

PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA BERBASIS BLENDED LEARNING

Ahadi Priyohutomo
Universitas Negeri Malang
ahadi.hutomo@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pembelajaran pendidikan jasmani pada mahasiswa berbasis *blended learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peran *blended learning* dalam peningkatan psikomotor, kognitif terhadap mahasiswa yang menggunakan metode campuran antara online dan offline. Simpulan pada penelitian ini Pendidikan olahraga yang secara sistematis diatur dengan baik dan benar akan meningkatkan tingkat kognitif, sikap dan psikomotor pada mahasiswa, *blended learning* menjadi solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan pada proses belajar, bagaimana menggabungkan unsur tatap muka offline *synchronus* dan *asynchronus*. Ditunjang dengan adanya beberapa apps yang sudah dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan dan tentunya hal ini menunjang dari pembelajaran yang sifatnya *synchronus* begitupun sebaliknya.

Kata kunci: (*Blended learning*, Pendidikan Jasmani dan Olahraga)

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus-menerus menjadi prospek kehidupan bagi manusia untuk selalu mengikuti perkembangan dari segi teknologi, sosial budaya dan aspek-aspek lain yang berkaitan dengan pola perkembangan zaman. Hal ini dapat menjadi pemaksaan terhadap manusia yang lahir pada era bukan modernisasi, dimana manusia masih belum mengetahui beberapa hal-hal terkait dengan teknologi yang semakin berkembang, tentunya perkembangan ini menjadikan manusia pada era tradisional lebih belajar dan berfikir, bagaimana cara mengembangkan teknologi dan mempelajari teknologi seperti sekarang ini. Dampak yang ditimbulkan dari adanya perkembangan ini, yaitu adanya pola berfikir yang perlu diubah dan bagaimana pola fikir dapat dibentuk melalui berbagai macam perkembangan teknologi, hal-hal tersebut menjadi dasar bagaimana pentingnya teknologi pada kehidupan manusia yang seutuhnya, anak-anak dalam pola pikir, attitude, tingkah laku dan sikap yang dipengaruhi teknologi akan menjadi berbeda ketika sebelum adanya teknologi yang berkembang seperti sekarang ini.

Pemikiran, tingkah laku, dan sikap menjadi satu kesatuan yang sangat kompleks jika dikaitkan dengan pendidikan, perkembangan itu muncul ketika mahasiswa sudah mendapatkan pembelajaran di perguruan tinggi, dimana hal itu akan dirubah dan dibentuk oleh pola pengajaran dosen yang dominan terhadap mahasiswanya. Proses belajar menjadikan mahasiswa dapat mengembangkan pola fikir, tingkah laku dan sikap menjadi berbeda, proses pengajaran yang dapat diatur secara baik oleh dosen akan memberikan dampak positif yang ditimbulkan oleh mahasiswa. Setyawan, D. A. (2017) Pembelajaran yang bermutu dicapai dengan memanfaatkan teknologi, karena teknologi memiliki peranan penting di era globalisasi. Kejenuhan-kejenuhan pada proses pembelajaran mengakibatkan pembelajaran itu sendiri tidak berjalan dengan semestinya, faktor yang dominan adalah ketika dosen memberikan bentuk-bentuk pembelajaran yang monoton dan mahasiswa menjadi bosan, perlu adanya perubahan cara mengajar dan kebaruan-kebaruan dalam proses pembelajaran saat berlangsung.

Adanya perkembangan teknologi yang semakin berkembang, memberikan sinyal bahwa adanya proses pembelajaran yang dapat dicampurkan antara pembelajaran yang bersifat offline dan online, keterkaitan antara sistem pembelajaran ini terletak hanya pada sistem jaringan yang terkoneksi dengan internet dan tidak, pembelajaran yang bersifat offline (buku dan modul) mengakibatkan

Seminar Nasional Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Malang 2020

“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI ERA BARU”

kognitif pada mahasiswa menjadi terbatas, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat online dan dicampurkan antara keduanya, pola pikir (kognitif) pada mahasiswa akan menjadi tidak terbatas dan mempunyai pengetahuan-pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan hanya memakai media offline seperti buku dan modul. Berkaitan dengan pembelajaran yang ada pada pendidikan jasmani dan pada era Covid-19 seperti ini menjadi bentuk persoalan. Bagaimana cara untuk dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam aspek kognitif dan bahkan psikomotor. Dalam hal ini menjadi suatu sorotan dimana proses pendidikan jasmani dan olahraga, adanya perkembangan yang sangat harus di asah pada aspek psikomotor dan bagaimana cara yang tepat dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Teknologi pada sistem campuran yang berupa online dan offline atau yang bisa disebut dengan *synchronus* dan *asynchronus* adalah proses pembelajaran yang menggabungkan antara media teknologi sesuai dengan perkembangannya.

METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu, pengembangan media model pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

HASIL

Pembelajaran campuran berbasis *blended learning* (campuran) pada mahasiswa dan pendidikan jasmani dan olahraga dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotor, kemandirian, dan motivasi karena ditunjang dengan adanya berbagai apps yang menyediakan kemudahan dalam proses pembelajaran dan tentunya adanya tatap muka (offline) dapat menjadikan dampak yang baik bagi mahasiswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

PEMBAHASAN

Pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan pola kognitif mahasiswa terhadap teknologi *blended learning* pembelajaran olahraga identik dengan pembelajaran gerak. Menurut Fathoni, A. F. (2018) belajar gerak memiliki beberapa tahapan kognitif, asosiatif, otomatis dan hal tersebut merupakan tahap gerak yang paling mendasar. Pada tahapan ini informasi di peroleh dari informasi dan pengetahuan. Pengajaran olahraga hanya akan tidak akan afektif jika hanya dilakukan secara tatap muka. Untuk pengembangan *blended learning* menjadi campuran pembelajaran antara tatap muka online dan tatap muka offline. Pembelajaran online dan offline dilakukan antara mahasiswa dan dosen, sehingga pembelajaran ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanmu. Hal ini menjadi efektifitas dalam suatu pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga untuk mahasiswa.

Pentingnya penerapan *blended learning* menurut Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019) terhadap olahraga juga didasari berbasis *blended learning*. Hal ini didasari karena adanya tingkat prestasi yang harus dapat dicapai dengan mempertimbangkan teknologi-teknologi yang berkembang saat ini. *Blended learning* memberikan dampak positif bagi atlet-atlet untuk memahami dan mengembangkan teknik-teknik yang kurang baik.

Desain pembelajaran campuran menurut Feng, S. (2018) pada perguruan tinggi sepenuhnya harus dapat mempertimbangkan faktor dan karakteristik dari suatu *platform* yang berbasis web. Pembelajaran yang dikombinasikan secara tradisional dan modern pada perguruan tinggi dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pemahaman (kognitif) mahasiswa adapun beberapa teknologi yang dijadikan pengajaran mahasiswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yaitu berupa online Moodle terdiri dari tiga situs web manajemen, manajemen kursus dan manajemen pembelajaran. Ketiga modul pembelajaran akan di pecah lagi kedalam modul pekerjaan rumah, modul obrolan, modul suara, modul evaluasi.

Proses pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran materi perkuliahan atletik menurut George, K., & Spyros, P (2016) untuk pembelajaran online, yaitu adanya apps yang dinamakan dengan LAMS. LAMS merupakan perangkat lunak yang menyediakan alat untuk merancang, mengola, dan mendistribusikan pembelajaran melalui internet, desain ini menggunakan desain grafis yang diotimalkan dengan RPP dan kemudahan dalam perubahan dalam alur pelajaran, serta

pemindahan atau penambahan materi dan kegiatan dapat dilakukan selama proses pembelajaran. Sehingga apps ini dapat menyesuaikan arahan yang diberikan oleh dosen untuk menentukan sub materi pembelajaran atletik yang akan dibahas, serta desain grafis memanjakan pengguna nyaman dan tertarik.

Proses pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran materi perkuliahan bola voli Roesdiyanto, M, dkk (2019) adanya konsep teknologi yang terintegrasi pada perguruan tinggi untuk membantu pembelajaran mahasiswa dalam proses pembelajaran bola voli hal ini dapat ditandai dengan adanya sistem manajemen (teknologi berdasarkan keterikatan perguruan tinggi) terhadap hasil campuran pada perkuliahan tatap muka secara offline memberikan dampak yang baik terhadap hasil pengetahuan dan psikomotor dari mahasiswa.

Proses pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran materi perkuliahan tenis meja adanya Budiana, D, dkk (2020) konsep perkembangan teknologi *edmodo* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran mandiri, motivasi dan keterampilan gerak dasar dalam pembelajaran tenis meja, pengembangan belajar melalui penggunaan apps *edmodo*, dapat memberikan suatu pengajaran yang visual, tatap muka secara online, dan audio, adanya penggabungan itu sendiri menjadikan *apps edmodo* menjadi salah satu cara untuk memvariasikan dan memberikan pengajaran secara online.

Proses pembelajaran *blended learning* pada pembelajaran materi perkuliahan bola basket. Zhang, Y., Cheng, J., & Wang, Y. (2018) pendekatan pembelajaran (offline) dapat ditunjang dengan pembelajaran model ceramah, diskusi kelompok dan refleksi dalam setiap diskusi forum. Abdel-Aal, H. A. (2016) proses pembelajaran ini mengintegrasikan dengan adanya pengajaran pada perguruan tinggi yang ditandai dengan adanya perkembangan *web* (teknologi berdasarkan keterikatan perguruan tinggi), untuk hal ini ada kesamaan dengan media pembelajaran pada bola voli. Sehingga adanya proses pembelajaran campuran antara online dan offline yang akan berdampak pada hasil pembelajaran pada pengetahuan dan psikomotor mahasiswa.

SIMPULAN

Pendidikan olahraga yang secara sistematis diatur dengan baik dan benar akan meningkatkan tingkat kognitif, sikap dan psikomotor pada mahasiswa, *blended learning* menjadi solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan pada proses belajar, bagaimana mengabungkan unsur tatap muka offline *synchronous* dan *asynchronous*. Ditunjang dengan adanya beberapa apps yang sudah dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan dan tentunya hal ini menunjang dari pembelajaran yang sifatnya *synchronous* begitupun sebaliknya. Hal ini saling adanya keterkaitan yang diadasi pada pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga berbasis *blended learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdel-Aal, H. A. (2016). Effect of Blended E-Learning Teaching Program on Basic Skill Learning in Basketball Students in the First Class in Faculty of Physical Education at Zagazig University. *Journal of Applied Sports Science*, 6(2). Retrived from <http://www.publications.zu.edu.eg/Pages/PubShow.aspx?ID=29868&&pubID=18>
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019, November). Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School. In *5th International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ACPES 19)*. Atlantis Press. Retrived from <https://www.atlantispress.com/proceedings/acpes-19/125921409>
- Budiana, D., Hidayat, Y., Hambali, B., Latief, G.R., & Abdullah, C. U. (2020, February). Blended Learning-Based Self-Regulated Learning in Table Tennis Learning. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)* (pp. 289-291). Atlantis Press Retrived from <https://www.atlantispress.com/proceedings/icsshpe-19/125934810>.
- Fathoni, A. F. (2018, May). The Role of Blended Learning on Cognitive Step in Education of Sport Teaching by Adjusting the Learning Style of the Students. In *International Seminar on*

- Public Health and Education 2018 (ISPHE 2018)*. Atlantis Press. Retrived from <https://www.atlantis-press.com/proceedings/isphe-18/25899781>.
- Feng, S. (2018). Applied Research on College Sports Blended Learning Based on Moodle Platform. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 18(5). Retrived from <https://www.jestp.com/index.php/estp/article/view/190>
- George, K., & Spyros, P. (2016). Blended learning in K-12 Education: A case study for teaching Athletics in Physical Education. In *The 1st International Association for Blended Learning Conference: Blended Learning for the 21st Century Learner* (pp. 36-43). Retrived from https://www.researchgate.net/profile/Spyros_Papadakis/publication/303445198_Blended_learning_in_K12_Education_A_case_study_for_teaching_Athletics_in_Physical_Education/links/5743290008ae9f741b397fee.pdf
- Roesdiyanto, M Sulistyorini, M., Fadhli., N.R., & Taufiks, M. (2019, February). The Use of Blended Learning Model Integrated with Learning Management System in Beach Volleyball Learning Subject in Faculty of Sports Science State University of Malang. In *2nd International Conference on Sports Sciences and Health 2018 (2nd ICSSH 2018)*. Atlantis Press. Retrived from <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icssh-18/55914049>
- Setywan, D. A. (2017, October). Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui Pemberdayaan Teknologi Pendidikan. In *Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ* (pp. 1-21). UNJ.
- Zhang, Y., Cheng, J., & Wang, Y. (2018, December). The Design and Evaluation of Mobile App-Supported Basketball Teaching: A Blended Learning Approach. In *2018 Seventh International Conference of Educational Innovation through Technology (EITT)* (pp. 162-165). IEEE. Retrived from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8719566>