

PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PEMBERDAYAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Danang Aji Setyawan
Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

Education is an attempt to develop the personality and ability to do both inside and outside school that lasts a lifetime. Physical Education as part of national education has a purpose: to develop students' potentials to become a man of faith and fear of God Almighty, noble, healthy, knowledgeable, skilled, creative and independent. To achieve these objectives educators should pay attention to the quality of the learning process. Therefore, the implementation of physical education should be done very well in order to produce quality output.

Said quality education if the teaching and learning process goes well and smoothly. Likewise with satisfactory results obtained. The learning process can run smoothly if the teacher and students can communicate well, have a comfortable working environment, and supported by facilities and infrastructure to support the teaching and learning process.

Quality learning achieved through the use of technology, because technology has an important role in the era of globalization. Some things that can be exploited through information and communication technologies in teaching physical education are: Learning CD, films related to sports, video recorder, internet etc.

In order to anticipate the challenges in the future and pay attention to the problems faced today, it is necessary to the development of physical education teachers such as: improving the skills of teachers of physical education, create a system of Teacher Education is more flexible to face the challenges ebb and flow of demand for teachers physical education, increasing the role of private and public participation should also be increased to help support the development of educational institutions staff, equalization needs of physical education teachers, designing the physical education teacher education program that can produce physical education teachers are professionals who can be a tutor on the open.

Keywords: *Physical Education, Quality Education, Technology Education*

ABSTRAK

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan yang dilakukan di dalam maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan Jasmani sebagai bagian dari pendidikan nasional memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. Untuk mencapai tujuan tersebut hendaknya pendidik memperhatikan mutu proses pembelajaran. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani hendaknya dilakukan dengan sangat baik agar menghasilkan *output* yang bermutu.

Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar. Begitu juga dengan hasil yang didapat memuaskan. Proses belajar dapat berjalan dengan lancar apabila guru dan murid dapat berkomunikasi dengan baik, memiliki lingkungan kerja yang nyaman, serta didukung oleh sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar.



Seminar Nasional Olahraga 2016
Program S3 Pendidikan Olahraga
Pascasarjana UNJ

Kampus A UNJ Gedung M Program Pascasarjana Jl.
Rawamangun Muka, Jakarta Timur 13220
Telepon/Fax : +62-21-4721340/4897047

Pembelajaran yang bermutu dicapai dengan memanfaatkan teknologi, karena teknologi memiliki peranan penting di era globalisasi. Beberapa hal yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran penjas adalah: CD Pembelajaran, film yang berkaitan dengan olahraga, video recorder, internet dll.

Dalam rangka mengantisipasi tantangan yang dihadapi pada masa depan dan memperhatikan permasalahan yang dihadapi masa kini, maka perlu dilakukan upaya pengembangan guru pendidikan jasmani seperti : meningkatkan ketrampilan 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.

Kata Kunci: Pendidikan Jasmani, Mutu Pendidikan, Teknologi Pendidikan

LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk pendidikan yang ada di Indonesia yang mencakup aspek secara keseluruhan, tetapi di balik itu semua ada masalah yang besar yang akan terus menghantui pembelajaran pendidikan jasmani jika tidak di cari solusi yang tepat untuk memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan jasmani tersebut.

Pendidikan jasmani di Indonesia saat ini dalam keadaan yang memprihatinkan karena belum efektifnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan rendahnya pengetahuan akan pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak disosialisasikan sejak dini. Padahal pendidikan adalah sebuah hal yang paling intim untuk melahirkan sumber daya manusia yang unggul yang nantinya akan membawa negara ini ke arah yang lebih baik. Jika pendidikan jasmani diberikan sesuai dengan porsinya, tidak menutup kemungkinan akan tercipta bibit-bibit yang unggul dari pendidikan jasmani yang bisa bersaing di kancah Internasional. Karena atlet yang hebat berawal dari pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru yang profesional.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, hendaknya pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran menjaga mutu dari



pelaksanaan pendidikan jasmani. Salah satu upaya menjaga atau meningkatkan mutu pendidikan jasmani adalah dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi diharapkan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani akan lebih interaktif.

PEMBAHASAN

1. MUTU PENDIDIKAN

Menurut Achmad (1993), Mutu Pendidikan di sekolah dapat diartikan sebagai kemampuan sekolah dalam pengelolaan secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan sekolah, sehingga menghasilkan nilai tambah terhadap komponen tersebut menurut norma atau standar yang berlaku. Engkoswara (1986) melihat mutu atau keberhasilan pendidikan dari tiga sisi; yaitu: prestasi, suasana, dan ekonomi. Dalam hubungan dengan mutu sekolah, Selamet (1998) berpendapat bahwa banyak masyarakat yang mengatakan sekolah itu bermutu atau unggul dengan hanya melihat fisik sekolah, dan banyaknya ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

Mutu pendidikan tidak hanya berbicara soal hasil, tetapi juga proses dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar. Begitu juga dengan hasil yang didapat memuaskan. Proses belajar dapat berjalan dengan lancar apabila guru dan murid dapat berkomunikasi dengan baik, memiliki lingkungan kerja yang nyaman, serta didukung oleh sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Mutu pendidikan bila dilihat dari hasil, maka mengacu pada prestasi yang diperoleh murid maupun sekolah untuk kurun waktu tertentu. Selain itu kemampuan sekolah untuk menghasilkan lulusan-lulusan terbaik juga menunjukkan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Karena lulusan-lulusan inilah yang akan berkontribusi membangun dan memajukan Indonesia.



Ciri-ciri lembaga pendidikan yang bermutu adalah (1) Peserta didik menunjukkan kadar penguasaan tinggi terhadap tugas-tugas belajar, seperti yang telah dirumuskan dalam tujuan dan sasaran pendidikan diantaranya hasil belajar akademik yang dinyatakan dalam prestasi belajar, (2) Hasil pendidikan peserta didik sesuai dengan tuntutan kebutuhan peserta didik dalam kehidupannya, sehingga selain mengetahui tentang sesuatu juga mampu melakukan sesuatu secara fungsional bagi kehidupan. (3) Hasil peserta didik sesuai dengan kebutuhan lingkungan, khususnya dengan dunia kerja. Karena itu relevansi menjadi salah satu indikator mutu.

Pendidikan merupakan jasa yang perlu memiliki standarisasi penilaian terhadap mutu. Standar mutu adalah panduan sifat-sifat barang dan jasa, termasuk system manajemennya yang relative establish dan sesuai dengan kebutuhan pelanggan. Mutu di bidang pendidikan meliputi 4 mutu yaitu input, proses, output dan outcome. Input pendidikan dikatakan bermutu apabila telah berproses. Proses pendidikan bermutu bila mampu menciptakan suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Output dikatakan bermutu jika hasil belajar dalam bidang akademik dan non akademik siswa tinggi. Sedangkan outcome dinyatakan bermutu apabila lulusan cepat terserap di dunia kerja, gaji yang wajar, dan semua pihak mengakui kehebatan lulusannya dan merasa puas.

2. PENDIDIKAN JASMANI

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dikelola secara sistematis, dipilih sesuai karakteristik peserta didik, tingkat kematangan, kemampuan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar dalam berbagai cabang olahraga sedangkan tujuan utama pendidikan olahraga adalah sosialisasi



ke dalam cabang olahraga tertentu sehingga siswa mampu berpartisipasi, berprestasi dan menikmati kegiatan olahraga.

Menurut Wiranto Arismunandar (1999), Pendidikan jasmani merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk meningkatkan disiplin dan rasa tanggung jawab, kreativitas dan daya inovasi serta mengembangkan kecerdasan emosional.

Dalam pengertian lain, Depdiknas (2003) juga memberikan pengertian bahwa Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan perencanaan yang sistematis, agar mampu meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

Pendidikan jasmani memiliki beberapa tujuan, yaitu (1) Meletakkan landasan karakter moral, (2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi, (3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, (4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, (5) Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. (6) Mengembangkan keterampilan mengelola diri dalam pemeliharaan kebugaran (Depdiknas: 2003)

Pendidikan jasmani yang disajikan di sekolah memiliki fungsi antara mengembangkan aspek organik, neuro muskuler, perseptual, social dan emosional. Hal tersebut selaras dengan pendapat Annarino (1980) yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani yang baik harus mampu mengembangkan Empat Aspek, yaitu aspek fisik, psikomotorik, kognitif dan afektif. Keempat aspek tersebut dapat dicapai apabila pelaksanaan kegiatan mempertimbangkan empat Aspek, yaitu prinsip, konten, strategi pembelajaran dan ketepatan alat penilaian yang digunakan



3. TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi memadai. Instilah teknologi pendidikan sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran. Bila teori belajar dan pembelajaran mencakup proses dan system dalam belajar dan pembelajaran, teknologi pendidikan mencakup system lain yang digunakan dalam proses mengembangkan kemampuan manusia.

Ir. Lilik Gani HA mengungkapkan teknologi pendidikan sebagai (1) Teknologi pendidikan/ teknologi pembelajaran merupakan suatu disiplin/bidang (*field of study*), (2) Tujuan utama teknologi pendidikan adalah untuk memecahkan masalah belajar dan memfasilitasi pembelajaran dan untuk meningkatkan kinerja, (3) Teknologi pendidikan/pembelajaran menggunakan pendekatan system (pendekatan yang holistic/komprehensif, bukan pendekatan yang bersifat parsial), (4) Kawasan teknologi pendidikan dapat meliputi kegiatan Analisa, desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, implementasi dan evaluasi baik proses-proses maupun sumber-sumber belajar, (5) Yang dimaksud dengan teknologi pendidikan adalah teknologi dalam arti luas, bukan hanya teknologi fisik (*hardtech*), tapi juga teknologi lunak (*softtech*), (6) Teknologi pendidikan adalah proses kompleks yang terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana dan organisasi untuk menganalisa masalah dan merancang , melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar manusia.

Tujuan teknologi pendidikan secara umum adalah: untuk memecahkan masalah belajar, untuk meningkatkan kinerja pembelajaran. Tujuan dari teknologi pendidikan yang pertama adalah untuk memecahkan masalah belajar, artinya selama ini belajar adalah sebuah masalah bagi guru dan murid. Banyak murid yang tidak bisa konsentrasi dalam belajar, sehingga ilmu yang di sampaikan oleh guru tidak dapat



dicerna oleh murid. Belum lagi di tambah dengan kondisi ruangan yang tidak rapi penataannya. Di lain sisi, ada guru yang mengalami kesulitan dalam mengajar. Sehingga ilmu pengetahuan yang ada pada guru tidak bisa tersampaikan dengan baik kepada murid. Dari problem diatas, maka di harapkan dengan adanya teknologi pendidikan bisa menjawab masalah tersebut.

Tujuan dari teknologi pendidikan yang kedua adalah untuk memecahkan masalah belajar, artinya untuk meningkatkan kinerja pembelajaran. Guru mengajar dengan menggunakan kapur memang masih bisa memberikan pemahaman kepada murid. Tapi jika di bandingkan guru menerangkan dengan LCD Proyektor, mana yang lebih efektif? Tentu dengan teknologi LCD Proyektor. Sebab akan banyak pesan multimedia dan visual yang memberikan ilmu pengetahuan dan mudah di cerna oleh murid. Seperti contoh: Guru mengajar tentang proses terjadinya hujan, maka dengan di perlihatkan video proses terjadinya hujan, murid akan cepat menangkap ilmu pengetahuan tersebut.

4. PENDIDIKAN JASMANI DI ERA DIGITAL

Era digital adalah suatu masa di mana perkembangan teknologi demikian pesat dan pengetahuan dapat diperoleh dengan mudah baik dalam bidang ekonomi maupun sosial.

Perkembangan dunia teknologi saat ini makin pesat ke arah serba digital. Era digital telah membuat manusia memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang membantu kebutuhan manusia. Dengan teknologi apapun dapat dilakukan dengan lebih mudah. Begitu pentingnya peran teknologi inilah yang mulai membawa peradaban memasuki ke era digital.

Anak-anak yang tumbuh pada era digital ini memiliki banyak pengalaman belajar dan bermain dengan teknologi baru seperti iPod, iPad, telepon pintar, facebook, dan banyak lagi. Tapi, hal yang



mengkhawatirkan adalah, mereka kehilangan banyak jenis pembelajaran yang lain, interaksi fisik, dan kecerdasan emosi.

Di era digital saat ini banyak sekali masyarakat yang tidak peduli akan pentingnya olahraga bagi kesehatan mereka, mereka sibuk dengan pekerjaannya. Dan saat memiliki waktu luang, mereka tidak menggunakannya dengan berolahraga melainkan untuk bermain gadget atau teknologi semacamnya. Sehingga mereka lalai akan kesehatan tubuhnya.

Namun tak semua perkembangan digital di abad 21 ini berdampak buruk bagi perkembangan dunia penjas. Banyak hal yang bisa diambil sisi baiknya dari digitalisasi yang semakin berkembang pesat ini.

Berikut adalah manfaat teknologi untuk dunia pendidikan yaitu akses ke semua informasi dengan lebih mudah dan lebih cepat, mengembangkan niat belajar yang lebih besar, lebih mudah dalam menyimpan informasi, penyajian informasi yang lebih jelas dan menarik, pembelajaran yang lebih interaktif berbagi pengetahuan dengan lebih mudah, menghilangkan jarak ruang dan waktu.

Contoh penerapan digitalisasi pada olahraga misalnya pada cabang sepakbola yaitu alat yang bernama Micoach, *miCoach* adalah sebuah alat latihan yang dikembangkan oleh adidas. Terdapat 6 produk yang telah tercipta, yaitu fit smart, smart run, smart ball, x_cell, speed cell, dan heart rate monitor. Disini kami akan mengulas tentang *miCoach* speed cell. *miCoach* speed cell adalah sebuah alat yang dapat mengukur gerak dan kinerja yang dilakukan oleh tubuh seseorang. Seperti menganalisa sprint maksimum, jumlah sprint, rata-rata kecepatan lari, jarak yang ditempuh, merekam pergerakan di setiap arah (360*), dan menghitung lama waktu latihan. Teknologi ini awalnya tersedia pada sepatu adidas F50 Adizero. Tetapi sekarang sejumlah produk adidas lainnya sudah dapat menggunakan fitur ini seperti adidas adipure 11pro, sepatu running, tenis maupun basket. *miCoach* speed cell ditanam di bagian rongga sol



sepatu bagian dalam dan mampu mencatat seluruh data selama latihan maupun pertandingan hingga tujuh jam, serta mentransfer data tersebut secara nirkabel ke tablet, android, laptop, iPhone, PC, dan Mac. Daya baterainya sendiri dapat diganti enam bulan sekali. Yang lebih menyenangkan, data tersebut dapat diperlihatkan kepada teman-teman melalui facebook, twitter, maupun email. Alat ini sangat berguna untuk menghitung sejauh mana kita berlatih.

Selain alat tersebut di atas ada pula system pencatatan hasil tes kebugaran berbasis WEB. System ini di kembangkan oleh Didi Sunadi dkk. Prosedur kerja system ini adalah partisipan menjalani tes fisik seperti lari dengan dipasang sebuah sensor. Nanti secara otomatis system ini akan bekerja dan hasil tes kebugaran partisipan tersebut dapat diketahui.

Dibalik kepopulerannya era teknologi memiliki berbagai dampak negatif yang bisa merugikan orang terutama dalam segi kesehatan. Penggunaan sesuatu secara berlebihan tentunya memiliki dampak negatif, termasuk penggunaan teknologi yang tidak terkontrol, akan menjadi bumerang yang memberi dampak negatif bagi penggunanya.

Dimudahkannya segala macam pekerjaan dengan berbagai aplikasi dan teknologi menjadikan seseorang justru semakin lebih sedikit bergerak. Dengan lebih mudahnya pekerjaan, aktivitas fisik makin berkurang. Kemalasan yang mengikutinya akan menjadikan manusia menyimpan berbagai penyakit semisal obesitas dan lain sebagainya.

5. PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Perkembangan Teknologi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia di berbagai aspek, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran. Namun dalam realita yang terjadi, masih ada di antara guru yang menerapkan pembelajaran tanpa memberdayakan potensi yang dimilikinya secara utuh serta masih minim dalam menggunakan media yang ada, sementara materi-materi dalam Pendidikan Jasmani (Penjas) dilakukan tidak hanya di dalam



ruangan saja/kelas yang dalam arti teori melainkan juga praktek di lapangan. Hal ini akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien. Padahal dengan menggunakan media yang ada sebagai dampak dari perkembangan iptek maka siswa akan lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Misalnya, dengan memanfaatkan alat pengukur ketahanan berlari setelah siswa mengetahui teori tentang alat tersebut.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) belum banyak, bahkan mungkin tidak pernah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) di sekolah-sekolah. Permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah pada tingkat kesiapan peserta belajar siswa, SDM dalam hal ini guru, infrastruktur sekolah, pembiayaan, efektifitas pembelajaran, sistem penyelenggaraan dan daya dukung sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran penjas berbasis TIK.

Perkembangan TIK dari waktu ke waktu yang semakin canggih harusnya dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Perkembangan TIK mengubah peranan guru dari hanya sekedar mengajar beralih menjadi fasilitator atau perancang proses pembelajaran. Sebagai fasilitator seorang guru dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar atau menjadi teman belajar.

Dalam penyampaian pelajaran penjas, TIK dapat membantu mempermudah peserta didik untuk memahami serta menyenangkan materi yang diajarkan. Beberapa hal yang dapat dimanfaatkan melalui teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran penjas adalah:

a) CD pembelajaran

CD pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran penjas yang menitikberatkan pada penguasaan gerak, yang dalam prakteknya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Beberapa gerakan dalam olahraga tidak bisa diajarkan bagian-



perbagian karena gerakan tersebut menjadi suatu rangkaian yang cepat. Padahal jika ingin menguasai gerakan tersebut siswa harus mengetahui tahapan-tahapan atau prosesnya secara perlahan. Dengan penggunaan CD pembelajaran, proses gerakan yang tidak dapat diamati secara jelas dengan demonstrasi akan dapat diamati oleh siswa melalui gerakan “slow motion” melalui pemutaran CD pembelajaran tersebut.

b) Film yang berkaitan dengan olahraga

Dewasa ini banyak terdapat film-film yang bertemakan olahraga. Pemutaran film-film olahraga dapat membantu guru menjelaskan sisi afektif yang ingin dikembangkan dan dicapai melalui pembelajaran penjas, seperti kerjasama, disiplin, sikap sportif, tanggungjawab, kerja keras, dan lain-lain. Melalui pemutaran film tersebut diharapkan siswa dapat mengambil pesan-pesan yang terkandung di dalamnya terkait sikap afeksi dalam olahraga

c) Video recorder

Video recorder dapat dipergunakan untuk merekam gerakan siswa. Hasil rekaman diharapkan menjadi feedback serta bahan evaluasi siswa sejauh mana menguasai materi yang diajarkan.

d) Internet

Penggunaan internet akan mempermudah mengakses sumber-sumber informasi dan pengetahuan disegala bidang termasuk penjas. Dengan adanya internet, siswa tidak lagi menganggap guru sebagai satu-satunya sumber atau pusat informasi. Internet juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran apabila berhalangan hadir dalam proses pembelajaran. Sebab banyak guru penjas juga berprofesi sebagai atlet, pelatih maupun pembina olahraga.

Internet juga dapat dijadikan sebagai media komunikasi antara guru dan siswa. Siswa dapat bertanya dan berbagi informasi mengenai materi penjas misalnya melalu blog dan lain sebagainya sehingga pertukaran



informasi tidak hanya terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah saja, tetapi waktunya fleksibel bisa kapan dan dimana saja.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dsb. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui cyber space atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "*cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. Menurut Rosenberg (2001; 28), e-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang belandaskan tiga kriteria yaitu:

(1) e-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional. Satu bentuk produk TIK adalah internet yang berkembang pesat di penghujung abad 20 dan di ambang abad 21. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Internet merupakan salah satu instrumen dalam era globalisasi yang telah



menjadikan dunia ini menjadi transparan dan terhubung dengan sangat mudah dan cepat tanpa mengenal batas-batas kewilayahan atau kebangsaan. Melalui internet setiap orang dapat mengakses ke dunia global untuk memperoleh informasi dalam berbagai bidang dan pada gilirannya akan memberikan pengaruh dalam keseluruhan perilakunya. Dalam kurun waktu yang amat cepat beberapa dasawarsa terakhir telah terjadi revolusi internet di berbagai negara serta penggunaannya dalam berbagai bidang kehidupan. Keberadaan internet pada masa kini sudah merupakan satu kebutuhan pokok manusia modern dalam menghadapi berbagai tantangan perkembangan global. Kondisi ini sudah tentu akan memberikan dampak terhadap corak dan pola-pola kehidupan umat manusia secara keseluruhan. Dalam kaitan ini, setiap orang atau bangsa yang ingin lestari dalam menghadapi tantangan global, perlu meningkatkan kualitas dirinya untuk beradaptasi dengan tuntutan yang berkembang. TIK telah mengubah wajah pembelajaran yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional yang ditandai dengan interaksi tatap muka antara guru dengan siswa baik di kelas maupun di luar kelas.

Di masa-masa mendatang, arus informasi akan makin meningkat melalui jaringan internet yang bersifat global di seluruh dunia dan menuntut siapapun untuk beradaptasi dengan kecenderungan itu kalau tidak mau ketinggalan jaman. Dengan kondisi demikian maka pendidikan khususnya proses pembelajaran cepat atau lambat tidak dapat terlepas dari keberadaan komputer dan internet sebagai alat bantu utama. Majalah *Asiaweek* terbitan 20-27 Agustus 1999 telah menurunkan tulisan-tulisan dalam tema "*Asia in the New Millenium*" yang memberikan gambaran berbagai kecenderungan perkembangan yang akan terjadi di Asia dalam berbagai aspek seperti ekonomi, politik, agama, sosial, budaya, kesehatan, pendidikan, dsb. termasuk di dalamnya pengaruh revolusi internet dalam berbagai dimensi kehidupan. Salah satu tulisan yang berkenaan dengan dunia pendidikan disampaikan oleh Robin Paul Ajjelo



dengan judul "*Rebooting: The Mind Starts at School*". Dalam tulisan tersebut dikemukakan bahwa ruang kelas di era millenium yang akan datang akan jauh berbeda dengan ruang kelas seperti sekarang ini yaitu dalam bentuk seperti laboratorium komputer di mana tidak terdapat lagi format anak duduk di bangku dan guru berada di depan kelas. Ruang kelas di masa yang akan datang disebut sebagai "*cyber classroom*" atau "ruang kelas maya" sebagai tempat anak-anak melakukan aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok dengan pola belajar yang disebut "*interactive learning*" atau pembelajaran interaktif melalui komputer dan internet. Anak-anak berhadapan dengan komputer dan melakukan aktivitas pembelajaran secara interaktif melalui jaringan internet untuk memperoleh materi belajar dari berbagai sumber belajar. Anak akan melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi kemampuan individualnya sehingga anak yang lambat atau cepat akan memperoleh pelayanan pembelajaran yang sesuai dengan dirinya. Kurikulum dikembangkan sedemikian rupa dalam bentuk yang lebih kenyal atau lunak dan fleksibel sesuai dengan kondisi lingkungan dan kondisi anak sehingga memberikan peluang untuk terjadinya proses pembelajaran maju berkelanjutan baik dalam dimensi waktu maupun ruang dan materi. Dalam situasi seperti ini, guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran sesuai dengan peran-peran sebagaimana dikemukakan di atas.

Dalam tulisan itu, secara ilustratif disebutkan bahwa di masa-masa mendatang isi tas anak sekolah bukan lagi buku-buku dan alat tulis seperti sekarang ini, akan tetapi berupa: (1) komputer notebook dengan akses internet tanpa kabel, yang bermuatan materi-materi belajar yang berupa bahan bacaan, materi untuk dilihat atau didengar, dan dilengkapi dengan kamera digital serta perekam suara, (2) Jam tangan yang dilengkapi dengan data pribadi, uang elektronik, kode sekuriti untuk masuk rumah, kalkulator, dsb. (3) Videophone bentuk saku dengan perangkat lunak,



akses internet, permainan, musik, dan TV, (4) alat-alat musik, (5) alat olah raga, dan (6) bingkisan untuk makan siang. Hal itu menunjukkan bahwa segala kelengkapan anak sekolah di masa itu nanti berupa perlengkapan yang bernuansa internet sebagai alat bantu belajar.

Untuk dapat memanfaatkan TIK dalam memperbaiki mutu pembelajaran, ada tiga hal yang harus diwujudkan yaitu (1) siswa dan guru harus memiliki akses kepada teknologi digital dan internet dalam kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan guru, (2) harus tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan kultural bagi siswa dan guru, dan (3) guru harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu siswa agar mencapai standar akademik. Sejalan dengan pesatnya perkembangan TIK, maka telah terjadi pergeseran pandangan tentang pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Dalam pandangan tradisional di masa lalu (dan masih ada pada masa sekarang), proses pembelajaran dipandang sebagai: (1) sesuatu yang sulit dan berat, (2) upaya mengisi kekurangan siswa, (3) satu proses transfer dan penerimaan informasi, (4) proses individual atau soliter, (5) kegiatan yang dilakukan dengan menjabarkan materi pelajaran kepada satuan-satuan kecil dan terisolasi, (6) suatu proses linear. Sejalan dengan perkembangan TIK telah terjadi perubahan pandangan mengenai pembelajaran yaitu pembelajaran sebagai: (1) proses alami, (2) proses sosial, (3) proses aktif dan pasif, (4) proses linear dan atau tidak linear, (5) proses yang berlangsung integratif dan kontekstual, (6) aktivitas yang berbasis pada model kekuatan, kecakapan, minat, dan kulkur siswa, (7) aktivitas yang dinilai berdasarkan pemenuhan tugas, perolehan hasil, dan pemecahan masalah nyata baik individual maupun kelompok.

Hal itu telah mengubah peran guru dan siswa dalam pembelajaran. Peran guru telah berubah dari: (1) sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi, dan sumber segala jawaban,



menjadi sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolaborator, navigator pengetahuan, dan mitra belajar; (2) dari mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, menjadi lebih banyak memberikan lebih banyak alternatif dan tanggung jawab kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu peran siswa dalam pembelajaran telah mengalami perubahan yaitu: (1) dari penerima informasi yang pasif menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran, (2) dari mengungkapkan kembali pengetahuan menjadi menghasilkan dan berbagai pengetahuan, (3) dari pembelajaran sebagai aktivitas individual (soliter) menjadi pembelajaran berkolaboratif dengan siswa lain.

Dengan memperhatikan pengalaman beberapa negara sebagaimana dikemukakan di atas, jelas sekali TIK mempunyai pengaruh yang cukup berarti terhadap proses dan hasil pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. TIK telah memungkinkan terjadinya individuasi, akselerasi, pengayaan, perluasan, efektivitas dan produktivitas pembelajaran yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pendidikan sebagai infrastruktur pengembangan sumber daya manusia secara keseluruhan. Melalui penggunaan TIK setiap siswa akan terangsang untuk belajar maju berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapan yang dimilikinya. Pembelajaran dengan menggunakan TIK menuntut kreativitas dan kemandirian diri sehingga memungkinkan mengembangkan semua potensi yang dimilikinya.

Dalam menghadapi tantangan kehidupan modern di abad-21 ini kreativitas dan kemandirian sangat diperlukan untuk mampu beradaptasi dengan berbagai tuntutan. Kreativitas sangat diperlukan dalam hidup ini dengan beberapa alasan antara lain: pertama, kreativitas memberikan peluang bagi individu untuk mengaktualisasikan dirinya, kedua, kreativitas memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah, ketiga, kreativitas dapat memberikan kepuasan hidup, dan keempat, kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan



kualitas hidupnya. Dari segi kognitifnya, kreativitas merupakan kemampuan berfikir yang memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, dan perincian. Sedangkan dari segi afektifnya kreativitas ditandai dengan motivasi yang kuat, rasa ingin tahu, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, memiliki rasa humor, selalu ingin mencari pengalaman baru, menghargai diri sendiri dan orang lain, dsb. Karya-karya kreatif ditandai dengan orisinalitas, memiliki nilai, dapat ditransformasikan, dan dapat dikondensasikan. Selanjutnya kemandirian sangat diperlukan dalam kehidupan yang penuh tantangan ini sebab kemandirian merupakan kunci utama bagi individu untuk mampu mengarahkan dirinya ke arah tujuan dalam kehidupannya. Kemandirian didukung dengan kualitas pribadi yang ditandai dengan penguasaan kompetensi tertentu, konsistensi terhadap pendiriannya, kreatif dalam berfikir dan bertindak, mampu mengendalikan dirinya, dan memiliki komitmen yang kuat terhadap berbagai hal.

Dengan memperhatikan ciri-ciri kreativitas dan kemandirian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa TIK memberikan peluang untuk berkembangnya kreativitas dan kemandirian siswa. Pembelajaran dengan dukungan TIK memungkinkan dapat menghasilkan karya-karya baru yang orsinil, memiliki nilai yang tinggi, dan dapat dikembangkan lebih jauh untuk kepentingan yang lebih bermakna. Melalui TIK siswa akan memperoleh berbagai informasi dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam sehingga meningkatkan wawasannya. Hal ini merupakan rangsangan yang kondusif bagi berkembangnya kemandirian anak terutama dalam hal pengembangan kompetensi, kreativitas, kendali diri, konsistensi, dan komitmennya baik terhadap diri sendiri maupun terhadap pihak lain.

6. PENGEMBANGAN TENAGA PENGAJAR PENDIDIKAN JASMANI di ERA GLOBALISASI

Dalam rangka mengantisipasi tantangan yang dihadapi pada masa depan dan memperhatikan permasalahan yang dihadapi masa kini, maka



perlu dilakukan orientasi ulang terhadap upaya pengembangan guru pendidikan jasmani.

Pertama, hanya lulusan (out put) yang bermutu dapat mempunyai nilai kompetitif tinggi (Sumantri HM, 1997). Lulusan yang demikian ini, hanya dapat dihasilkan oleh tenaga guru pendidikan jasmani yang sudah terampil serta mempunyai pengalaman di lapangan yang didasari dengan konsep ilmu pengetahuan yang kuat. Proses pendidikan di LPTK, harus dikaitkan dan disepadankan (link and match) dengan keterampilan praktik yang dialami di dunia pendidikan yang sebenarnya. Kebutuhan untuk keterkaitan dan kesepadanan ini menjadi sangat penting pada jenis-jenis pekerjaan seperti guru pendidikan jasmani.

Kedua, untuk mengantisipasi pemenuhan kebutuhan guru yang berubah selaras dengan pergeseran struktur demografi ataupun kebutuhan struktur tenaga kerja dan perkembangan IPTEK, maka upaya untuk membuat sistem Pendidikan Guru yang lebih fleksibel yang mampu menghadapi tantangan pasang surutnya kebutuhan akan guru pendidikan jasmani yang diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS), sangat diperlukan untuk menekan terjadinya pemborosan.

Pengembangan Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes) pada Fakultas Ilmu Keolahragaan diarahkan untuk menghasilkan calon guru pendidikan jasmani yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang kuat di bidang pendidikan jasmani dan kemampuan metodologi pengajaran, serta mempunyai peluang pasar yang lebih fleksibel dalam menghadapi perkembangan IPTEK, yang diimplementasikan antara lain dalam bentuk pengembangan kurikulum. Peningkatan kemampuan bidang studi pendidikan jasmani dilakukan dengan Mempertinggi Bobot Mata Kuliah bidang Studi, sedangkan peningkatan metodologi pendidikan jasmani dilakukan dengan meningkatkan Intensitas kegiatan Praktik Mengajar. Selain itu Kurikulum dirancang sedemikian rupa sehingga lulusannya memiliki Fleksibilitas



Horizontal ataupun Vertikal. Fleksibilitas Horizontal dengan maksud agar lulusan dapat mengajar lebih dari satu bidang studi dalam satu rumpun. Ada pula pemikiran agar Fleksibilitas Horizontal ini dapat memberikan kemampuan lain, selain Profesi Guru.

Sifat Fleksibilitas Vertikal dimaksudkan untuk memberikan kemampuan Profesional kepada calon guru Pendidikan Jasmani untuk dapat mengajar, baik di SD, SMP ataupun SMA/SMK. Fleksibilitas dapat pula diartikan memberikan kewenangan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dalam mengembangkan kurikulumnya sesuai dengan variasi kebutuhan di daerah.

Oleh karena itu, isi kurikulum yang ditetapkan secara nasional hanya berkisar 60 sampai dengan 80 Persen, sedangkan sisanya dapat dikembangkan sendiri oleh Fakultas Ilmu Keolahragaan yang bersangkutan sebagai kurikulum muatan lokal.

Ketiga, mengingat sumber daya yang dapat disediakan oleh pemerintah terbatas, sementara itu mutu harus ditingkatkan, maka peranan swasta dan partisipasi masyarakat perlu juga ditingkatkan untuk membantu upaya pengembangan lembaga pendidikan tenaga kependidikan. Upaya untuk mendapatkan bantuan dari masyarakat, pemberian beasiswa, atau model sponsor, perlu juga dikembangkan guna menggali dana dan sumber daya dari masyarakat. Menurut hasil penelitian uji coba dari Coplaner 1995 (dalam Nurhadi : 1995), bahwa potensi sumber daya masyarakat untuk menunjang program pendidikan masih cukup besar di semua lapisan masyarakat. Jadi, yang diperlukan adalah cara menggali dan memanfaatkannya secara optimal sumber daya yang ada di masyarakat tersebut.

Keempat, dengan meningkatnya jumlah penduduk di perkotaan dan menurunnya jumlah penduduk di pedesaan, maka pendekatan pemetaan sekolah dan kebutuhan guru termasuk guru pendidikan jasmani yang selama ini dipergunakan perlu dirubah. Perencanaan pendidikan guru



termasuk guru pendidikan jasmani diintegrasikan dengan sistem pemetaan pengembangan perkotaan termasuk pemukiman penduduk pada masa mendatang.

Kelima, untuk mengisi kebutuhan akan guru pendidikan jasmani di daerah terpencil dan di desa-desa yang semakin langka penduduknya, perlu dirancang program pendidikan guru pendidikan jasmani yang dapat menghasilkan guru pendidikan jasmani yang profesional yang dapat menjadi tutor pada terbuka (Jalal : 1997).

SIMPULAN

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dikelola secara sistematis, dipilih sesuai karakteristik peserta didik, tingkat kematangan, kemampuan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar dalam berbagai cabang olahraga sedangkan tujuan utama pendidikan olahraga adalah sosialisasi ke dalam cabang olahraga tertentu sehingga siswa mampu berpartisipasi, berprestasi dan menikmati kegiatan olahraga.

Dalam pengembangannya, pendidikan jasmani memiliki hubungan yang erat dengan era globalisasi. Globalisasi merupakan era dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Untuk itu, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam hal tersebut perlu didukung oleh tenaga pendidik yang dapat memberikan wawasan pendidikan jasmani yang lebih kreatif, efektif dan juga efisien. Tentunya tenaga pendidik harus memahami dan mengerti tentang pengembangan pendidikan jasmani pada siswa SMP terlebih dahulu sebelum memberikan materi kependidikan.



Untuk menunjang pembelajaran dalam menghadapi tantangan masa depan, bukanlah hal yang mudah untuk membentuk kesehatan peserta didik. Butuh wawasan yang luas dan hal yang paling utama pada sarana dan prasarana yang mendukung. Harus diakui bahwa fasilitas sarana dan prasarana olahraga yang ada di sekolah-sekolah maju lebih baik dibandingkan fasilitas sarana dan prasarana olahraga di sekolah yang belum begitu maju, namun begitu pun setiap sekolah perlu meningkatkan mutu dan jumlah sarana dan prasarana olahraga, sehingga tujuan dan fungsi pendidikan jasmani dapat tercapai dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Suherman, Adang. 2009. *Bunga Rampai Hasil Penelitian Rekayasa Teknologi Olahraga*. Jakarta : Asisten Deputi IPTEK Olahraga

<http://blogfam.com/tekno/trend-di-era-digital/>

<http://khoir123.blogspot.co.id/2012/10/upaya-peningkatan-mutu-pendidikan.html>

<https://zurrich.wordpress.com/2010/07/28/makalah-pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran/>

<http://izzaucon.blogspot.co.id/2014/06/upaya-peningkatan-mutu-pendidikan.html>

https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_pendidikan

<http://silontong.com/2014/06/02/4-pengertian-teknologi-pendidikan-dan-tujuannya/>