

Available online to <https://ejournals.pjki.or.id/index.php/pelta>

Physical Education Learning, Teaching, and Assessment (PELTA)

Perkumpulan Pengelola Jurnal Keolahragaan Indonesia (PJKI)



Survei penggunaan media pembelajaran berbasis *edu-tech* dalam pembelajaran PJOK siswa kelas VII di SMPN 11 Malang

A survey on the use of edu-tech-based learning media in physical education classes for seventh-grade students at SMPN 11 Malang

Maulana Minerva¹, Astagina Arif Bima Sakti¹, Zihan Novita Sari Sukarno¹, Nurahmad Amiriyadi¹

¹Universitas Negeri Malang, Indonesia

email: maulana.minerva.2206116@students.um.ac.id

Article Info:

Received 31 July 202026
Revised 31 August 2026
Accepted 11September 2026
Published 13 September 2026

Kata Kunci:

Edu-tech; media pembelajaran; pendidikan jasmani.

Keywords:

Edu-tech; learning media; physical education.

APA style in citing this article:

Minerva, M., Sakti, A. A. B., Sukarno, Z. N. S., & Amiriyadi, N. (2026). Survei penggunaan media pembelajaran berbasis edu-tech dalam pembelajaran PJOK siswa kelas VII di SMPN 11 Malang. *Physical Education Learning, Teaching, and Assessment (PELTA)*, 1(1), 25-29.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran PJOK melalui penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 11 Malang dengan pendekatan kuantitatif dan metode survei. Subjek penelitian terdiri dari 65 siswa dari kelas 7B dan 7F. Pengumpulan data dilakukan dengan merekap tugas yang dikumpulkan siswa pada materi bola kasti dan pencak silat. Hasil menunjukkan bahwa kelas 7F memiliki tingkat keaktifan lebih tinggi dibandingkan 7B, dengan 76,47% siswa mengumpulkan tugas kasti dan 70,59% tugas silat. Sementara itu, kelas 7B hanya mencatat 48,39% dan 41,94% untuk masing-masing tugas. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Edu-Tech dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Namun, diperlukan dukungan tambahan untuk meningkatkan partisipasi siswa yang masih rendah. Media Edu-Tech efektif tetapi perlu diimbangi dengan strategi pendampingan yang tepat.

ABSTRACT

This study aims to determine the level of student activity in PJOK learning through the application of Edu-Tech-based learning media. The study was conducted on grade VII students of SMPN 11 Malang with a quantitative approach and survey method. The subjects of the study consisted of 65 students from classes 7B and 7F. Data collection was carried out by summarizing the assignments submitted by students on the baseball and pencak silat materials. The results showed that class 7F had a higher level of activity than 7B, with 76.47% of students submitting baseball assignments and 70.59% pencak silat assignments. Meanwhile, class 7B only recorded 48.39% and 41.94% for each assignment. These results indicate that the use of Edu-Tech media can increase student involvement in PJOK learning. However, additional support is needed to increase student participation which is still low. Edu-Tech media is effective but needs to be balanced with the right mentoring strategy.

© 2026 The Author. Licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dinamis dan senantiasa berkembang seiring dengan kemajuan zaman. Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi aspek inti yang menentukan kualitas dan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu komponen penting yang berperan dalam mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah

satu opsi yang digunakan oleh pengajar untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui segala peralatan yang ada. Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peran yang penting sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik.

Menurut Shoffan et al. (2023), media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima untuk memunculkan motivasi belajar. Hal serupa juga diungkapkan oleh Sukmawati (2021), bahwa media merupakan sarana transfer pesan dalam proses pembelajaran. Dengan teori di atas, bisa disimpulkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi komponen penting guna mencapai efektivitas pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, muncul inovasi dalam bidang pendidikan yang dikenal dengan istilah Edu-Tech atau Educational Technology. Edu-Tech menggabungkan perangkat keras dan perangkat lunak dengan teori serta praktik pendidikan guna memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Teknologi ini menghadirkan berbagai bentuk media berbasis multimedia seperti video, gambar animasi, grafik, suara, dan teks yang terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik (Novianto et al., 2018). Hambalik (1994) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan respon positif dan memberikan dampak psikologis yang baik terhadap peserta didik.

Namun demikian, pada praktiknya, pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) di sekolah masih banyak dilakukan secara konvensional tanpa dukungan teknologi pembelajaran yang memadai. Guru sering kali menyampaikan materi secara lisan atau demonstratif tanpa bantuan visual atau teknologi yang mendukung. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan atau keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat praktik seperti permainan bola kasti dan pencak silat. Kurangnya media pendukung membuat siswa kesulitan dalam membayangkan gerakan, memahami strategi permainan, ataupun mengenali teknik dasar dalam olahraga.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran PJOK di sekolah. Penggunaan media yang interaktif, visual, dan menarik diyakini mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, baik secara kognitif maupun motorik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi

bola kasti dan pencak silat. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PJOK, diharapkan dapat tercipta proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan bermakna.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian survei yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi bola kasti dan pencak silat, dengan menggunakan penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech. Pendekatan kuantitatif digunakan karena mampu mengukur keaktifan peserta didik secara objektif berdasarkan data yang dapat dihitung (Ipa Hafsiyah Yakin, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII B dan VII F SMPN 11 Malang dengan total sebanyak 65 siswa selama periode tiga bulan. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling (true sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan responden karena jumlahnya masih berada dalam batas wajar untuk diteliti secara menyeluruh.

3. Hasil

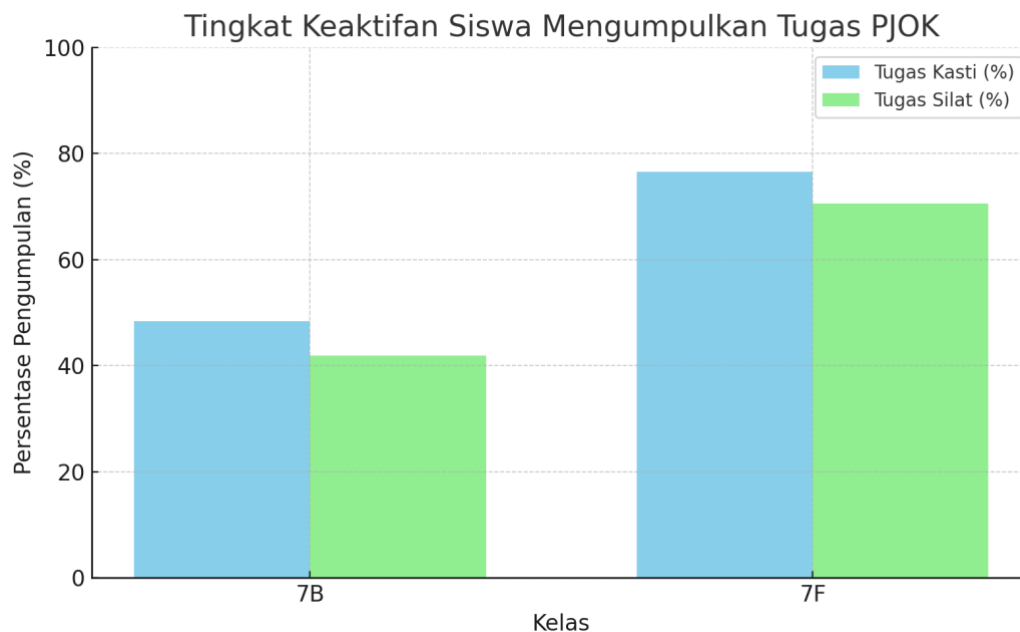
Berdasarkan Tabel 1, tingkat keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas berbasis Edu-Tech menunjukkan adanya perbedaan antara kelas 7B dan 7F. Pada tugas kasti, dari total 65 siswa, sebanyak 41 siswa (63,08%) telah mengumpulkan tugas. Kelas 7F memiliki tingkat keaktifan yang lebih tinggi, yaitu 26 dari 34 siswa (76,47%), dibandingkan kelas 7B yang hanya mencapai 15 dari 31 siswa (48,39%). Pola yang serupa juga terlihat pada tugas silat, dengan total 37 siswa (56,92%) yang telah mengumpulkan tugas. Pada kelas 7F, sebanyak 24 dari 34 siswa (70,59%) telah mengumpulkan tugas silat, sedangkan pada kelas 7B hanya 13 dari 31 siswa (41,94%). Dengan demikian, Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa kelas 7F memiliki tingkat keaktifan dalam pengumpulan tugas berbasis Edu-Tech yang lebih tinggi dibandingkan siswa kelas 7B, baik pada tugas kasti maupun tugas silat.

Tabel 1. Tingkat Keaktifan Siswa dalam mengumpulkan tugas berbasis Edu-Tech

Kelas	Jumlah Siswa	Tugas Kasti (Orang)	% Kasti	Tugas Silat (Orang)	% Silat
7B	31	15	48,39%	13	41,94%
7F	34	26	76,47%	24	70,59%
Total	65	41	63,08%	37	56,92%

Berdasarkan Gambar 1, tingkat keaktifan siswa dalam mengumpulkan tugas PJOK berbasis Edu-Tech menunjukkan bahwa kelas 7F memiliki persentase pengumpulan tugas yang lebih tinggi dibandingkan kelas 7B pada kedua jenis tugas. Pada tugas kasti, persentase pengumpulan tugas kelas 7F mencapai 76,47%, sedangkan kelas 7B sebesar 48,39%. Sementara itu, pada tugas silat, kelas 7F mencapai 70,59%, lebih tinggi dibandingkan kelas 7B yang sebesar 41,94%. Gambar 1 juga memperlihatkan bahwa pada kedua kelas, persentase pengumpulan tugas kasti lebih tinggi daripada tugas silat. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat

keaktifan pengumpulan tugas antar kelas, dengan kelas 7F menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi secara konsisten pada kedua jenis tugas PJOK berbasis Edu-Tech.



Gambar 1. Diagram Tingkat Keaktifan Siswa Mengumpulkan Tugas PJOK Berbasis Edu-Tech

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi bola kasti dan pencak silat. Dari keseluruhan siswa kelas VII B dan VII F, secara umum terlihat adanya peningkatan partisipasi dalam pengumpulan tugas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media Edu-Tech yang menampilkan visualisasi gerakan, animasi teknik olahraga, serta tampilan multimedia interaktif terbukti mampu menarik perhatian siswa dan membuat materi lebih mudah dipahami.

Namun, meskipun dampak positif secara umum dirasakan oleh kedua kelas, terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat partisipasi antar kelas. Kelas VII F menunjukkan tingkat pengumpulan tugas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VII B. Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan dalam tingkat penerimaan, pemahaman, atau respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech. Beberapa faktor yang mungkin memengaruhi perbedaan ini di antaranya adalah kemampuan siswa dalam mengakses media, tingkat motivasi belajar, lingkungan belajar di rumah, serta dukungan dari guru atau orang tua.

Temuan ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh Hambalik (1994) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan respon positif dan memberikan dampak psikologis terhadap peserta didik. Ketika media digunakan

secara tepat dan menarik, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Novianto et al. (2018) menekankan bahwa media berbasis multimedia seperti video, grafik, dan animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan menarik minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi seperti PJOK. Materi seperti bola kasti dan pencak silat memerlukan contoh gerakan, teknik, dan strategi yang lebih mudah dipahami melalui media visual daripada penjelasan lisan semata.

Namun demikian, keaktifan yang lebih rendah di kelas VII B menunjukkan bahwa penggunaan media Edu-Tech saja belum tentu menjamin partisipasi siswa secara menyeluruh. Masih dibutuhkan strategi tambahan untuk mengatasi hambatan yang mungkin muncul, seperti keterbatasan perangkat, kurangnya literasi digital, serta motivasi internal siswa yang masih rendah. Pendampingan teknis dalam penggunaan media, pemberian umpan balik yang membangun, serta penguatan motivasi belajar melalui pendekatan individual menjadi hal penting yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

5. Simpulan

Penerapan media pembelajaran berbasis Edu-Tech dalam mata pelajaran PJOK memberikan hasil dampak positif terhadap keaktifan siswa, khususnya dalam tugas bola kasti dan pencak silat. Dengan tingkat pengumpulan tugas mencapai lebih dari 60% secara keseluruhan, bisa disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif. Kelas 7F menunjukkan respons lebih baik dibandingkan kelas 7B. Untuk meningkatkan keaktifan siswa secara merata, dibutuhkan strategi lanjutan seperti pendampingan personal, penguatan motivasi, dan pemerataan akses terhadap media pembelajaran digital.

6. Referensi

- Hambalik, O. (1994). Media Pendidikan. PT. Citra Aditya Bakti.
- Hasnul Fikri, A. S. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Penerbit Samudra Biru (Vol. 1). Yogyakarta: Samudra Biru.
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jktp*, 1(3), 257–263.
- Sahir, S. H. (2022). Metodologi Penelitian.
- Shoffan Shoffa, Desty Endrawati Subroto, D. (2023). Media Pembelajaran (1st ed.). Sumatra Barat: Cv. afasa Pustaka.
- Sukmawati, F. (2021). Media Pembelajaran (1st ed.). CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Yakin, I. H., Supriatna, U., Rusdian, S., & Global Akademia, M. (2023). Metodologi Penelitian (Kuantitatif & Kualitatif). Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents.