

LITERATURE REVIEW: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERSKTIF DAN PENDIDIKAN JASMANI

Ferry Anugrah Judantama
Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
Email: Fjudantama@gmail.com

Abstrak: Optimization of physical education development cannot be completed overnight, various techniques and methods must be applied to physical education. Multimedia technology, as an achievement of science and technology research, has played a very important role in the teaching and training of physical education. In the article, the application of multimedia technology in the teaching and training of physical education has been analyzed and studied.

Kata kunci: *Multimedia, Physical Education*

PENDAHULUAN

Dengan semakin populernya Internet dan perkembangan komputer yang terintegrasi teknologi informasi, jaringan pengajaran yang dilakukan semakin berkembang, semakin banyak siswa mulai menggunakan Internet untuk melakukan pembelajaran mereka sendiri dan pekerjaan terkait (Cui, 2014; Salvador & Rocha, 2014). Jadi pengajaran Jaringan dalam pengajaran sehari-hari di perguruan tinggi dan universitas maupun di sekolah memberikan peran penuh siswa untuk menampilkan keunggulannya yang menonjol, dengan penggunaan internet cakupan pembelajaran pun akan jauh lebih luas daripada sebelumnya.

Pengajaran jaringan multimedia tidak hanya dapat membuat siswa aktif belajar untuk menguasai pengetahuan dan eksplorasi diri, tetapi juga lebih menumbuhkan kemampuan kreatif siswa dan pemikiran inovatif. Oleh karena itu, pentingnya promosi platform jaringan multimedia secara fisik pengajaran pendidikan perguruan tinggi dan universitas maupun di tingkat sekolah diringkas sebagai poin-poin berikut:

Pertama, mempopulerkan platform pengajaran jaringan multimedia dalam pendidikan jasmani pengajaran perguruan tinggi, universitas dan sekolah, kedua membuat sumber daya pengajaran olahraga dibagikan, keuntungannya adalah antara universitas ataupun sekolah yang berbeda dapat saling melengkapi (Papastergiou, 2009; Quinonez dkk., 2016).

Kedua, mempopulerkan platform pengajaran jaringan multimedia secara fisik. Pengajaran pendidikan perguruan tinggi, universitas dan sekolah telah melanggar konsep pembelajaran tradisional untuk pendidikan jasmani, yang membuat pemahaman siswa lebih tinggi.

Ketiga, mempopulerkan bahwa platform pengajaran jaringan multimedia dalam pendidikan jasmani telah menembus ranah masalah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan oleh pendidikan tradisional. Pengajaran jaringan multimedia tidak terbatas pada sekolah, kita juga dapat membawa pulang pembelajaran pendidikan jasmani (Wang, 2014), ke masyarakat dan bahkan ke tempat manapun yang ada jaringannya.

Keempat, mempopulerkan platform pengajaran jaringan multimedia dapat secara efektif mengintegrasikan sebagian besar teknologi multimedia canggih (seperti: suara, gambar, teks, gambar, grafik, animasi), dan dapat mewujudkan simulasi lingkungan nyata (Liu, 2012). Komunikasi *real time* dan umpan balik antara guru dan siswa dapat dilakukan melalui interaksi platform pengajaran jaringan multimedia, dan masalahnya dapat ditemukan, diajukan dan diselesaikan tepat waktu.

Dari pemaparan latar belakang tersebut penulis berusaha membuat systematic review mengenai pembelajaran pendidikan jasmani dengan multimedia.

METODE

Kata-kata kunci dalam Bahasa Inggris : Multimedia, Physical Education. Kriteria inklusi : artikel yang memiliki judul dan isi yang relevan dengan tujuan, berbahasa Inggris dan fulltext, responden artikel penelitian yang duplikasi pada 2005-2020. Kriteria eksklusi artikel yang tidak memiliki struktur lengkap, review artikel, artikel yang tidak membahas keterkaitan antara multimedia dan *physical education*. Data diperoleh dari database elektronik yakni ProQuest dan Wiley Online antara tahun 2005-2020. Dari kata-kata kunci di tuliskan di database yang berbeda 1445 artikel ditemukan, peneliti memilih sendiri artikel sesuai dengan judul, dan membedakan dari tujuan dokumen dan artikel yang berbeda dari pertanyaan awal. Artikel yang tidak terkait dengan multimedia dan *physical education* dikeluarkan, dengan total 10 artikel. Kemudian dari 10 artikel dibaca abstrak dan latar belakang sehingga hanya terdapat 7 artikel yang sesuai kriteria. Masing-masing dari

7 artikel yang dipilih untuk dibaca dengan dengan cermat dari abstrak, tujuan, data analisis dari pertanyaan awal peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang multimedia dan *physical education*.

HASIL

5 artikel dipilih untuk artikel review ini, semua berkorespondensi untuk studi kuantitatif. Tujuh belas artikel diterbitkan antara 2015 sampai 2020. Studi dilakukan dari berbagai negara: Eropa, Amerika dan Asia, dari 10 artikel yang dipilih masing-masing dibaca dengan teliti mulai dari abstrak, tujuan, data analisis dari masalah awal untuk mengumpulkan informasi tentang pengembangan media pembelajaran pada pendidikan jasmani, pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, penggunaan multimedia pada pengajaran pendidikan jasmani, bagaimana efek penerapan multimedia pada pembelajaran pendidikan jasmani, bagaimana pendidikan jasmani bisa lebih interaktif dan menarik minat siswa. Studi literatur ini didapatkan 5 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Dari tinjauan artikel diketahui ada karakteristik penyebab dari kesehatan mental, pola sirkadian dan hubungan dengan kesehatan mental. Dijelaskan di Tabel 1 sebagai berikut

No	Nama Author	Negara	Tujuan	Desain	Hasil
1	Physical Education Teachers' Subjective Theories About Integrating Information And Communication Technology (ICT) Into Physical Education (Rolf Kretschmann)	Texas	Mengkaji teori subjektif guru Pendidikan Jasmani tentang mengintegrasikan TIK ke dalam Penjas. Teori subjektif guru Penjas yang menampilkan feature. Area berikut dicakup: 1) siswa, 2) pengajaran, 3) guru, 4) peralatan, 5) literasi komputer, 6) manajemen dan organisasi kelas, 7) interaksi sosial, dan 8) pengajaran yang inovatif dan modern	Desain Penelitian Subyek 2 fase 1. diskusi mengekstrak teori dari ahli penjas tentang penjas dan TIK 2. dari hasil fase satu dijadikan bentuk kuisisioner	Pandangan siswa tentang TIK dan olahraga sama pentingnya, karena mereka adalah penerima dari setiap upaya pendidikan. Secara keseluruhan, pandangan siswa tentang TIK dianggap cukup positif,
2	Application of computer information technology in college physical education using fuzzy evaluation theory (Shan-Yu)	China	menggambarkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan dan olahraga.	1. literatur survey 2. adaptif komprehensif teori 3. Ekspemerimental	Memperkenalkan kurikulum Physical education Kerangka penilaian bahasa pemrograman melalui perangkat lunak Java dan koefisien bobot ahli untuk evaluasi kurikulum Physical education
3	Interactive Multimedia for Promoting Physical Activity (IMPACT) in Children (Michael I. Goran and Kim Reynolds)	UK	Mengembangkan dan menguji kemandirian kurikulum multimedia interaktif berbasis komputer untuk mempromosikan aktivitas fisik pada anak-anak kelas empat	Motode eksperimen pretest-posttest Kelompok 1: diberikan pembelajaran dengan multimedia interaktif selama 8 minggu terkait kesehatan Kelompok 2 : tidak menerima pembelajaran multimedia yang terkait dengan ativtas fisik intervensi meliputi tinggi badan, berat badan, persentase lemak tubuh	Kurikulum multimedia interaktif disukai oleh siswa peningkatan indeks obesitas pada anak perempuan keterkaitan dengan perubahan halus dalam aktivitas fisik pada anak perempuan dan peningkatan umum dalam hasil psikososial terkait dengan aktivitas fisik

4	Research on the Application of Multimedia Technology in Physical Education (Jinwei Liu)	China	Memaparka penerapan multimedia untuk peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani.	(analisis bioimpedansi), aktivitas fisik (akselerometri 5 hari), dan aspek psikososial aktivitas fisik dengan kuesioner Analisi teori penerapan teknologi multimedia pada pendidikan jasmani	-penerapan teknologi multimedia merupakan pengembangan dari pembelajaran konvensional -memainkan peran penting dan memperkuat pengajaran pendidikan jasmani -merangsang kreativitas siswa dan menggali potensi siswa - mempermudah demonstrasi -mempermudah tes dan pengukuran dalam pendidikan jasmani
5	Study on Multimedia Physical Education Based on Computer Platform (Shi Zhenrui)	China	Memvalidasi bahwa platform pengajaran multi-media dapat memfasilitasi pendidikan jasmani.	Motode eksperimen dengan membandingkan dua kelompok	Pada kelompok eksperimen terdapat 40% siswa yang memperoleh nilai sangat baik, 50% siswa yang baik dan 10% yang hanya lulus tes. kelompok kontrol, hanya 15% siswa yang sangat baik, 30% baik, 45% lulus sempit dan 10% tidak lulus ujian.

PEMBAHASAN

Pembelajaran model tradisional Sulit untuk mencapai suasana belajar yang positif jika dibandingkan pembelajaran berbasis internet, ketika siswa mengikuti pengajaran berbasis internet mereka merasa bersemangat selama penerapan model pendidikan olahraga [1]. Jenis suasana belajar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, dalam pengajaran model tradisional ada beberapa keuntungan yang diperoleh seperti adanya permainan tambahan yang bisa dilakukan, perasaan praktek langsung dengan guru, penambahan kemampuan motorik dasar secara langsung, hal tersebut masih bisa didapatkan dalam proses pengajaran secara tradisional [2]. Namun, jika dibandingkan dengan model pendidikan olahraga yang dikembangkan dengan multimedia, model pengajaran tradisional kurang memiliki proses kerjasama tim dan kompetisi formal yang berstruktur hirarki, yang tidak dapat memfasilitasi motivasi siswa[3]. Penelitian yang telah dilakukan dengan mengintegrasikan *Teaching Personal and Responsibility* (TPSR) ke dalam *Sport Education Model* (SEM), mahasiswa dapat mengembangkan minat lebih pada saat olahraga, dengan kompetisi tim yang menginspirasi motivasi olahraga mereka. Di sisi lain, mengintegrasikan *Teaching Personal and Responsibility* (TPSR) ke dalam dalam *Sport Education Model* yang tidak ada kompetisi formal pada musim olahraga, pengembangan semangat kerja tim sulit dilakukan, karena mahasiswa tidak memiliki tim sendiri. 13 dari 15 tim yang bersaing. Dalam kursus TPSR-SEM, afiliasi tim meningkatkan aktivitas belajar dan menerapkan kompetisi formal yang memotivasi partisipasi olahraga siswa[4]. Pengembangan pembelajaran dengan multimedia juga dilakukan pada banyak instansi kependidikan mulai dari sekolah dasar sampai tingkat universitas, hal tersebut dilakukan karena pengajaran dengan multimedia berbasis internet lebih mudah dalam pengintegrasian data, lebih luas dalam pencakupan jaringan dan informasi pendidikan dibandingkan dengan pengajaran konvensional[5]. Penggunaan pengajaran dengan multimedia teknologi tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, akan tetapi juga dalam proses evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah[6].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah dari 5 artikel yang telah dilakukan banyak aspek yang menjadikan pengajaran pendidikan jasmani menggunakan multimedia yang berbasis internet lebih unggul dari pengajaran tradisional. 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

DAFTAR RUJUKAN

- Liu Yuan Ji, "The construction of college english teaching mode--based on chinese and western tea culture differences," *Campus English*, vol. 24, no. 33, pp. 28-28., 2019.
- P. Iserbyt, P. Ward, and J. Martens, "The influence of content knowledge on teaching and learning in Traditional and Sport Education contexts: an exploratory study," *Phys. Educ. Sport Pedagog.*, vol. 21, no. 5, pp. 539–556, 2016, doi: 10.1080/17408989.2015.1050662.
- L. Liu, P. , Cui, H. , Cao, Y. , Hou, X. , & Zou, *A method of multimedia teaching evaluation based on fuzzy linguistic concept lattice. Multimedia Tools and Applications*. 2019.
- Y.-H. Pan, C.-H. Huang, I.-S. Lee, and W.-T. Hsu, "Comparison of Learning Effects of Merging TPSR Respectively with Sport Education and Traditional Teaching Model in High School Physical Education Classes," *Sustainability*, vol. 11, no. 7, p. 2057, 2019, doi: 10.3390/su11072057.
- L. Bjørke and K. Mordal Moen, "Cooperative learning in physical education: a study of students' learning journey over 24 lessons," *Phys. Educ. Sport Pedagog.*, vol. 25, no. 6, pp. 600–612, 2020, doi: 10.1080/17408989.2020.1761955.
- S. an Yu, "Application of computer information technology in college physical education using fuzzy evaluation theory," *Comput. Intell.*, no. May, pp. 1–18, 2020, doi: 10.1111/coin.1235