

## INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Muhammad Iqbal Jauhar Hanim<sup>1\*</sup>, Anggel Hardi Yanto<sup>2</sup>, Sugiyanto<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia

Email: [muhammad.hanim.fik@um.ac.id](mailto:muhammad.hanim.fik@um.ac.id)<sup>1</sup>, [anggelhardiyanto@unja.ac.id](mailto:anggelhardiyanto@unja.ac.id)<sup>2</sup>, [sugiyanto.fik@um.ac.id](mailto:sugiyanto.fik@um.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

#### Keywords:

Digital Technology,  
Learning,  
Physical Education,  
Students

*This study discusses the integration of digital technology in physical education learning at SMP Negeri 3 Batu. The main objective of this study is to identify the integration of digital technology in physical education learning, the challenges faced, and its impact on student interest and understanding. The method used is a descriptive qualitative approach, which consists of several stages: (1) problem identification, (2) activity planning, (3) integration of digital technology into learning, (4) evaluation, and (5) teacher guidance. The results of this study indicate that the use of digital media such as educational videos, interactive quiz applications (Quizizz, Kahoot), and digital platforms (Canva, Google Classroom, YouTube) can increase student participation, interest, and understanding of Physical Education and Health (PJOK) materials. Technology integration also encourages educators to be more flexible in developing a modern curriculum in the digital era. However, after conducting this study, there are several problems that need to be addressed, such as a lack of devices, internet access, and digital literacy. Considering all these factors, the use of educational technology at SMP Negeri 3 Batu has great potential to improve the standard of physical education learning, making it more enjoyable, contextual, and relevant to the demands of the 21st century.*

### Abstrak

#### Kata Kunci :

Teknologi Digital,  
Pembelajaran,  
Pendidikan Jasmani,  
Siswa

*Penelitian ini membahas integrasi teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi integrasi teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani, tantangan yang dihadapi, serta dampaknya terhadap minat dan pemahaman siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yang terdiri dari beberapa tahap: (1) identifikasi masalah, (2) perencanaan kegiatan, (3) integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran, (4) evaluasi, dan (5) pembimbingan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video pendidikan, aplikasi kuis*

---

interaktif (*Quizizz*, *Kahoot*), dan platform digital (*Canva*, *Google Classroom*, *YouTube*) dapat meningkatkan partisipasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK). Integrasi teknologi juga mendorong pendidik untuk lebih fleksibel dalam mengembangkan kurikulum modern di era digital. Namun, setelah melakukan penelitian ini, terdapat beberapa masalah yang perlu diatasi, seperti kekurangan perangkat, akses internet, dan literasi digital. Mengingat semua faktor tersebut, penggunaan teknologi pendidikan di SMP Negeri 3 Batu memiliki potensi besar untuk meningkatkan standar pembelajaran pendidikan jasmani, menjadikannya lebih menyenangkan, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA 4.0 license](#)*



---

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, media pembelajaran telah mengalami perkembangan pesat sejalan dengan kemajuan zaman. Pembelajaran itu sendiri merupakan proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, bimbingan, atau interaksi dengan lingkungan (Faturahim & Purwanto, 2023). Saat ini, berbagai inovasi dalam media pembelajaran telah muncul, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan. Inovasi dalam pembelajaran mencakup penerapan dan pengembangan ide, metode, teknologi, dan pendekatan baru yang digunakan di bidang pendidikan (Rahmi, 2020). Sementara itu, pengembangan pembelajaran merujuk pada proses merancang, menciptakan, dan menyempurnakan strategi, metode, dan bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Rahayu et al., 2022).

Pengamatan awal dari penelitian yang dilakukan menunjukkan kurangnya partisipasi siswa, konsentrasi, minat dalam belajar, dan pemahaman terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani, seperti bermain dengan ponsel, meninggalkan kelas, dan berbicara sendiri. Namun, setelah melakukan penelitian ini, muncul masalah lain yang perlu ditangani, seperti kurangnya perangkat, akses internet, dan literasi digital di SMPN 3 Batu.

Kemajuan teknologi terus berkembang dengan cepat, menghasilkan berbagai teknologi canggih yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia di era modern (Adi dkk., 2021). Kedatangan teknologi dan media digital telah mengubah cara kita belajar dan mengajar (Saputra, 2020). Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa (Mahardika, 2018).

Penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran dikenal sebagai teknologi pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan. Cara terbaik untuk mengembangkan metode pengajaran adalah melalui



proses pembelajaran yang efisien dan sukses. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, guru harus mampu merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai. Pendidikan saat ini memerlukan pembelajaran berkelanjutan melalui penggunaan pengetahuan dan teknologi terkini. Namun, ada aspek lain dari pembelajaran abad ke-21, seperti keterampilan, yang harus dipertimbangkan dengan cermat saat menggunakan teknologi. Hal ini meliputi inovasi dan kreativitas, pemikiran kritis untuk pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi.

Guru juga harus memahami fungsi teknologi. Teknologi digital memainkan peran sebagai media massa sebagai sumber informasi pendidikan dan berbagai alat pembelajaran. Teknologi digital ini juga berperan sebagai pelopor metode pembelajaran baru, seperti pembelajaran daring, yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Perhatian terhadap pengembangan kompetensi para ahli pendidikan saat ini berdasarkan kemajuan informasi dan teknologi yang terkait dengan masyarakat digital saat ini (Wartomo, 2016).

Penggunaan platform digital merupakan salah satu cara pendidik memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar siswa. Guru dapat menggunakan platform ini untuk mengadakan pertemuan virtual dengan siswa dan menyediakan materi pembelajaran, kuis, penilaian, serta evaluasi. Akibatnya, teknologi digital memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif serta memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja (Santoso, 2019). Meskipun memiliki banyak keuntungan, teknologi digital tidak lepas dari dampak negatif. Jika tidak digunakan dengan bijak, teknologi digital berpotensi disalahgunakan oleh siswa.

Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti biaya, koneksi internet, dan ketersediaan perangkat yang dimiliki siswa. Hal ini mengharuskan guru untuk lebih berhati-hati dalam memanfaatkan dan mengarahkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan teknologi terbaru dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu, sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Sementara itu, guru dapat memanfaatkan media untuk membantu menyajikan materi pembelajaran dengan lebih mudah selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media akan lebih efektif jika sumber media pembelajaran yang optimal tersedia dan digunakan, dan ketersediaan sumber daya pembelajaran yang memadai dapat mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran (Adi & Fathoni, 2018). "Media pembelajaran adalah alat atau pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif," kata Adi & Fathoni (2020). Salah satu strategi untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Al-Rahmi & Zeki, 2017; Hakim, 2018). Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam lingkungan yang menyenangkan dan nyaman, guru harus mampu mengondisikan siswa agar tetap fokus pada materi yang disampaikan. Oleh karena itu, seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik harus mampu memanfaatkannya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Salah satu contoh konkret integrasi teknologi digital dalam pembelajaran



pendidikan jasmani adalah melalui penggunaan video edukatif, simulasi digital, dan platform kuis interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Adhianto, Wijaya, dan Suparno (2024) menunjukkan bahwa ‘penggunaan video dalam pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah menengah pertama dapat secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama dalam mempelajari gerakan dasar olahraga yang sulit dijelaskan secara verbal’. Dengan bantuan visual yang menarik, siswa menemukan lebih mudah untuk memahami dan meniru gerakan yang benar.

Pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan kesempatan bagi guru pendidikan jasmani untuk merancang aktivitas yang lebih fleksibel, terutama dalam mengatasi batasan ruang dan waktu. Menurut Mahendra (2021), ‘penggunaan teknologi digital untuk mengatasi batasan ruang dalam pembelajaran pendidikan jasmani efektif dalam menyampaikan materi teoritis dan tugas praktis secara terorganisir’. Selain itu, siswa merasa lebih bebas mengakses materi kapan saja tanpa terbebani oleh batasan waktu yang ketat, sehingga mendorong kemandirian dalam belajar.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, integrasi teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih menghadapi beberapa tantangan, seperti kesiapan guru, ketersediaan perangkat, dan stabilitas jaringan internet. Setiawan, Solihin, dan Syamsudar (2023) menekankan bahwa keberhasilan implementasi teknologi digital sangat dipengaruhi oleh literasi digital guru pendidikan jasmani dan dukungan sekolah dalam bentuk pelatihan dan penyediaan infrastruktur. Oleh karena itu, peningkatan kapasitas guru merupakan faktor krusial dalam kesuksesan implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital.

Untuk memahami jenis implementasi yang digunakan, tantangan yang dihadapi, dan dampaknya terhadap minat dan pemahaman siswa, penelitian ini fokus pada integrasi teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu. Diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menarik, relevan, kontekstual, dan sejalan dengan perkembangan kontemporer melalui penggunaan teknologi digital yang tepat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan guru pendidikan jasmani yang mengajar kelas 7, 8, dan 9 di SMP Negeri 3 Batu. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dimulai dengan identifikasi masalah, perencanaan kegiatan, implementasi teknologi digital, evaluasi dan pemantauan, serta pembimbingan.

Identifikasi masalah. Pengamatan awal dilakukan untuk menentukan sejauh mana teknologi digital digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu. Selain itu, wawancara dengan guru pendidikan jasmani dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran (Nugraha, 2024).

Perencanaan kegiatan. Pada tahap ini, rencana pembelajaran berbasis teknologi dikembangkan, termasuk penggunaan video pendidikan, aplikasi kuis interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, serta media digital seperti Canva dan Google Classroom. Perencanaan didasarkan pada prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan inovatif (Rahmawati & Hariyoko, 2024). Persiapan media. Media yang harus disiapkan untuk pelaksanaan kegiatan ini meliputi laptop, smartphone, LCD, dan layar proyektor. Penerapan teknologi digital. Guru pendidikan jasmani secara langsung menerapkan teknologi di kelas, menggunakan demonstrasi video gerakan olahraga dan platform



pembelajaran digital (Adhianto dkk., 2024). Pembimbingan. Pembimbingan berkelanjutan diberikan dalam penggunaan media digital untuk memastikan bahwa kompetensi teknologi pendidikan terus meningkat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Studi ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital yang mengintegrasikan teknik pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Batu memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran. Hasil observasi dan analisis data mengungkapkan beberapa temuan utama sebagai berikut:

Penggunaan media digital seperti video pendidikan, aplikasi kuis interaktif (Quizizz, Kahoot), dan platform online (Google Classroom, YouTube) telah terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Demonstrasi teknik olahraga melalui video membantu siswa memahami gerakan secara visual dan berulang kali, sehingga memudahkan proses penguasaan keterampilan. Hal ini sejalan dengan temuan Adhianto dkk. (2024) bahwa media video dapat meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

**Tabel 1. Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

No.	Indikator	Deskripsi Singkat	Manfaat	Hambatan
1.	Peningkatan keterlibatan siswa	Penggunaan video pendidikan, Quizizz, Kahoot, Google Classroom, dan YouTube membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.	Meningkatkan minat, fokus, dan partisipasi siswa.	Merupakan koneksi internet yang stabil dan perangkat, serta listrik bertegangan tinggi.
2.	Motivasi belajar interaktif	Quizizz dan Kahoot menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan.	Mendorong siswa untuk memahami materi dengan cepat dan akurat.	Siswa baru perlu terbiasa menggunakan aplikasi, seperti aplikasi untuk siswa kelas 7.
3.	Latihan Material dan kreativitas	Canva dan YouTube digunakan untuk membuat dan menyajikan materi secara menarik.	Memperluas sumber daya pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa.	Risiko penyalahgunaan media digital tanpa pengawasan dari guru.
4.	Peningkatan keterampilan digital guru	Guru pendidikan jasmani beradaptasi dengan teknologi melalui pelatihan dan dukungan.	Meningkatkan kualitas strategi pembelajaran berbasis teknologi.	Tidak semua guru memiliki literasi digital yang memadai.
5.	Integrasi pendidikan jasmani dan pembelajaran digital	Teknologi digunakan untuk melengkapi pembelajaran di lapangan.	Pembelajaran terus berlanjut meskipun hujan atau fasilitas rusak.	Merupakan perencanaan yang terstruktur untuk selaras dengan aktivitas



6.	Peningkatan hasil belajar	Kombinasi antara media digital dan metode lapangan meningkatkan pemahaman siswa.	Tujuan pembelajaran tercapai secara lebih optimal.	fisik. Tergantung pada kesiapan guru, siswa, dan infrastruktur.
----	---------------------------	--	--	--

Aplikasi Quizizz dan Kahoot menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan karena mereka harus melakukannya dengan cepat dan akurat. Lingkungan belajar ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan sambil meningkatkan aktivitas siswa di kelas.

Platform Canva memudahkan pembuatan materi presentasi, poster, dan infografis yang dapat digunakan untuk tugas atau proyek. Menggunakan YouTube sebagai sumber video pendidikan juga memberikan akses luas ke konten yang relevan dan beragam, meskipun pengawasan dari guru dan orang tua diperlukan untuk mencegah penyalahgunaan.

Penggunaan teknologi mendorong guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Guru yang mengikuti pelatihan dan mendapatkan dukungan teknis merasa lebih mudah beradaptasi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran mereka. Hal ini mendukung pernyataan Kholidyono dkk. (2024) bahwa peningkatan literasi digital guru merupakan kunci untuk mentransformasi pembelajaran di era digital.

Meskipun memiliki manfaat yang signifikan, implementasi teknologi menghadapi tantangan seperti akses internet yang tidak merata, keterbatasan perangkat, dan rendahnya literasi digital di kalangan sebagian guru dan siswa. Kondisi ini menyoroti kebutuhan akan dukungan dari sekolah dan pemerintah dalam bentuk peningkatan infrastruktur, pelatihan literasi digital, dan penyediaan materi pembelajaran offline.

Implementasi teknologi tidak dimaksudkan untuk menggantikan aktivitas fisik, melainkan untuk melengkapinya dengan mengintegrasikan aspek kognitif, emosional, dan sosial siswa. Melalui kombinasi metode pembelajaran berbasis lapangan dan media digital, pembelajaran pendidikan jasmani dapat disesuaikan dengan situasi tertentu seperti cuaca buruk atau perbaikan fasilitas olahraga.

Berdasarkan pengamatan, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, minat belajar yang lebih tinggi, dan keterlibatan yang lebih aktif dalam proses belajar. Guru yang memanfaatkan berbagai platform digital dapat mengelola pembelajaran secara lebih efektif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu memiliki dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran, motivasi siswa, dan keterampilan profesional guru. Namun, kesuksesan implementasinya sangat dipengaruhi oleh dukungan infrastruktur, ketersediaan pelatihan, dan kesiapan semua pihak untuk beradaptasi dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang terus berkembang. Kepala sekolah juga memiliki andil dalam mengarahkan guru dalam mengoptimalkan teknologi.

## **Pembahasan**

Penerapan teknik pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki dampak yang signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, para peneliti menemukan bahwa penggunaan media digital memberikan materi praktis bagi siswa sekolah menengah pertama, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh, atau ketika kondisi fisik siswa tidak memungkinkan untuk praktik langsung, seperti saat hujan atau ketika lapangan sekolah atau fasilitas sedang dalam perbaikan.

Media video, aplikasi kuis interaktif, dan platform pembelajaran online seperti Google Classroom dan YouTube telah terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Misalnya, demonstrasi video teknik olahraga memungkinkan siswa untuk mengamati dan mengulang gerakan visual secara berulang, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap gerakan tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan Adhianto dkk. (2024), yang menemukan bahwa mempelajari video secara efektif meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Selain itu, penggunaan aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui metode evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sambil mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam, karena mereka harus menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat.

Penggunaan teknologi digital ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan profesional pendidik. Melalui pelatihan dan dukungan, guru pendidikan jasmani lebih cenderung beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam kerangka strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi mereka. Kholidyono dkk. (2024) menyatakan bahwa peningkatan keterampilan digital guru merupakan kunci transformasi pembelajaran di era digital, termasuk dalam bidang pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan praktik fisik.

Namun, penerapan ini tidak dapat dipisahkan dari berbagai tantangan. Hambatan utama dalam hal ini adalah ketidakmerataan akses internet dan rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan perlu menyediakan bantuan berupa infrastruktur, program pelatihan literasi digital, dan bahan pembelajaran offline yang mudah diakses.

Terkait dengan SMP Negeri 3 Batu, penerapan teknik pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pendekatan sistematis dan dukungan rutin dari semua pihak yang terlibat, penggunaan teknologi digital merupakan solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani, yang sejalan dengan pembelajaran berbasis lapangan tradisional. Di masa depan, pembelajaran pendidikan jasmani dapat tidak hanya berfokus pada aktivitas fisik di lapangan, tetapi juga mengintegrasikan aspek kognitif dan emosional melalui penggunaan teknologi. Hal ini sejalan dengan paradigma pendidikan abad ke-21 dan menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan teknis.

Pembelajaran pendidikan jasmani menekankan perkembangan psikomotorik siswa tanpa mengabaikan pertumbuhan kognitif, sosial, atau emosional mereka. Ujian tertulis, penilaian keterampilan, pengamatan langsung, atau portofolio dapat digunakan untuk mengevaluasi siswa dengan memanfaatkan sistem penilaian pendidikan jasmani di sekolah. Selain itu, ujian lisan dan tugas proyek dapat menjadi acuan untuk evaluasi. Semua tes ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi dan tujuan pembelajaran yang



berbeda. Guru harus menggunakan teknologi untuk menyajikan materi pelajaran di kelas dan menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik. Guru dapat memanfaatkan berbagai alat pembelajaran digital untuk mencapai tujuan pembelajaran materi teoritis di kelas. Hal ini meliputi e-learning dan mobile learning. Guru dapat mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi dengan platform-platform berikut.

Quizizz adalah platform media pembelajaran online yang memudahkan dan sering digunakan oleh guru untuk membuat kuis interaktif atau pertanyaan, karena memudahkan siswa untuk membuat kuis secara mandiri atau dalam mode kompetitif. Quizizz memungkinkan guru untuk mengadakan kuis dengan pertanyaan pilihan ganda, benar atau salah, dan pertanyaan pilihan ganda lainnya dari berbagai materi pertanyaan yang telah disediakan. Platform media ini dapat digunakan oleh guru untuk mengevaluasi dan melihat hasil belajar siswa.

Kahoot adalah platform media pendidikan yang dapat digunakan guru untuk membuat kuis interaktif, diskusi, dan survei, memungkinkan siswa berpartisipasi dalam aktivitas belajar melalui ponsel pintar atau laptop. Kahoot dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif yang menarik dalam konteks kelas jarak jauh atau pelajaran. Platform ini juga berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Aplikasi ini mencakup beberapa fitur, seperti kuis interaktif, mode langsung dan asinkron, papan peringkat dan poin, serta media pendukung seperti gambar, video, dan audio untuk memperjelas materi pembelajaran bagi siswa.

Canva adalah alat desain grafis online yang dapat digunakan untuk membuat berbagai materi desain, termasuk poster, infografis, presentasi, sampul buku, konten media sosial, dan banyak lagi. Canva memungkinkan pengguna untuk mendesain secara profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang rumit. Akibatnya, aplikasi ini dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas atau proyek yang akan dievaluasi oleh guru dalam bentuk poster atau presentasi PowerPoint. Oleh karena itu, presentasi menjadi lebih menarik dan lebih mudah digunakan oleh siswa.

Ada beberapa media digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ini termasuk berbagai video digital yang terkait dengan video digital berbasis YouTube, Video animasi, dan media pembelajaran digital lainnya (Kasih, 2021). Banyak video pembelajaran kini dapat dipelajari dari perspektif konten yang mudah diakses, sehingga YouTube juga dapat digunakan untuk pembelajaran. Guru dapat merekomendasikan konten video kepada siswa dan mengunggah video yang perlu ditonton oleh siswa. Beberapa siswa juga dapat menonton konten video mereka di YouTube untuk tujuan pembelajaran. Siswa harus diawasi dan dibimbing oleh orang tua mereka untuk memastikan bahwa media digital ini tidak disalahgunakan dan hanya digunakan untuk tujuan pendidikan. Fungsi media yang diterapkan oleh guru adalah untuk memudahkan siswa mempelajari materi yang dibahas di kelas dengan menonton video pendidikan dari YouTube atau media digital lainnya. Siswa juga memiliki akses ke berbagai konten video pendidikan.

Media pembelajaran digital, yang umumnya disebut sebagai platform, sangat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas, terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru dapat menggabungkan beberapa platform untuk menyampaikan materi, penilaian, dan evaluasi. Selain itu, guru dapat membuat permainan menggunakan platform-platform ini sebagai alat pembelajaran yang menarik selama proses pembelajaran di kelas. Tujuannya adalah untuk memastikan proses pembelajaran yang lancar, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang



diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dan khususnya untuk merangsang minat siswa dalam belajar. Sementara itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa. (Hoerunisa, 2023) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi dapat diteliti dengan berbagai cara, seperti dengan menyediakan platform seperti yang disebutkan di atas untuk menciptakan dampak positif. Selain menggunakan teknologi lain, tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mereka tertarik dalam belajar dan aktif berpartisipasi di kelas.

## KESIMPULAN

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Batu telah terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, partisipasi aktif, dan pemahaman mereka. Penggunaan media seperti demonstrasi video, aplikasi kuis interaktif, dan platform digital membuat proses belajar menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mudah dipahami.

Selain berdampak pada siswa, integrasi teknologi juga mendorong guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dan adaptif dalam merancang aktivitas belajar. Kemampuan guru dalam menggunakan media digital telah meningkat, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan perkembangan terkini dan kebutuhan siswa. Namun, tidak semua guru di sekolah mampu menggunakan teknologi seperti media digital. Oleh karena itu, kepala sekolah perlu mengadakan pelatihan untuk mengembangkan kompetensi guru. Meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat dan akses internet yang tidak merata, manfaat penggunaan teknologi jauh lebih besar daripada kelemahannya. Dukungan sekolah dalam menyediakan fasilitas, pelatihan, dan bimbingan merupakan kunci keberlanjutan program ini dalam menciptakan pembelajaran pendidikan jasmani inovatif yang sesuai dengan tuntutan era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhianto, K. G., Wijaya, A., & Suparno, A. (2024). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran pada Pembelajaran PJOK Kelas IX-A SMP Negeri 13 Surabaya untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i5.2456>
- Adi, S., Aldapit, E., Nova, A., Dharmika Nugraha, P., Hutomo Bhakti, Y., & Bang Redy Utama, M. (2021). Virtual Multimedia Communication for Physical Distancing in Physical Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012016>
- Faturahim, F., & Purwanto, D. (2023). Inovasi model pembelajaran digital pada guru pjok di kecamatan palu utara. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 223. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16578>
- Hoerunisa, M., & Fauziah, S. R. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA sebagai upaya peningkatan hasil belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3(2).
- Kholistyono, J., Indahwati, N., & Ilmiawan, D. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Nakula*. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i6.1268>
- Mahardika, I. M. S. (2018). Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG), 1(1), 1–9.



- Mahendra, I. M. (2021). Efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan platform Google Classroom pada mata pelajaran PJOK. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 114–120. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.39097>
- Nugraha, N. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. <https://doi.org/10.51903/pixel.v17i1.1974>
- Rahmawati, V. F., & Hariyoko, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas VII. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i2.680>
- Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 (Learning Innovation During the Covid-19 Pandemic). *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2), 111–123.
- Saputra, A. (2020). Pendidikan Dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 33. <https://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/IJIEM/article/view/9095>
- Setiawan, A., Solihin, A. O., & Syamsudar, B. (2023). Kesiapan guru PJOK se-Kecamatan Purwakarta dan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi terhadap kebijakan Merdeka Belajar era Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14599>
- Wartomo. (2016). Peran guru dalam pembelajaran era digital. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, Universitas Terbuka Convention Center. <http://repository.ut.ac.id/6500/1/TING2016ST1-26.pdf>

