

SURVE KEPUASAN *BLENDED LEARNING* KEPADA MAHASISWA PENDIDIKAN OLAHRAGA OFFERING A UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Vicky Alfian Nugroho
Wasis D. Dwiyo
Universitas Negeri Malang
Email: vickyalfian29@gmail.com

Abstrak: Salah satu bentuk pembelajaran yang mampu mengembangkan kemandirian belajar mahasiswa adalah *blended learning*, pembelajaran ini memadukan pembelajaran secara daring dan juga tatap muka. Bentuk pembelajaran ini memungkinkan mahasiswa dapat belajar secara efektif dan efisien, lebih mudah mengakses materi ajar, dan pada akhirnya meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa karena belajar dilakukan secara mandiri. Dunia berubah dengan cepat. Universitas di seluruh dunia sekarang menerapkan dan berinvestasi dalam Lingkungan Pembelajaran Virtual yang membuka jalan untuk memberikan *Bleanded Learning*, sistem manajemen pembelajaran digunakan dalam konteks pendidikan tinggi.

Kata kunci: *blended learning*

PENDAHULUAN

Dalam dekade ini, penggunaan internet telah menjadi kebutuhan hampir di setiap aspek kehidupan sehari-hari. Apalagi dalam situasi COVID-19 ini sementara kontak fisik antar manusia dilarang untuk mencegah penyebaran virus. Semua cara terpaksa diubah menjadi norma baru. Begitu pula dengan perilaku kehidupan perkuliahan sehari-hari yang akan berubah yang sebelumnya dilakukan secara offline (tatap muka) dan sekarang menjadi online (Kobchai. S, dkk, 2020)

Dunia berubah dengan cepat. Universitas di seluruh dunia sekarang menerapkan dan berinvestasi dalam Lingkungan Pembelajaran Virtual yang membuka jalan untuk memberikan *Bleanded Learning*, sistem manajemen pembelajaran digunakan dalam konteks pendidikan tinggi. Literatur yang ditinjau mengungkapkan beberapa definisi *blended learning*. Dari perspektif pelatihan, *blended learning* dapat digambarkan sebagai model pembelajaran yang efektif dengan teknologi pendukung yang sesuai ditambah dengan perpaduan teknik pengajaran yang tepat. Ini menggabungkan *blended TIK* (Informasi dan *Communication Technology*) dengan berbagai metode penyampaian dan sumber belajar. *Blended learning* biasanya terdiri dari 30% hingga 79% pengiriman konten online (Kyei-Blankson & Ntuli, 2014).

Naaj et al (2012) menemukan bahwa program BL mendorong jenis komunikasi antara dosen dan mahasiswa yang menyeimbangkan antara pengaruh kohesif yang stabil dan akses tanpa batas ke informasi di Internet. *Blended learning* memungkinkan pilihan lebih lanjut bagi mahasiswa untuk belajar tempat dan kecepatan pilihan mereka dalam bentuk teknologi komunikasi digital. Wu et al. (2010) menunjukkan bahwa BL meningkatkan kolaborasi antara mahasiswa di mana mereka mendefinisikan konsep *blended learning* sebagai “pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara metode penyampaian yang berbeda dan gaya belajar. Perpaduan dapat terjadi antara segala bentuk teknologi pembelajaran dengan pengajaran di kelas seperti kaset video, CD-ROM, *Computer Assisted Instruction* (CAI) dan pembelajaran berbasis web.)

Kemampuannya untuk memfasilitasi komunitas penyelidikan. Komunitas memberikan pengaruh yang stabil dan kohesif yang menyeimbangkan komunikasi terbuka dan tak terbatas mengakses untuk informasi di Internet. Komunitas juga menyediakan kondisi untuk dialog yang bebas dan terbuka, debat kritis, negosiasi dan kesepakatan - ciri khas pendidikan tinggi. *Blended learning* memiliki kemampuan untuk memfasilitasi kondisi ini dan menambahkan elemen reflektif penting dengan berbagai bentuk komunikasi untuk memenuhi persyaratan pembelajaran tertentu (Garrison, 2004)

Institusi pendidikan tinggi memakai *blended learning* sebagai program pendidikan formal, di mana mahasiswa belajar sebagian melalui pengiriman konten secara online. Instruksi dengan beberapa elemen kemampuan mahasiswa untuk mengontrol waktu, tempat, jalur, dan kecepatan dll. Dapat tersedia, dibantu dengan buku teks, manual, pengajian, demonstrasi, kuis, dan ujian. Kursus yang ditawarkan dapat dianggap sebagai *blended* jika mereka menggabungkan 30% hingga 79% dari pengiriman konten online (Horn dan Staker, 2011).

Pembelajaran campuran di Jurusan Pendidikan Olahraga memberikan kombinasi sempurna antara konten online dan tradisional dengan jadwal tetap, yang ideal bagi mereka yang menyeimbangkan pekerjaan studi mereka dengan komitmen profesional atau olahraga lainnya. Mahasiswa mempraktikkan teori melalui studi terapan dan pengukuran serta model khusus olahraga. Lebih lanjut, program *blended learning* memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan manajemen mahasiswa dalam pembelajaran motorik dan pemahaman pengetahuan (Alawamleh, 2018)

Johnson dkk. (2014) melaporkan bahwa internet menangkap lebih banyak waktu kita setiap hari dengan total jam yang dihabiskan untuk online melalui PC, laptop, ponsel, dan tablet tumbuh dari 5,55% pada 2012 menjadi 6,15% pada 2014". Dalam meta analisis utama penelitian tentang *blended learning* dan online untuk US Department of Education Means et al. (2011) melaporkan bahwa instruksi *blended* telah lebih efektif, memberikan alasan untuk upaya yang diperlukan merancang dan menerapkan pendekatan *blended*. Ketika digunakan dengan sendirinya, pembelajaran online tampaknya seefektif instruksi kelas konvensional. Rienties et al. (2015) menunjukkan bahwa kepuasan dengan *blended learning* merupakan perhatian utama bagi pemangku kepentingan pendidikan tinggi. Jenis *blended learning* adalah: tatap muka, rotasi (siswa berputar di antara *flex* (konten disampaikan secara online dengan tradisional di lokasi tradisional), *self-blend* (pembelajaran tradisional mahasiswa), dan *driver* online MB Horn dan wajah, konten online dan tradisional dengan jadwal tetap, sesi yang menyediakan (jika perlu) sesi lab online memilih untuk mengambil kursus *online* untuk melengkapi yang sebagian besar disampaikan secara *online* dengan beberapa sukarela (H. Staker, 2011). pasar yang semakin kompetitif. Kepuasan mahasiswa telah menjadi komponen penting dari Quality Assurance dan *Quality Enhancement*. Banyak mahasiswa di universitas Kanada lebih menyukai pembelajaran campuran (Owston et al., 2006). Castle dan McGuire (2010) menemukan bahwa siswa menunjukkan kepuasan yang lebih besar dalam kursus *blended* dari pada di perkuliahan tradisional.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan reaksi mahasiswa yang menjalani lingkungan belajar *blended* berbasis TIK dalam kursus pembelajaran Motorik, dan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa dengan kursus *blended* yang mereka ikuti selama dua minggu. Untuk mengetahui tingkat kepuasan berdasarkan manfaat dari mata kuliah, kualitas perkuliahan, kemampuan menggunakan VLE (E-learning), meningkatkan pembelajaran, kepercayaan diri dalam menggunakan E-learning dan kemampuan berinteraksi dengan mahasiswa lain selama hari perkuliahan Selasa sampai Kamis.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Malang. Sebanyak 16 mahasiswa olahraga sarjana laki-laki yang menghadiri kuliah 270 menit pada hari Selasa dan Rabu, dan 90 menit pada hari Kamis. Untuk proyek ini, model rotasi stasiun digunakan, mahasiswa berputar pada jadwal tetap atau atas kebijaksanaan dosen antara mode pembelajaran; salah satunya adalah pembelajaran online. Misalnya, hari Selasa adalah pertemuan online sedangkan hari Kamis adalah teknik asynchronus.

Bagian online mencakup video via zoom atau google meet, yang tersedia secara online, atau membuat beberapa topik terkait video mahasiswa diberikan waktu untuk mengerjakan tugas membaca online, forum di luar kelas mahasiswa menyerahkan semua tugas secara elektronik, dan mereka dapat melacak kemajuan dan nilai mereka. Semua mahasiswa ditangani secara individual, dan semua data secara sistematis diberi kode dan diolah menggunakan SPSS. Penelitian ini mendapat persetujuan dari Universitas Negeri Malang, Fakultas Ilmu Olahraga; semua peserta menyerahkan persetujuan tertulis mereka untuk mengambil bagian dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Untuk menjawab hipotesis penelitian dari penelitian ini, Hasil-1 memberikan statistik dasar mengenai mean dan Standart Deviasi untuk setiap domain. Tingkat kepuasan mahasiswa dengan kursus *Blended* yang mereka ikuti selama dua minggu tinggi, M adalah (4,17). Mayoritas siswa merasa puas dengan BL 83,4%. Hasil penelitian menemukan bahwa kualitas perkuliahan adalah faktor terpenting dalam mempengaruhi kepuasan mahasiswa, seperti dosen memiliki kompetensi dalam pembelajaran motorik; Strategi pembelajaran yang digunakan dosen mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi, menemukan, dan berpikir kritis. Beberapa pernyataan bertanya kepada mahasiswa apakah dosen memiliki keterampilan motivasi yang baik, atau dosen membimbing mahasiswa sepanjang kontinum pembelajaran dari kesadaran akan teknik-teknik baru hingga beradaptasi dan menerapkan teknik tersebut dalam pengaturan profesional mereka sendiri. Misalnya, salah satu pernyataan kualitas dosen adalah 'profesor saya dapat menggunakan lingkungan belajar online dengan percaya diri'. Peneliti menemukan bahwa mahasiswa yang termotivasi dan menginvestasikan usahanya dalam kursus *blended learning* lebih cenderung mengekspresikan kepuasan yang lebih tinggi dengan kursus (Svanum & Aigner, 2011). Faktor penting lain yang mempengaruhi kepuasan

mahasiswa adalah tingkat manfaat mata kuliah yang diterima sebesar 88.6%; 'Saya merasa bahwa saya belajar banyak melalui kursus blended learning'.

Hasil kepuasan ke-2 *blended learning*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 76,4% mahasiswa puas dengan kemampuan menggunakan Virtual Learning Environment.

Program blending learning mendorong jenis komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Ada berbagai cara bagi siswa untuk berkolaborasi secara online, melalui Model, Google Meet, dan via Zoom. Studi saat ini menunjukkan interaksi Meskipun mahasiswa mengalami beberapa masalah teknis, mereka lebih suka menghadapi tantangan yang mungkin dihadapi instruktur dan peserta didik dalam faktor 77,8% mahasiswa. Beberapa peneliti menyatakan bahwa *blended learning* meningkatkan kolaborasi antara mahasiswa dan Dosen (Naaj et al., 2012; Garrison & Kanuka, 2004; Wu et al., 2010; Vaughn, 2014). Dalam studi saat ini, meningkatkan Pembelajaran melalui (E-learning) menggunakan instruksi blended lebih efektif 83,6% mahasiswa menilai itu.

Departemen Pendidikan menemukan bahwa instruksi blended yang menggabungkan elemen online dan tatap muka memiliki keuntungan yang lebih besar daripada instruksi online murni (Means, dkk, 2010). Karena struktur instruksi pembelajaran online yang fleksibel, mahasiswa dapat mengontrol kapan dan di mana mereka belajar. Mereka dapat menghabiskan lebih banyak waktu untuk konten yang tidak biasa atau sulit dengan memantau sendiri waktu dan kecepatan pembelajaran mereka (Aslanian & Clinefelter, 2012). Mahasiswa lebih puas dengan perkuliahan hari Selasa dan Rabu dari pada perkuliahan hari Kamis. Perkuliahan pada hari Selasa dan Rabu memakan waktu 270 menit per hari, dan setiap Kamis ada pertemuan online, Untuk pelajar olahraga, Kursus *blended learning* memberikan kombinasi sempurna antara konten online dan tradisional dengan jadwal tetap, yang ideal bagi mereka yang menyeimbangkan studi mereka dengan komitmen profesional atau olahraga lainnya. Mahasiswa mempraktikkan teori melalui studi dan pengukuran terapan, modul khusus olahraga. Lebih lanjut, program *blended learning* memberikan kesempatan untuk mengembangkan manajemen kemahasiswaan keterampilan dalam pembelajaran motorik dan pengetahuan pemahaman dan belajar mandiri.

SIMPULAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan BL pada mata kuliah pembelajaran motorik. Lingkungan pembelajaran campuran di University of Jordan dirancang untuk memberikan siswa kesempatan untuk mendapatkan atau meningkatkan belajar mandiri, ini hanyalah satu contoh bagaimana teknologi, termasuk Internet, ditambah dengan komputer yang semakin kuat dan portabel dapat dimanfaatkan untuk memperkaya proses pembelajaran. Pada 2017, University of Jordan memodifikasi modul pendidikan jasmani agar dapat disajikan dengan lingkungan belajar virtual. Peneliti menerapkan pembelajaran campuran pada kursus pembelajaran motorik untuk sarjana selama enam belas minggu di School of Sport Sciences. Sebagian besar siswa pada umumnya lebih suka menggunakan video yang tersedia online, dan membuat beberapa video yang berkaitan dengan masalah pembelajaran motorik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aslanian C. B., Clinefelter D. L. 2012. *Online college students Comprehensive data on demands and preferences*. Louisville, KY: The Learning House.
- Castle S. R., McGuire C. 2010. An analysis of student self-assessment of online, blended, and face-to-face learning environments: Implications for sustainable education delivery. *International Education Studies*.
- Garrison R., Kanuka H. 2004. Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*.
- Horn M. B., Staker H., Hernandez A., Hassel B., Ableidinger J. 2011. *The rise of K-12 blended learning*. Innosight Institute.
- Johnson L., Adams Becker S., Estrada V., Freeman A. 2014. *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Kobchai S, Paitoon P, Somkiat T. 2020. Department of Industrial Educational and Technology, Faculty of Industrial Educational and Technology, King Mongkut Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok, Thailand.
- Kyei-Blankson L., Ntuli E. Eds. 2014. *Practical Applications in Blended Learning Environments: Experiences in K-20 Education*. USA.
- Means B. Toyama Y., Murphy R., Bakia M., Jones K. 2009. *Evaluation of Evidence-Based Practices in Online Learning: A Meta-Analysis and Review of Online Learning Studies* Washington, DC: US Department of Education, Office of Planning, Evaluation, and Policy Development.

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

“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI ERA BARU”

- Means B., Toyama Y., Murphy R., Bakia M., Jones K. 2010. *Evaluation of evidence-based practices in online learning. A meta analysis and review of online learning studies*. Washington, D.C.
- Naaj M. A., Nachouki M., Ankit A. 2012. Evaluating Student Satisfaction with Blended Learning in a Gender-Segregated Environment. *Journal of Information Technology Education: Research*.
- Owston R. D., Garrison D. R., Cook K. 2006. Blended e-learning at Canadian universities: issues & practices. In: Bonk C. J., Graham C. R. (Eds.) *Handbook of Blended Learning: global Perspectives, & Local Designs*, Pfeiffer Publishing, San Francisco.
- Pavlis-Korres M. Key. 2014. Factors for maximizing the effectiveness of blended e-learning: The outcome of the internal evaluation of a distance education program for adult learning in Greece. In: KyeiBlankson L., Ntuli E. (Eds.) *Practical Applications in Blended Learning Environments: Experiences in K-20 Education*.
- Rienties B., Li N., Marsh V. 2015. *Modeling and managing student satisfaction: Use of student feedback to enhance learning experience*. Quality Assurance Agency, Gloucester.
- Svanum S, Aigner C. 2011. The influences of course effort, mastery and performance goals, grade expectancies, and earned course grades on student ratings of course satisfaction. *British Journal of Educational Psychology*
- Vaughan N. 2014. Student engagement and blended learning: Making the assessment connection. *Education Sciences*.
- Wu J. H., Tennyson R. D., Hsia T. L. 2010. A study of student satisfaction in a blended e-learning system environment. *Computers and Education*.