerak dasar lokomotor. Sehingga anak dapat melakukannya dengan aktif dan menyenangkan.



Gambar 5. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada anak kelas 2 sekolah dasar

4. Tahap evaluasi

Tantangan yang dihadapi oleh Pendidikan Jasmani sebagai dampak dari perkembangan teknologi sangat nyata. Tidak jarang teknologi dianggap membawa dampak negatif bagi peserta didik dalam persoalan kurangnya gerak. Para guru hari ini dihadapkan dengan tantangan yang cukup besar untuk memenuhi kebutuhan siswa generasi baru yang tidak pernah mengenal kehidupan tanpa komputer, konsol video-game, telepon seluler, atau akses internet. Ini merupakan tantangan yang secara dramatis mengubah ruang lingkup pendidikan (Krause, Franks, & Lynch, 2017).

Pada dasarnya teknologi dinilai dapat diterapkan untuk membantu guru Pendidikan Jasmani dalam proses pembelajaran yang meliputi: persiapan rencana pengajaran, komunikasi dengan orang tua siswa, serta penilaian. Namun dalam penelitian ini teknologi yang digunakan dalam membantu guru Pendidikan Jasmani mulai dari stopwatch hingga media elektronik yang canggih seperti canva dan spin the wheel. Selain itu, sebagaimana mata pelajaran lain, dalam persiapan mengajar guru Pendidikan Jasmani dapat memanfaatkan internet, kemudian dalam pengarsipan data dan nilai menggunakan piranti lunak dalam komputer, serta menggunakan media pembelajaran video dalam penyajian materi pembelajaran.

Sehingga dari permasalahan yang terjadi seperti anak yang tidak ingin bergabung dengan teman yang tidak akrab dengannya, anak yang tidak suka dengan sistem pembelajaran komando dan juga tingkat minat gerak anak yang masih minim dapat diatasi dengan baik, atau kata lain teknologi hanya menumbuhkan daya minat anak dalam melakukan aktivitas gerak akan tetap dalam mengembangkan motorik kasar pada anak, sangat diperlukan peran guru pendidikan jasmani.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dalam nyikapi revolusi teknologi ini perlu adanya upaya adaptasi terhadap perkembangan teknologi tidak hanya dilakukan dunia pendidikan melalui alat-alat sebagai sarana saja, tetapi juga melalui peran guru sebagai pendidik. Guru jaman sekarang memiliki metode yang berbeda dengan guru di era sebelumnya. Guru Pendidikan Jasmani juga dituntut mampu memanfaatkan internet, kemudian dalam pengarsipan data dan nilai menggunakan piranti lunak dalam komputer, serta menggunakan media pembelajaran dalam penyajian materi pembelajaran.

Selain itu guru Pendidikan jasmani juga bisa menjadi model pembelajaran dalam media sosial yang berkembang sangat pesat seperti Youtube. Dimana guru dapat men-*share* dan mengakses metode pembelajaran yang menarik bagi anak sekolah dasar. Sehingga pembelajaran pendidikan jasmani bukan lagi hal yang terkesan melelahkan bagi anak sekolah dasar akan tetapi menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan teknologi hanya dapat menumbuhkan daya minat anak dalam melakukan aktivitas gerak akan tetapi dalam proses pengembangan motorik kasar pada anak perlu peran guru pendidikan jasmani.

Saran

Bagi seorang guru harus memiliki keterampilan untuk dapat menarik perhatian siswa, guru harus terampil kreatif dan inovatif. Dengan hadirnya para guru yang kreatif dan inovatif dalam pengajaran tentunya akan membuat pembelajaran semakin maju, menarik, menyenangkan sesuai yang dibutuhkan para siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyanto, H. (2018). Integrasi teknologi dalam pendidikan jasmani: peluang untuk menjawab krisis identitas dan legitimasi? *Prosiding Seminar Nasional Implementasi Riset dan Literasi*, 1-19.

Ernawita. (2018). Assesmen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dalam Kurikulum 2013. *Academia Edu*, 1-5.

Faizzatul Hasanah, Qurrotul Uyun. (2019). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Khadijah Al-Muayyada Sampang). *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 32-37.

- Imaduddin Saitya, Muhammad Yamin. (2022). Upaya Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga* , 24-31.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. . (2018). evitalisasi pendidikan jasmani untuk anak usia dini melalui penerapan model bermain edukatif berbasis alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 41-45.
- S., A. (2020). Esensi Teknologi Multimedia Pembelajaran Pendidikan Jasmani Era 4.0. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA*, 75-79.
- Scrabis-Fletcher, K., Juniu, S., & Zullo, E. . (2016). re-service physical education teachers' technological pedagogical content knowledge. *The Physical Educator*, 704-718.