

PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN TERHADAP PERUBAHAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Muhammad Akbar Syafruddin

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar
Email: akbar.syafruddin@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan teknologi pendidikan terhadap perubahan pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur. Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian. Proses pencarian literatur dalam artikel ini menggunakan google scholar dengan memanfaatkan berbagai hasil penelitian nasional dan internasional yang terbit antara tahun 2013 sampai tahun 2023 dengan kata kunci teknologi pendidikan dan pendidikan jasmani. Artikel-artikel tersebut kemudian digunakan sebagai landasan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah 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.

Kata kunci: Teknologi Pendidikan, Pembelajaran, Pendidikan Jasmani.

ABSTRACT

This study aims to determine how the role of educational technology to changes in physical education learning. To answer the problems in this study, it was carried out using the literature study method. Literature study is a series of activities related to methods of collecting library data, reading and taking notes, and managing research materials. The literature search process in this article uses Google Scholar by utilizing various national and international research results published between 2013 and 2023 with the keywords education technology and physical education. These articles are then used as a basis for answering the problems in this research. The conclusion in this study is that physical education must be developed in ways such as: developing the abilities of physical education teachers, developing teaching materials, and creating an assessment system in the learning process by utilizing advances in technology and information. This is very important in order to produce quality teachers and human resources who are competent and competitive in accordance with the progress of the times.

Keywords : Educational Technology, Learning, Physical Education.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu jenis pendidikan di Indonesia yang mencakup semua unsur, namun ada persoalan besar yang akan terus mendera pembelajaran pendidikan jasmani [1] kecuali ditemukan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas dan kualitas pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani di Indonesia saat ini berada dalam situasi genting akibat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang kurang efisien dan kurangnya pemahaman akan perlunya pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak disosialisasikan sejak dini [2]. Padahal pendidikan jasmani adalah cara paling personal untuk menghasilkan sumber daya manusia unggul yang akan membawa bangsa ini menuju masa depan yang lebih baik [3]. Jika pendidikan jasmani disampaikan sesuai dengan porsinya, maka akan dihasilkan bibit-bibit unggul yang mampu bersaing di kancah internasional.

Untuk memenuhi tujuan pendidikan jasmani, maka pendidik harus menjaga kualitas proses pembelajaran pada saat pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pemanfaatan teknologi pendidikan merupakan salah satu cara untuk melestarikan atau meningkatkan kualitas pendidikan jasmani [4]. Hal ini dimaksudkan agar dengan memanfaatkan teknologi, kurikulum pendidikan jasmani menjadi lebih menarik. Mutu sekolah dapat diartikan sebagai kemampuan sekolah mengelola secara operasional dan efisien komponen-komponen yang berkaitan dengan sekolah agar dapat memberikan nilai tambah pada komponen-komponen tersebut sesuai dengan norma atau standar yang berlaku [5]. Engkoswara (1986) mengkaji kualitas atau kinerja pendidikan dari tiga perspektif: prestasi, suasana, dan ekonomi [6]. Selamat (1998) berpendapat bahwa banyak orang menilai kualitas atau keunggulan sekolah hanya pada fisik lembaga dan jumlah kegiatan ekstrakurikuler yang tersedia [7].

Pendidikan jasmani memiliki beberapa tujuan, antara lain (1) membentuk karakter moral, (2) mengembangkan landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi, (3) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, (4) mengembangkan sportifitas, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi, dan (5) mengembangkan kemampuan dan keterampilan gerak dalam berbagai permainan dan olahraga. (6) Mengembangkan keterampilan manajemen diri untuk pemeliharaan kebugaran (Depdiknas, 2003).

Pendidikan jasmani di sekolah berfungsi untuk meningkatkan unsur biologis, neuromuskuler, perseptual, sosial, dan emosional [8]. Hal ini sesuai dengan keyakinan Annarino (1980) bahwa pendidikan jasmani yang berhasil harus mampu mengembangkan empat aspek: fisik, psikomotorik, kognitif, dan afektif [9]. Keempat aspek tersebut dapat dipenuhi jika kegiatan dilaksanakan dengan mempertimbangkan empat faktor: prinsip, isi, metodologi pembelajaran, dan ketepatan alat evaluasi yang digunakan.

Istilah "mutu pendidikan" tidak hanya mengacu pada hasil pendidikan, tetapi juga pada proses pendidikan itu sendiri. Ketika proses belajar mengajar berjalan lancar dan efisien, pendidikan dikatakan berkualitas tinggi. Demikian pula, hasilnya memuaskan jika guru dan siswa dapat berinteraksi secara efektif, memiliki suasana kerja yang menyenangkan, dan didukung oleh sarana dan prasarana yang memfasilitasi proses belajar mengajar. Jika diukur dengan hasil, mutu pendidikan mengacu pada prestasi siswa dan sekolah selama periode waktu tertentu. Selain itu, kemampuan sekolah dalam mencetak lulusan terbaik mencerminkan tingkat pendidikan yang diberikan di sekolah tersebut. Karena dimasa yang akan datang para lulusan ini akan membantu membangun dan memajukan Indonesia [10].

Era digital ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat dan kemudahan akses pengetahuan baik di bidang ekonomi maupun sosial [11]. Dunia teknologi saat ini sedang mempercepat transisinya ke lingkungan yang serba digital. Revolusi digital telah mengantarkan cara hidup baru yang terkait erat dengan semua perangkat elektronik. Teknologi adalah alat yang membantu kebutuhan manusia. Lebih mudah dilakukan dengan teknologi apa pun. Peran penting teknologi ini telah mulai mengantarkan umat manusia ke era digital [12].

Anak-anak yang tumbuh di era digital memiliki banyak kesempatan belajar dan bermain dengan perangkat baru seperti iPod, iPad, smartphone, Facebook, dan banyak lainnya [13]. Kekhawatirannya adalah anak-anak kehilangan banyak jenis pembelajaran lainnya, seperti interaksi fisik dan kecerdasan emosional. Banyak orang di era digital saat ini tidak peduli dengan nilai olahraga bagi kesehatan mereka karena mereka disibukkan dengan pekerjaan mereka. Dan ketika mereka memiliki waktu luang, mereka tidak menghabiskannya untuk berolahraga melainkan bermain dengan perangkat elektronik atau teknologi serupa. Akibatnya, mereka mengabaikan kesehatan tubuh mereka. Namun, tidak semua inovasi digital di abad dua puluh satu merugikan kemajuan dunia pendidikan jasmani. Ada banyak pelajaran yang bisa diambil dari sisi positif digitalisasi yang berkembang pesat [14].

2. METODE

Penulisan artikel ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan teknologi pendidikan terhadap perubahan pembelajaran pendidikan jasmani. Studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian [15]. Literatur yang digunakan dalam penelitian ini bersumber pada google scholar yang merupakan artikel nasional dan internasional terbitan antara tahun 2013 sampai dengan tahun 2023. Pencarian artikel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kata kunci teknologi pendidikan, pembelajaran, dan pendidikan jasmani.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan teknologi yang pesat telah menghasilkan manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban manusia di berbagai bidang, termasuk proses pembelajaran [16]. Namun masih ada guru yang menerapkan pembelajaran tanpa memberdayakan seluruh potensi dirinya dan masih terbatas dalam penggunaan media yang ada, padahal materi dalam Pendidikan Jasmani (Penjas) dilakukan tidak hanya di ruangan/kelas dalam artian teori tetapi juga di lapangan. Akibatnya pembelajaran akan menjadi kurang efektif dan efisien. Kenyataannya, sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, siswa akan lebih mudah memahami apa yang dikatakan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien [17].

TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) jarang digunakan dalam kurikulum pendidikan jasmani (penjas) di sekolah [18]. Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah persiapan peserta didik belajar, sumber daya manusia (dalam hal ini guru), sarana prasarana sekolah, pembiayaan, efektifitas pembelajaran, mekanisme pelaksanaan, dan daya dukung sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TIK [19]. Guru harus menggunakan inovasi TIK yang semakin canggih dalam proses pembelajaran dari waktu ke waktu. Dengan kemajuan TIK, tugas guru telah berkembang dari sekadar mengajar menjadi fasilitator atau perancang proses pembelajaran [20]. Seorang guru dapat membantu siswa mengatasi hambatan belajar atau menjadi teman belajar dengan bertindak sebagai fasilitator.

Internet juga memiliki potensi untuk digunakan di dalam kelas sebagai bentuk komunikasi antara guru dan murid [21]. Siswa memiliki kemampuan untuk bertanya dan berbagi informasi mengenai materi pendidikan jasmani, misalnya melalui blog dan sarana lainnya, sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran ilmu tidak hanya selama proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga setiap saat dan di setiap lokasi yang nyaman bagi siswa.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang kadang dikenal dengan TIK telah memberikan pengaruh pada bidang pendidikan, khususnya pada proses belajar mengajar yang berlangsung. Ketika digunakan sebagai media pembelajaran, komunikasi dilakukan melalui penggunaan beberapa teknologi komunikasi, antara lain telepon, komputer, internet, dan email. Interaksi antara dosen dan mahasiswa berlangsung tidak hanya melalui kontak pribadi langsung tetapi juga melalui penggunaan berbagai bentuk media elektronik dan analog [22]. Guru dapat melaksanakan tugasnya tanpa harus berinteraksi langsung dengan siswa. Dengan memanfaatkan komputer atau internet, siswa memiliki kemampuan untuk menerima informasi dengan cakupan yang luas dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui dunia maya atau ruang maya. Inovasi terbaru adalah sesuatu yang dikenal sebagai "pengajaran dunia maya" atau "pengajaran virtual". Hal ini merujuk pada proses pendidikan yang dilakukan melalui pemanfaatan internet. E-learning, yang mengacu pada model pendidikan yang memanfaatkan platform teknologi komunikasi dan informasi, terutama internet, adalah istilah lain yang mulai berkembang dalam bahasa saat ini. Menurut Rosenberg (2001; 28), e-learning didefinisikan sebagai penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan yang luas [23]. Definisi ini didasarkan pada tiga kriteria, yaitu sebagai berikut: (1) e-learning adalah jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan, dan berbagi bahan ajar atau informasi; (2) pengiriman ke pengguna akhir melalui komputer menggunakan standar teknologi internet; dan (3) berfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas di balik paradigma pembelajaran tradisional. Internet adalah salah satu contoh bentuk produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dimana hal tersebut memiliki pertumbuhan yang signifikan pada akhir abad ke-20 dan pada puncak abad ke-21. Keberadaannya telah memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia dalam berbagai cara dan di banyak bidang dan tingkatan yang berbeda.

Di era globalisasi ini, internet adalah salah satu alat yang telah berkontribusi untuk membuat dunia lebih terbuka dan terhubung dengan cara yang sangat mudah dan sangat cepat, dengan sedikit memperhatikan batas antar wilayah atau negara yang berbeda. Setiap orang memiliki akses ke seluruh dunia melalui internet, dan mereka dapat menggunakan akses ini untuk mendapatkan informasi di berbagai sektor, yang pada gilirannya akan mempengaruhi perilaku umum mereka. Telah terjadi revolusi di berbagai negara dan penerapannya di berbagai bidang kehidupan dalam waktu yang relatif singkat selama beberapa dekade terakhir karena proliferasi internet. Ketersediaan internet di dunia saat ini merupakan salah satu kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi oleh manusia modern untuk memenuhi berbagai kebutuhan globalisasi yang semakin maju [24]. Hal ini tidak diragukan lagi akan berpengaruh pada cara orang menjalani hidup mereka dan pola yang mereka ikuti. Sehubungan dengan itu, setiap individu atau bangsa yang ingin tangguh dalam menghadapi kesulitan global dituntut untuk meningkatkan kualitas dirinya agar mampu menyesuaikan diri dengan

harapan yang semakin meningkat. Proses pembelajaran tradisional, di sisi lain, ditandai dengan interaksi tatap muka antara guru dan siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dari proses pembelajaran tradisional [25].

Setiap orang perlu menyesuaikan diri dengan kecenderungan ini jika tidak ingin ketinggalan di masa mendatang ketika akan terjadi peningkatan arus informasi yang akan berlangsung melalui jaringan internet yang bersifat global di seluruh dunia. Dalam kondisi seperti ini, pendidikan, khususnya proses pembelajaran, cepat atau lambat tidak akan terlepas dari ketersediaan komputer dan internet sebagai sarana utama. Ini adalah kasus apakah kita suka atau tidak. Majalah Asiaweek menerbitkan artikel dengan tema "Asia in the New Millennium" dari tanggal 20 hingga 27 Agustus 1999. Artikel-artikel tersebut memberikan gambaran tentang berbagai kecenderungan perkembangan yang akan terjadi di Asia dalam berbagai aspek seperti ekonomi, politik, agama, sosial, budaya, kesehatan, pendidikan, dll, termasuk pengaruh revolusi internet dalam berbagai dimensi kehidupan [26]. Majalah Asiaweek terbit pertama kali pada tahun 1999. Tulisan berjudul "Rebooting: The Mind Starts at School" disumbangkan oleh Robin Paul Ajelo, dan merupakan salah satu tulisan yang terkait dengan bidang pendidikan. Diklaim dalam artikel tersebut bahwa sekolah pada masa milenium yang akan datang akan sangat berbeda dengan ruang kelas seperti saat ini, khususnya berbentuk laboratorium komputer dimana tidak lagi format anak duduk di bangku dan guru berada di depan kelas. Ini akan menjadi kemajuan yang signifikan dari ruang kelas yang digunakan saat ini.

Kedepannya, ruang kelas akan disebut sebagai "cyber classroom" atau "virtual classroom" sebagai tempat anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok dengan menggunakan pola pembelajaran yang dikenal dengan "interactive learning" atau pembelajaran interaktif melalui komputer dan internet [27]. Anak-anak terhubung dengan komputer dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran interaktif melalui jaringan internet untuk memperoleh konten pendidikan dari berbagai sumber belajar yang berbeda. Anak akan mengikuti kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi bakat uniknya. Ini akan memastikan bahwa anak-anak yang mampu belajar dengan kecepatan lebih lambat atau lebih cepat akan menerima layanan pembelajaran yang sesuai untuk mereka. Program pendidikan disusun sedemikian rupa sehingga lebih elastis atau lebih lunak dan lebih fleksibel sesuai dengan kondisi lingkungan dan kondisi anak. Hal ini dilakukan guna memberikan kemungkinan terjadinya proses belajar yang berkesinambungan baik dalam dimensi ruang dan waktu maupun dimensi materi. Dalam keadaan seperti ini, tugas pendidik paling tepat digambarkan sebagai fasilitator pembelajaran, sesuai dengan peran yang dijelaskan di atas.

Penjelasan di atas menggambarkan secara ilustratif bahwa di masa mendatang isi tas anak sekolah tidak lagi berupa buku dan alat tulis seperti sekarang, melainkan berupa [26]: (1) komputer notebook dengan wireless akses internet, yang memuat materi pembelajaran berupa bahan bacaan, bahan untuk dilihat atau didengar, serta dilengkapi dengan kamera digital dan perekam suara; (2) jam tangan yang dilengkapi dengan data pribadi, uang elektronik, dan kode keamanan untuk memasuki penimbunan; dan (3) kombinasi (4) alat musik, (5) peralatan olah raga, dan (6) paket makan siang berturut-turut menempati urutan ketiga, keempat, kelima, dan keenam. Hal ini menunjukkan bahwa semua perlengkapan pendidikan bagi anak sekolah pada masa itu akan hadir dalam bentuk peralatan yang menggabungkan berbagai sisi internet sebagai alat pengajaran.

Ada tiga hal yang perlu disadari sebelum teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran: (1) siswa dan guru perlu memiliki akses teknologi digital dan internet di ruang kelas, sekolah, dan guru institusi pendidikan; (2) materi yang berkualitas perlu tersedia, bermakna, dan mendukung budaya bagi siswa dan guru; dan (3) guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat dan sumber daya digital untuk membantu siswa mencapai keberhasilan akademik. Telah terjadi pergeseran cara pandang terhadap pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) [28]. Dalam pandangan tradisional masa lampau (yang masih ada sampai sekarang), proses belajar dipandang sebagai: (1) sesuatu yang sulit dan berat; (2) upaya mengisi kekurangan siswa; (3) proses pengiriman dan penerimaan informasi; (4) proses individu atau soliter; (5) kegiatan yang dilakukan dengan mendeskripsikan materi pelajaran ke dalam unit-unit kecil dan terisolasi; dan (6) proses linier [29]. Namun, pandangan tentang proses pembelajaran ini cacat karena sejumlah alasan. Perspektif baru tentang pembelajaran telah muncul seiring dengan proliferasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perspektif baru ini menjelaskan belajar dengan cara berikut: (1) proses alami; (2) proses sosial; (3) proses aktif dan pasif; (4) proses linear dan/atau non-linear; (5) proses berkelanjutan yang integratif dan kontekstual; (6) kegiatan yang didasarkan pada model kekuatan, keterampilan, minat, dan budaya siswa; dan (7) kegiatan yang dinilai berdasarkan pemenuhan tugas, hasil yang diperoleh.

Karena itu, peran siswa dan guru dalam proses pendidikan telah bergeser. Peran guru telah bergeser dari satu di mana mereka berfungsi sebagai saluran pengetahuan, sumber informasi utama, ahli materi pelajaran, dan sumber semua jawaban, menjadi satu di mana mereka berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, dan mitra belajar. Selain itu, peran guru telah bergeser dari satu di mana mereka mengontrol dan mengarahkan semua aspek proses pembelajaran, ke satu di mana mereka memberikan lebih banyak pilihan dan tanggung jawab kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peran siswa dalam proses pembelajaran telah mengalami pergeseran, yaitu sebagai berikut: (1) mereka telah beralih dari penerima informasi yang pasif menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran; (2) mereka telah beralih dari mengungkapkan kembali pengetahuan menjadi memproduksi dan berbagi pengetahuan; dan (3) mereka telah beralih dari belajar sebagai kegiatan individu. belajar bersama dengan siswa lain dalam suasana kolaboratif [30].

Untuk dapat menjawab tantangan kehidupan modern di abad ke-21 secara kreatif dan mandiri, seseorang harus dapat menyesuaikan diri dengan berbagai kebutuhan yang berbeda [31]. Kreativitas penting dalam kehidupan karena sejumlah alasan, antara lain sebagai berikut: pertama, memungkinkan orang untuk memanfaatkan peluang yang memungkinkan mereka untuk mengaktualisasikan siapa diri mereka; kedua, memungkinkan orang untuk menemukan berbagai pendekatan yang berbeda untuk menemukan solusi atas masalah; ketiga, berpotensi membuat hidup seseorang lebih memuaskan; dan keempat, memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai bakat berpikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan detail jika dilihat dari sudut pandang kognitif. Sedangkan jika dilihat dari segi afektif, kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, minat terhadap berbagai tugas, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki selera humor, selalu ingin melakukan sesuatu. menemukan pengalaman baru, menghargai diri sendiri dan orang lain, dll. Orisinalitas, nilai, kemampuan untuk diubah dan dikompresi, dan transformabilitas adalah ciri khas karya kreatif. Selain itu, agar individu dapat mengarahkan hidupnya sendiri dan membuat kemajuan menuju tujuannya, kemandirian adalah faktor utama yang harus ada. Hal ini menjadikan pengejaran kemerdekaan sebagai kebutuhan mutlak di dunia modern. Kualitas pribadi, seperti penguasaan kompetensi tertentu, konsistensi dalam pendirian, kreatif dalam berpikir dan bertindak, mampu mengelola diri sendiri, dan memiliki komitmen yang kuat terhadap berbagai hal, memberikan landasan bagi kemandirian. Sifat-sifat tersebut ditandai dengan penguasaan kompetensi tertentu, konsistensi pendirian, kreativitas berpikir dan bertindak, serta kreatif berpikir dan bertindak.

Dapat dikatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian mereka jika seseorang mempertimbangkan kualitas orisinalitas dan otonomi [32]. Pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan untuk menghasilkan karya-karya baru yang unik, bernilai tinggi, dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk tujuan yang lebih signifikan [33]. Siswa akan mendapatkan berbagai informasi dengan cakupan yang lebih luas dan lebih dalam melalui penggunaan teknologi, yang akan meningkatkan tingkat wawasan mereka [34]. Secara khusus, pengembangan kompetensi, kreativitas, pengendalian diri, konsistensi, dan dedikasi anak-anak baik untuk diri sendiri maupun untuk pihak lain dapat memanfaatkan stimulan untuk pengembangan kemandirian ini.

Sangatlah penting untuk melakukan reorientasi upaya mendidik guru pendidikan jasmani agar dapat memperhatikan masalah yang sedang dihadapi saat ini sekaligus memperhatikan tantangan yang akan dihadapi di masa depan. Agar memiliki nilai kompetitif yang tinggi, output (lulusan) harus berkualitas [35]. Lulusan sekaliber ini hanya dapat dihasilkan oleh guru pendidikan jasmani yang memiliki pengetahuan di bidangnya, memiliki pengalaman praktis di dalamnya, dan didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah yang sehat. Proses pendidikan perlu dihubungkan dan dicocokkan (ditulis juga dengan "linked and matched") dengan keterampilan praktis yang benar-benar digunakan dalam industri pendidikan. Dalam profesi seperti mengajar pendidikan jasmani, kebutuhan akan keterkaitan dan kesetaraan mengambil peran yang sangat penting.

Mengantisipasi agar dapat memenuhi kebutuhan guru yang bergeser sejalan dengan pergeseran struktur demografi atau kebutuhan struktur tenaga kerja dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diupayakan untuk menciptakan sistem Pendidikan Guru yang lebih fleksibel yang mampu menghadapi tantangan pasang surut kebutuhan akan guru pendidikan jasmani yang diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil. Hal ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan guru yang berubah sejalan dengan pergeseran struktur demografi atau kebutuhan struktur tenaga kerja dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidik Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) Fakultas Ilmu Keolahragaan ditujukan untuk menghasilkan calon guru pendidikan jasmani yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang kuat dalam bidang pendidikan

jasmani dan kemampuan metodologi pengajaran, serta memiliki peluang pasar yang lebih fleksibel dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang diimplementasikan termasuk dalam bentuk pengembangan kurikulum. Hal inilah yang menjadi tujuan pengembangan kemampuan bidang pendidikan jasmani dapat ditingkatkan dengan cara mengangkat bobot materi pelajaran yang dipelajari dalam bidang studi tersebut. Di sisi lain, metodologi pendidikan jasmani dapat ditingkatkan dengan meningkatkan intensitas kegiatan praktik mengajar yang dilakukan. Selain itu, pekerjaan kursus diatur sedemikian rupa sehingga memungkinkan kebebasan kebebasan horizontal dan vertikal dalam jalur karir mereka. Fleksibilitas Horizontal dengan tujuan mempersiapkan lulusan untuk mengajar di lebih dari satu bidang studi dalam satu kelompok institusi. Ada juga aliran pemikiran bahwa fleksibilitas horizontal ini mungkin menghasilkan kualitas yang belum tentu terkait dengan profesi guru.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Globalisasi telah memainkan peran penting dalam evolusi pendidikan jasmani, yang memiliki hubungan erat dengannya. Era globalisasi bertepatan dengan masa di mana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi dengan sangat pesat. Untuk itu perlu adanya inovasi dalam cara belajar masyarakat tentang pendidikan jasmani. Dalam skenario khusus ini, perlu didukung oleh instruktur yang mampu menyajikan wawasan pendidikan jasmani yang lebih kreatif, efektif, dan efisien. Sebelum memberikan informasi instruksional kepada siswa di sekolah menengah pertama, guru tentu saja perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang perkembangan yang terjadi selama kelas pendidikan jasmani di tingkat tersebut.

Ini bukan tugas yang mudah untuk membentuk kemampuan murid untuk mempromosikan pembelajaran mereka sebagai persiapan untuk masalah masa depan. Ini membutuhkan perspektif yang luas, tetapi sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukungnya adalah aspek yang paling kritis. Walaupun sarana dan prasarana olahraga di sekolah maju lebih unggul dibandingkan dengan sekolah yang belum begitu maju, namun setiap sekolah masih perlu meningkatkan baik kualitas maupun jumlah sarana dan prasarana olahraga agar dapat berjalan dengan baik. agar lebih efektif menjalankan tujuan dan fungsi badan pengawas pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani diperlukan berbagai usaha dan kreativitas [36], salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) demi menghasilkan guru dan siswa (SDM) yang dapat bersaing di era modern ini.

DAFTAR PUSTAKA (STYLE: JTEKPEND - REFERENSI)

- [1] C. D. Ennis, "Globalized curriculum: Scaling sport pedagogy themes for research," in *Routledge handbook of physical education pedagogies*, Routledge, 2016, pp. 130–144.
- [2] M. Lubis and D. O. D. Handayani, "The relationship of personal data protection towards internet addiction: Cyber crimes, pornography and reduced physical activity," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 197, pp. 151–161, 2022.
- [3] M. A. Syafruddin, A. S. Jahrir, A. Yusuf, and others, "PERAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA," *J. Ilm. STOK Bina Guna Medan*, vol. 10, no. 2, pp. 73–83, 2022.
- [4] M. B. Yevtuch, V. M. Fedorets, O. V Klochko, M. P. Shyshkina, and A. V Dobryden, "Development of the health-preserving competence of a physical education teacher on the basis of N. Bernstein's theory of movements construction using virtual reality technologies," 2021.
- [5] S. Winarsih, "Kebijakan dan implementasi manajemen pendidikan tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan," *Cendekia J. Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, vol. 15, no. 1, pp. 51–66, 2017.
- [6] Y. R. Dewi, "Analisis Sosial Mutu Pendidikan Mempengaruhi Prestasi Siswa Smu Melalui Learning Organization," *WACANA J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 12, no. 3, pp. 212–223, 2013.
- [7] A. Mahendra, "Pengembangan Manajemen Kelas Olahraga: Pokok-pokok Pikiran tentang Pengembangan Pembinaan Olahraga Bagi Pelajar," *JTIKOR (Jurnal Terap. Ilmu Keolahragaan)*, vol. 2, no. 2, pp. 96–105, 2017.
- [8] P. Sutapa and S. Suharjana, "Improving Gross Motor Skills By Gross Kinesthetic-And Contemporary-Based Physical Activity In Early Childhood," *J. Cakrawala Pendidik.*, vol. 38, no. 3, pp. 540–551, 2019.
- [9] G. Colquitt, T. Pritchard, C. Johnson, and S. McCollum, "Differentiating instruction in physical

- education: Personalization of learning," *J. Phys. Educ. Recreat. & Danc.*, vol. 88, no. 7, pp. 44–50, 2017.
- [10] M. A. Syafruddin and A. Asri, "Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dalam Membangun SDM Di Era Revolusi Industri 4.0," *Gelora J. Pendidik. Olahraga dan Kesehat. IKIP Mataram*, vol. 9, no. 2, pp. 61–67, 2022.
- [11] A. Szymkowiak, B. Melović, M. Dabić, K. Jeganathan, and G. S. Kundi, "Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people," *Technol. Soc.*, vol. 65, p. 101565, 2021.
- [12] A. Beniiche, S. Rostami, and M. Maier, "Society 5.0: Internet as if People Mattered," *IEEE Wirel. Commun.*, vol. 29, no. 6, pp. 160–168, 2022.
- [13] L. Laidlaw, J. O'Mara, and S. Wong, "'Daddy, Look At the Video I Made on My iPad!': Reconceptualizing 'Readiness' in the Digital Age," *Rethink. readiness early Child. Educ. Implic. policy Pract.*, pp. 65–76, 2015.
- [14] N. Fuiko, "Education and digitalisation: can new technologies benefit girls' education in developing countries?," 2021.
- [15] B. Warsita, "Peran Dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21," *J. Kwangsan*, vol. 5, no. 2, p. 14, 2017, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.42.
- [16] E. A. Makarova, E. L. Makarova, and T. V. Korsakova, "The role of globalization and integration in interdisciplinary research, culture and education development," *J. Hist. Cult. Art Res.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–127, 2019.
- [17] C. Rapanta, L. Botturi, P. Goodyear, L. Guàrdia, and M. Koole, "Online university teaching during and after the Covid-19 crisis: Refocusing teacher presence and learning activity," *Postdigital Sci. Educ.*, vol. 2, pp. 923–945, 2020.
- [18] A. Suherman, "The implementation of character education values in integrated physical education subject in elementary school," in *SHS Web of Conferences*, 2018, vol. 42, p. 45.
- [19] A. R. Daulay, "Efektivitas Pelaksanaan Sistem Informasi Aplikasi Pendidikan Penerimaan Peserta Didik Baru (Siap Ppdb) Online Dalamrangkameningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Di Sma Negeri 2 Tanjungmorawa," 2018.
- [20] D. Surani, "Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2019, vol. 2, no. 1, pp. 456–469.
- [21] D. Bouhnik and M. Deshen, "WhatsApp goes to school: Mobile instant messaging between teachers and students," *J. Inf. Technol. Educ. Res.*, vol. 13, p. 217, 2014.
- [22] D. Chun, R. Kern, and B. Smith, "Technology in language use, language teaching, and language learning," *Mod. Lang. J.*, vol. 100, no. S1, pp. 64–80, 2016.
- [23] S. Sutiyono, E. Pranoto, Y. Ariadi, and A. Iskandar, "Analisis Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Diponegoro," *KKP Mhs. TI S1*, 2013.
- [24] H. Haqqi and H. Wijayati, *Revolusi industri 4.0 di tengah society 5.0: sebuah integrasi ruang, terobosan teknologi, dan transformasi kehidupan di era disruptif*. Anak Hebat Indonesia, 2019.
- [25] M. Bosamia, "Positive and negative impacts of information and communication technology in our everyday life," *Dostupno na https/www. Res. gate. net/publication/325570282_Positive_and_Negative_Impacts_of_Information_and_Communication_Technology_in_our_Everyday_Life [30. kolovoza 2021.]*, 2013.
- [26] D. A. Setyawan, "Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan," in *Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ*, 2017, pp. 1–21.
- [27] X. Li, Y. Yang, S. K. W. Chu, Z. Zainuddin, and Y. Zhang, "Applying blended synchronous teaching and learning for flexible learning in higher education: an action research study at a university in Hong Kong," *Asia Pacific J. Educ.*, vol. 42, no. 2, pp. 211–227, 2022.
- [28] F. Bouarab-Dahmani and R. Tahi, "New Horizons on Education Inspired by Information and communication technologies," *Procedia-social Behav. Sci.*, vol. 174, pp. 602–608, 2015.
- [29] A. TRIYONO, "STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK."
- [30] A. Latif, "Tantangan Guru dan Masalah Sosial Di Era Digital," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 4, no. 3, 2020.
- [31] D. A. McFarlane and others, "Understanding the challenges of science education in the 21st century: New opportunities for scientific literacy," *Int. Lett. Soc. Humanist. Sci.*, no. 04, pp. 35–44, 2013.
- [32] M. M. Yunus, N. Nordin, H. Salehi, M. A. Embi, and Z. Salehi, "The use of information and

- communication technology (ICT) in teaching ESL writing skills.," *English Lang. Teach.*, vol. 6, no. 7, pp. 1–8, 2013.
- [33] E. Costello *et al.*, "Information and communication technology to facilitate learning for students in the health professions: Current uses, gaps, and future directions," *Online Learn. Off. J. Online Learn. Consort.*, vol. 18, 2014.
- [34] D. T. Conley and L. Darling-Hammond, "Creating systems of assessment for deeper learning." Stanford, CA: Stanford Center for Opportunity Policy in Education, 2013.
- [35] M. Z. Mubarak and others, "REORIENTASI PENDIDIKAN ISLAM DALAM PERSPEKTIF MASYARAKAT MADANI ERA REFORMASI DI INDONESIA," 2019.
- [36] R. Gupta, *Information and Communication Technology in Physical Education*. Friends Publications (India), 2021.