

# PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* TERHADAP EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Yusuf Nikodemus Lopo  
Universitas Negeri Malang  
yusufnikodemuslopo@gmail.com

**Abstrak:** Pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* yaitu dengan mengintegrasikan *e-learning* dan pengajaran tatap muka tradisional bersama, selain itu juga bisa mengembangkan sumber belajar berupa video dan audio untuk menjadi sarana penunjang dalam proses pembelajaran online dan offline yang dapat digunakan untuk siswa yang memiliki kelihaihan bergerak dengan siswa yang mengandalkan pendengaran, penglihatan dan pembicaraan sebagai cara utama belajarnya. Tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui peran *blended learning* pada siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan meta analisis. Meta-analisis merupakan salah satu upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Meta-analisis sebagai teknik yang dimaksudkan untuk menganalisis kembali hasil penelitian. Sumber diperoleh dari beberapa hasil penelitian karena dianggap sebagai pengumpul data primer. Simpulan dari artikel ini yaitu penerapan proses pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pendidikan jasmani sangat efektif dan memberikan kesempatan kepada seluruh karakteristik warga belajar terutama peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dan terus belajar sesuai perkembangan zaman yang terus berubah-ubah agar tercipta suasana belajar yang efektif, inovatif, daya tarik, dan kepuasan terutama dalam pendidikan jasmani yang menuntut aktifitas fisik. pembelajaran *blended learning* merupakan kegiatan belajar yang efektif yaitu bisa menggabungkan antara tatap muka, online dan offline.

**Kata kunci:** *Blended Learning, efektivitas belajar, pendidikan jasmani*

## PENDAHULUAN

Perkembangan abad ke-21 menuntut agar semua aspek dalam kehidupan dapat berkembang mengikuti perubahan perkembangan zaman termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan perkembangan yaitu terdapat banyak sumber belajar yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tugas dari pihak-pihak yang bertanggung jawab seperti tenaga pendidik yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan dan mendesain proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman agar menjawab kebutuhan siswa. Pendidikan juga mengalami perkembangan dalam bidang teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Anam (2017) menyebutkan bahwa teknologi memiliki keterkaitan dengan pendidikan, karena pendidikan merupakan proses mendidik baik secara kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (gerak). Pendidikan era sekarang erat sekali hubungannya dengan teknologi karena teknologi era sekarang begitu canggih dan memudahkan segala penggunaannya, salah satunya adalah menambah pengetahuan. Karena pada dasarnya pengetahuan sifatnya berkembang dan terus diperbaharui. Maka dari itu baik pendidik, peserta didik, dan seluruh orang yang berperan dalam lembaga pendidikan harus membuka matanya terhadap perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini. Dwiwogo (2018) juga menjelaskan bahwa dalam rangka mengembangkan desain pembelajaran, perlu juga dilakukan analisis terhadap tren pembelajaran di masa depan, terutama yang berkaitan dengan strategi dan konten pembelajaran. Terdapat kecenderungan bahwa strategi pembelajaran telah bergeser dari metode pembelajaran

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

“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI ERA BARU”

tradisional ke pembelajaran masa depan, yang disebut era pengetahuan, dimana peserta didik dapat belajar dimana saja baik itu di dalam kelas, perpustakaan maupun di rumah, kapanpun baik itu pagi hari di sekolah, pada sore atau malam hari, dari siapapun itu berarti peserta didik dapat memperoleh berbagai sumber belajar yaitu dosen, ahli, praktisi atau masyarakat dan dengan cara apapun peserta didik dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, misalnya internet, CD, radio, televisi, laboratorium atau pengalaman mereka sendiri.

Perkembangan pesat yang telah muncul dan sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan yaitu pembelajaran berbasis *blended learning*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dwiyogo (2018) bahwa jenis pembelajaran yang memadukan berbagai sumber dan mode pembelajaran saat ini disebut *blended learning* yang berasal dari dunia "*blended*" yang artinya kombinasi atau campuran dan "*learning*" yang artinya belajar atau belajar. Pengertian *blended learning* yang sebenarnya dan paling umum mengacu pada kegiatan belajar yang menggabungkan atau memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis computer (online dan offline). Sehubungan dengan adanya *blended learning* dapat meningkatkan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani dengan tujuan untuk meningkatkan efektifitas, semangat belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa. Hal ini menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru untuk mendesain proses pembelajaran agar menarik minat dan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan jasmani yang merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktifitas gerak maka disarankan menggunakan *blended learning* agar mendapatkan hasil yang maksimal. Adi dan Fathoni (2019) mengemukakan bahwa penerapan *blended learning* dapat membantu siswa untuk membiasakan diri belajar mandiri dan berinteraksi dengan sumber belajar selain guru. Sumber belajar yang dimaksud dapat berupa buku, video, rekaman suara, multimedia interaktif, buku elektronik, media pembelajaran berbasis web dan juga sumber belajar dari teman sebaya. Ini juga dapat meningkatkan tingkat interaksi sosial siswa.

Pembelajaran berbasis *blended learning* terdiri dari pembelajaran online, offline dan tatap muka yang dapat mengembangkan dan memudahkan cara belajar yang luas serta memiliki motivasi dan efektifitas belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat menjadi solusi bagi siswa yang mengandalkan pendengaran, penglihatan dan pembicaraan sebagai cara utama belajarnya karena dengan *blended learning* maka proses pembelajaran dapat menggabungkan offline dan online beserta kehadiran guru melalui tatap muka.

Penulisan artikel ini, peneliti menganalisis, membahahas dan mengulas peran pembelajaran berbasis *blended learning* kemudian melihat efektif proses tersebut dalam pendidikan jasmani.

## **METODE**

Penggunaan metode dalam penulisan artikel ini adalah dengan menggunakan meta analisis. Meta-analisis merupakan salah satu upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Meta-analisis sebagai teknik yang dimaksudkan untuk menganalisis kembali hasil penelitian. Sumber diperoleh dari beberapa hasil penelitian karena dianggap sebagai pengumpul data primer. Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran pendidikan olahraga seperti guru, dosen, mahasiswa dan mahasiswa pendidikan olahraga. Bidang kajian meliputi berbagai komponen yang berkaitan dengan *blended learning* dalam pendidikan olahraga seperti media pendukung *blended learning*, *blended learning system* dan *blended learning model*.

## **HASIL**

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah banyak dilakukan penelitian mengenai *blended learning* dalam proses pembelajaran. Pada artikel ini akan membahas mengenai hasil penelitian tentang peran pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap efektifitas belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Berikut akan disajikan beberapa hasil penelitian tentang peran pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap efektifitas belajar siswa dalam pendidikan jasmani.

Penelitian pertama tentang dampak dari instruksi tradisional dan campuran, dalam kinerja siswa dalam Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini di Departemen Pendidikan Jasmani dan Ilmu

Olahraga di Universitas Democritus of Thrace Yunani. Menginvestigasi keefektifan kursus campuran dalam hal kinerja siswa, dibandingkan dengan instruksi tradisional, pada analisis uji untuk sampel independen dilakukan. Homogenitas varian diverifikasi dengan uji Levene's. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menghadiri kursus tradisional dan mereka yang menghadiri instruksi metode campuran ( $t(51) = 2.66, p > .05$ ), dengan siswa yang menghadiri kursus dengan instruksi campuran untuk menunjukkan kinerja yang lebih tinggi. Vernadakis, Giannousi, Derri, Michalopoulos, Kioumourtzoglou (2012) menyatakan bahwa berdasarkan temuan tersebut, pembelajaran campuran muncul sebagai praktik pengajaran alternatif yang harus dipegang oleh guru, untuk membantu siswa meningkatkan kinerjanya.

Penelitian kedua tentang kepuasan siswa dari instruksi pembelajaran campuran pada mahasiswa sarjana terdaftar dalam kursus "Pembelajaran Motorik" di universitas negeri di Yunani.. Hasilnya sebanyak 27 (44,3%) siswa adalah laki-laki dan 34 perempuan (55,7%). Secara keseluruhan 43 (70,5%) siswa melaporkan usia mereka sebagai 17-18 tahun, 15 (24,6) berusia antara 19-20 dan 3 (4,95) berusia antara 21 dan 23 tahun. Menjawab pertanyaan tentang penggunaan e-class 26 (42,6%) siswa melaporkan menggunakannya setiap hari, 27 (44,3%) menggunakannya dua atau tiga kali setiap minggu dan 8 (13,1%) hanya menggunakannya ketika itu dibutuhkan oleh kursus. Satu sampel t Tes dilakukan terhadap kepuasan mahasiswa dengan mata kuliah blended learning, untuk mengevaluasi apakah rata-rata mereka berbeda secara signifikan dari 2,5, yang merupakan rata-rata yang diterima untuk kepuasan mahasiswa. Rata-rata sampel 3,61 ( $SD=.72$ ) berbeda secara signifikan dari 2,5,  $t(60) = 12,016, p < 0,01$ , tentang kepuasan e-pelajar yang dirasakan. Interval kepercayaan 95% untuk persepsi kepuasan e-pelajar berkisar antara 3,43 sampai 3,80. Hasil tersebut mendukung kesimpulan bahwa kepuasan siswa lebih tinggi dari rata-rata. Tanggapan siswa terhadap pertanyaan "Jika saya memiliki kesempatan untuk mengambil kursus lain melalui Internet, saya akan dengan senang hati melakukannya" menunjukkan bahwa 54% siswa berharap untuk mengambil kursus campuran lain sementara hanya 21% yang menyatakan pendapat negatif. Giannousi, Vernadakis, Derri, Michalopoulos, Kioumourtzoglou (2009) mengemukakan bahwa Analisis data mengungkapkan bahwa kepuasan e-pelajar yang dirasakan lebih tinggi dari rata-rata yang menunjukkan kepuasan tinggi siswa dengan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Penelitian ketiga tentang perbandingan kepuasan mahasiswa antara kurs teknologi tradisional dan blended penawaran dalam pendidikan fisik mahasiswa Departemen Pendidikan Jasmani & Ilmu Olahraga di Universitas Demokrasi Thrace Yunani. Hasil penelitian analisis reliabilitas alfa digunakan untuk memverifikasi konsistensi internal dari survei kepuasan. Analisis independent sample t-test dilakukan untuk mengukur kepuasan mahasiswa terhadap metode CLI dan BLI. Skor gabungan untuk SEEQ dihitung, dan rata-rata keseluruhan lebih tinggi untuk kursus campuran (45,30) daripada kursus tradisional (40,19). Perbedaan yang signifikan untuk skor rata-rata total SEEQ dilaporkan pada Tabel: 1. Skor total antara campuran (45,30) dan tradisional (40,19) berbeda secara signifikan  $t(44) = 4,21 (p < 0,001)$  yang menunjukkan bahwa siswa campuran menilai kualitas pendidikan lebih tinggi daripada siswa tradisional. Vernadakis, Giannousi, Tsitskari, Antoniou, Kioumourtzoglou (2012) menyatakan hasil menunjukkan bahwa penyampaian kursus campuran lebih disukai daripada format ceramah tradisional. Temuan ini menunjukkan bahwa kepuasan siswa dapat meningkat ketika instruktur menyediakan lingkungan belajar tidak hanya di ruang kelas tradisional, tetapi juga dalam sistem online yang tidak sinkron.

Penelitian keempat tentang pengembangan model pembelajaran berbasis campuran di Sekolah Olahraga Sriwijaya Palembang, Sekolah Menengah Atas Olahraga Luar Biasa Provinsi Sulawesi Selatan, Sekolah Menengah Olahraga Jawa Timur, SMA Ragunan Jakarta, dan Sekolah Luar Biasa Olahraga Internasional di Kalimantan Timur. Hasil yang diperoleh dari survei tersebut adalah 76,8% responden sangat setuju bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis blended learning dilakukan. 19.6.8% responden setuju untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis blended learning. Kemudian, 3,6% responden tidak setuju dengan perkembangan. Berdasarkan hasil tersebut maka Adi dan Fathoni (2019) mengemukakan bahwa berdasarkan analisis deskriptif dan berbagai keterpaparan data, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Blended Learning layak diterapkan di lingkungan Sekolah Olahraga. Pasalnya, tingkat mobilitas siswa yang sangat tinggi serta

mempertimbangkan siswa harus berlatih untuk berprestasi di bidang olahraga dan bidang akademik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis Blended Learning sangat dianjurkan di lingkungan Sekolah Olahraga. Terlebih menurut data tersebut menunjukkan dampak dan respon yang positif terhadap model pembelajaran berbasis Blended learning dari siswa dan guru lainnya di lingkungan Sekolah yang menjadi tempat untuk melakukan uji coba penerapan pembelajaran berbasis *blended learning*.

Penelitian kelima tentang pengaruh blended learning terhadap kepuasan siswa terhadap mahasiswa otoritas umum terima pendidikan dan pelatihan di Kuwait. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Perbedaan yang signifikan dalam peringkat rata-rata kepuasan siswa antara tiga kelompok pengajar untuk kelompok instruksi kuliah campuran. Hal tersebut bisa dilihat pada beberapa tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rata-rata  $\pm$  SD dan tanda T antara pengukuran sebelum dan sesudah pengukuran dalam faktor SEEQ dan Kognitif uji untuk kelompok instruksi kuliah campuran (BLI)

Tidak.	Variabel	Pra		Pos		Perubahan %	T Tanda
		Berarti	$\pm$ SD	Berarti	$\pm$ SD		
1	Pembelajaran / Nilai	15.12	2.11	17.25	2.64	14.09	Tanda
2	Antusiasme Instruktur	14.16	2.36	18.91	2.87	33.55	Tanda
3	Organisasi / Kejelasan	16.35	2.15	18.88	3.55	7.06	Tidak ada tanda
4	Interaksi Kelompok	17.90	1.99	21.04	3.47	17.54	Tanda
5	Hubungan Individu	14.09	3.05	16.44	3.55	16.68	Tidak ada tanda
6	Luas Cakupan	14.36	3.12	15.29	2.91	6.48	Tidak ada tanda
7	Ujian / Penilaian	15.17	2.88	18.36	3.72	21.03	Tanda
8	Tugas / Bacaan	14.22	2.41	17.83	2.81	25.39	Tanda
9	Beban Kerja / Kesulitan	13.72	2.01	15.45	3.13	12.61	Tidak ada tanda
	Total	15.01	2.65	17.67	5.92	17.72	Tanda
	<b>Tes kognitif</b>	22.50	<u>5.37</u>	<u>28.86</u>	<u>6.25</u>	28.27	Tanda

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara tanggapan pra pengukuran dan pengukuran pasca dalam pembelajaran / nilai, antusiasme instruktur, interaksi kelompok, ujian / penilaian, tugas / bacaan dan total SEEQ. Selain itu, tidak ada perbedaan yang signifikan antara tanggapan pra pengukuran dan pengukuran pasca dalam organisasi / kejelasan, hubungan individu, luasnya cakupan dan beban kerja / kesulitan. Tingkat perbaikan antara 7,06% sampai 33,55% dengan rata-rata 17,72%. Menambahkan terdapat perbedaan yang signifikan antara tanggapan pra pengukuran dan pasca pengukuran pada semua soal tes Kognitif. Tingkat perbaikannya adalah 28,27%.

Tabel 2. Rata-rata  $\pm$  SD dan tanda T antara pengukuran sebelum dan sesudah pengukuran dalam faktor SEEQ dan Kognitif uji untuk kelompok instruksi kuliah campuran (BLI)

Tidak.	Variabel	Pra		Pos		Perubahan %	T Tanda
		Berarti	$\pm$ SD	Berarti	$\pm$ SD		
1	Pembelajaran / Nilai	15.64	2.76	22.36	2.81	42.97	Tanda
2	Antusiasme Instruktur	15.55	2.58	23.45	2.73	50.80	Tanda
3	Organisasi / Kejelasan	14.98	2.22	19.91	3.01	32.91	Tanda
4	Interaksi Kelompok	18.02	2.36	25.25	3.11	40.12	Tanda
5	Hubungan Individu	14.15	2.89	18.69	2.68	32.08	Tanda
6	Luas Cakupan	15.22	3.11	21.05	2.86	38.30	Tanda
7	Ujian / Penilaian	14.96	2.75	19.34	2.55	29.28	Tanda
8	Tugas / Bacaan	16.02	2.96	22.67	2.71	41.51	Tanda
9	Beban Kerja / Kesulitan	14.11	2.77	19.99	2.94	41.67	Tanda
	Total	15.41	2.88	21.41	2.99	38.95	Tanda
	<b>Tes kognitif</b>	<b>23.15</b>	<b>5.47</b>	<b>36.27</b>	<b>6.24</b>	<b>56.67</b>	Tanda

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara tanggapan pra pengukuran dan pasca pengukuran di semua faktor SEEQ. Selain itu, tingkat peningkatan antara 7,06% menjadi 33,55% untuk rata-rata semua soal tes Kognitif. 17,72%. Menambahkan ada perbedaan yang signifikan antara tanggapan sebelum pengukuran dan setelah pengukuran di Tingkat perbaikannya adalah 28,27%.

Tabel 3. Rata-rata  $\pm$  SD dan T tanda antara pengukuran pasca dalam faktor SEEQ dan tes Kognitif untuk kelompok instruksi kuliah tradisional (TLI) dan kelompok instruksi kuliah campuran (BLI)

Tidak.	Variabel	Grup TLI		BLIgroup		T Tanda
		Berarti	$\pm$ SD	Berarti	$\pm$ SD	
1	Pembelajaran / Nilai	17.25	2.64	22.36	2.81	Tanda
2	Antusiasme Instruktur	18.91	2.87	23.45	2.73	Tanda
3	Organisasi / Kejelasan	18.88	3.55	19.91	3.01	Tidak ada tanda
4	Interaksi Kelompok	21.04	3.47	25.25	3.11	Tanda
5	Hubungan Individu	16.44	3.55	18.69	2.68	Tidak ada tanda
6	Luas Cakupan	15.29	2.91	21.05	2.86	Tanda
7	Ujian / Penilaian	18.36	3.72	19.34	2.55	Tidak ada tanda
8	Tugas / Bacaan	17.83	2.81	22.67	2.71	Tanda
9	Beban Kerja / Kesulitan	15.45	3.13	19.99	2.94	Tanda
	Total	17.67	5.92	21.41	2.99	Tanda
	<b>Tes kognitif</b>	<b>28.86</b>	<b>6.25</b>	<b>36.27</b>	<b>6.24</b>	Tanda

Menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara tanggapan instruksi kuliah tradisional Hubungan Individu Kelompok (TLI) dan kelompok instruksi kuliah campuran (BLI) termasuk dalam faktor SEEQ kecuali Organisasi / Kejelasan, dan Ujian / Penilaian. Alruwaih (2015) menyatakan temuan menunjukkan bahwa pendekatan BLI mungkin menjadi pilihan yang lebih baik untuk mahasiswa sarjana dengan pembelajaran kursus pendidikan jasmani.

Penelitian keenam tentang mengembangkan metode berbasis pembelajaran campuran untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran kemampuan. Hasil penelitian terdapat beberapa tahap yaitu Tahap Satu: Mengembangkan desain model berbasis blended-learning untuk hasil pembelajaran pemecahan masalah dan tahap dua : menyelidiki implementasi. Survei menunjukkan bahwa semua mahasiswa pascasarjana setuju untuk semua item dari desain berbasis pembelajaran campuran untuk pemecahan masalah (*PBBL*) seperti terlihat pada di bawah ini yaitu beberapa siswa menjawab tidak setuju (skor 2) untuk efisiensi biaya ( $\bar{X}$  = 3.367, SD = 0.609), kejelasan deskripsi ( $\bar{X}$  = 3.300, SD = 0.591), keramahan pengguna ( $\bar{X}$  = 3.233, SD = 0.563), dan meningkatkan motivasi ( $\bar{X}$  = 3,317, SD = 0,536).

Tabel 4. hasil pendapat siswa terhadap desain model berbasis blended learning untuk hasil belajar pemecahan masalah

untuk hasil belajar pemecahan masalah						
Tidak	Variabel / Pernyataan Utama	N	Min	Max	Berarti	SD
1	Efektif	60	3.00	4.00	3.500	0,504
2	Interaktif	60	3.00	4.00	3.467	0,503
3	Fleksibel	60	3.00	4.00	3.450	0,502
4	Hemat Waktu	60	3.00	4.00	3.467	0,503
5	Hemat Biaya	60	2.00	4.00	3.367	0,609
6	Deskripsi yang jelas	60	2.00	4.00	3.300	0,591
7	Mudah digunakan	60	2.00	4.00	3.233	0,563
8	Meningkatkan Motivasi	60	2.00	4.00	3.317	0,536
Total					3.388	0,539

Berdasarkan di atas sebagian besar siswa setuju pada semua item yang terkait dengan blended learning-based design untuk pemecahan masalah (*PBBL*) ( $\bar{X}$  = 3,388,  $SD$  = 0,539). Dengan kata lain, siswa memiliki sikap positif terhadap pengembangan blended learning based design untuk pemecahan masalah (*PBBL*). Dwiyo (2018) mengemukakan temuan menunjukkan bahwa metode berbasis pembelajaran campuran untuk pemecahan masalah (*PBBL*) yang dikembangkan peneliti siap digunakan dalam pengaturan kelas yang sebenarnya. Penerapan metode menunjukkan efek positif; tanggapannya positif. Secara keseluruhan, metode berbasis pembelajaran campuran untuk pemecahan masalah (*PBBL*) dapat digunakan sebagai alternatif studi penelitian dan pengembangan yang menyediakan penerapan Blended Learning (BL) secara spesifik dan menyeluruh.

Penelitian ketujuh tentang efektivitas, efisiensi dan instruksi banding model pembelajaran campuran dengan hasil menunjukkan bahwa model blended learning dengan menggunakan delapan item menghasilkan output yang sangat besar (= 4.750,  $SD$  = 0.361). Berdasarkan komponen tes ahli, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dan dapat dilaksanakan. Pendapat siswa terhadap model ini menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi (= 3,415,  $SD$  = 0,536). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis blended learning merespon positif penerapannya. Oleh karena itu, teknik ini dapat meningkatkan pengetahuan sehingga membuat tindakan yang efisien, efektif, dan instruksi yang tepat. dan 6 orang guru dengan hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran blended learning dengan delapan item menghasilkan output yang sangat besar (= 4.750,  $SD$  = 0.361). Berdasarkan komponen uji ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dan dapat dilaksanakan. . Pendapat siswa terhadap model ini menunjukkan tingkat kesesuaian yang tinggi (= 3,415,  $SD$  = 0,536). Dwiyo dan Radjah (2020) mengemukakan bahwa hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis blended learning merespon positif penerapannya. Oleh karena itu, teknik ini dapat meningkatkan pengetahuan sehingga membuat tindakan yang efisien, efektif, dan instruksi yang sesuai.

## PEMBAHASAN

*Blended learning* merupakan aspek yang sangat baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran zaman sekarang karena dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat menjawab kebutuhan para pelaku pembelajaran termasuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan di atas maka peneliti akan membahas hasil penelitian mengenai peran pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan beberapa temuan di atas mengenai penggunaan *blended learning* dapat mengakibatkan berbagai manfaat yang memuaskan terkait rangsangan yang diberikan saat pembelajaran. Terdapat kepuasan dan hasil yang baik saat proses pembelajaran yang memadukan antara tatap muka dan online yang dipandu oleh guru. Hal serupa diungkapkan oleh Vernadakis, Giannousi, Derri, Michalopoulos, Kioumourtzoglou (2012) bahwa pendekatan blended learning adalah sebuah Pendekatan yang saat ini memperoleh lebih banyak wilayah dan pengakuan dan dengan

demikian muncul sebagai praktik pengajaran alternatif yang dapat diterapkan secara langsung untuk membantu siswa meningkatkan kinerja mereka. Secara keseluruhan, temuan memperkuat pandangan bahwa lingkungan pembelajaran campuran mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberdayakan siswa untuk mengambil lebih banyak tanggung jawab atas pembelajaran mereka dan untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi yang diperlukan untuk pembelajaran itu. Hasil yang menunjukkan kinerja pembelajaran yang lebih tinggi oleh siswa mungkin dipengaruhi oleh pendekatan pengajaran kelas yang lebih aktif yang digunakan dalam format campuran. Model kursus campuran sebenarnya dapat digunakan untuk pembelajaran yang lebih aktif karena siswa menjadi lebih bertanggung jawab untuk mempelajari konten pada waktu mereka sendiri, sementara waktu kelas dihabiskan dengan penerapan pengetahuan yang baru diperoleh. Lingkungan ini menuntut penyelidikan yang lebih menyeluruh. Akibat atau dampak dari proses pembelajaran berbasis *blended learning* sangat besar terhadap kinerja siswa dan efektif untuk digunakan.

Pembelajaran berbasis *blended learning* juga bisa bermanfaat demi menunjang pembelajaran ditingkat perguruan tinggi, terutama pembelajaran jarak jauh dimana *blended learning* merupakan alternatif yang tepat diterapkan untuk menjawab kebutuhan mahasiswa dan juga mendapatkan keseimbangan strategi belajar. Ketika mahasiswa diberikan pembelajaran berbasis *blended learning* tentunya mahasiswa tersebut akan kaya akan pengalaman dan efektivitas belajar. Giannousi, Vernadakis, Derri, Michalopoulos, Kioumourtoglou (2009) mengemukakan bahwa integrasi lingkungan belajar online dan lingkungan kelas kemungkinan besar akan menggabungkan secara ideal aspek-aspek yang menguntungkan dari kedua jenis pengajaran. Tetapi penting bagi desainer instruksional dan pendidik jarak untuk menawarkan pilihan pengiriman yang lebih fleksibel dan memberikan lebih banyak kontrol kepada siswa dan untuk merancang kursus jarak jauh dengan hati-hati untuk memberi siswa peluang yang berarti.

*Blended learning* merupakan pembelajaran yang banyak disukai ketika diterapkan karena menimbulkan semangat belajar dan efektivitas belajar siswa. Selama ini proses pembelajaran sering menggunakan metode tradisional sehingga siswa cenderung malas belajar, dengan adanya *blended learning* maka adanya kolaborasi pembelajaran antara tatap muka dan online sehingga adanya kepuasan dan efektivitas belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Vernadakis, Giannousi, Tsitskari, Antoniou, Kioumourtoglou (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran campuran dapat menjadi pilihan yang layak untuk mempertahankan dan bahkan mungkin meningkatkan kepuasan siswa.

Pengembangan komponen *blended learning* dalam pendidikan jasmani didesain secara baik dan siswa dapat terampil dan termotivasi untuk belajar karena dalam pendidikan jasmani siswa banyak melakukan aktifitas fisik. Adi dan Fathoni (2019) mengemukakan bahwa *Blended Learning* sangat cocok digunakan di Sekolah Olahraga dengan melihat karakteristik dan hasil yang didapat.

Penerapan pembelajaran *blended learning* dalam pendidikan jasmani yang diterapkan telah mampu mengembangkan siswa dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian penerapan *blended learning* yang dilakukan oleh Alruwaih (2015) yang menemukan bahwa penelitian ini mengungkapkan bahwa *blended learning* selama delapan minggu dapat meningkatkan tes kognitif dan dapat meningkatkan kepuasan siswa terhadap siswa penjas.

Pembelajaran berbasis *blended learning* yang diterapkan banyak mendapatkan hasil belajar yang efektif dan menarik minat belajar siswa terutama dalam penerapan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan Dwiyoogo (2018) bahwa temuan menunjukkan bahwa metode berbasis pembelajaran campuran untuk pemecahan masalah (PBBL) yang dikembangkan peneliti siap digunakan dalam pengaturan kelas yang sebenarnya.

Perkembangan dalam dunia pendidikan memunculkan model pembelajaran campuran atau *blended learning*. Telah banyak temuan yang menyebutkan bahwa model *blended learning* sangat efektif untuk digunakan dan menimbulkan banyak minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh Dwiyoogo dan Radjah (2020) yang menunjukkan bahwa siswa yang menerapkan model pembelajaran berbasis *blended learning* merespon positif penerapannya. Oleh karena itu, teknik ini dapat meningkatkan pengetahuan sehingga membuat tindakan yang efisien, efektif, dan instruksi yang sesuai.

## SIMPULAN

Penerapan proses pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pendidikan jasmani sangat efektif dan memberikan kesempatan kepada seluruh karakteristik warga belajar terutama peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dan terus belajar sesuai perkembangan zaman yang terus berubah-ubah agar tercipta suasana belajar yang efektif, inovatif, daya tarik, dan kepuasan terutama dalam pendidikan jasmani yang menuntut aktifitas fisik. pembelajaran *blended learning* merupakan kegiatan belajar yang efektif yaitu bisa menggabungkan antara tatap muka, online dan offline.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi, S & Fathoni, A. F. (2019). "Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School.," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 362* 5th International Conference on Physical Education, Sport, and Health (ACPES 2019)
- Alruwaih, M.E. (2015). "Effect Of Blended Learning On Student's Satisfaction For Students Of The Public Authority For Applied Education And Training In Kuwait.," *Science, Movement And Health, Vol. XV, Issue 2 Supplement, 2015 September 2015, 15 (2, Supplement): 442-448 Original Article*
- Anam, M.S. (2017). "Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Blended Learning.," *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK*
- Dwiyogo, W. D & Radjah, C. L. (2020). "Effectiveness, Efficiency and Instruction Appeal of Blended Learning Model.," *International Journal of Online and Biomedical Engineering, Vol. 16, No.4, 2020.*
- Dwiyogo, W. D. (2018). "Developing a Blended Learning-Based Method for Problem-Solving in Capability Learning.," *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – January 2018, volume 17 issue 1*
- Giannousi, M., Vernadakis, N., Derri, V., Michalopoulos, M., & Kioumourtoglou, E. (2009). "Students' satisfaction from blended learning instruction.," *TCC 2009 Proceedings*
- Vernadakis, N., Giannousi, M., Tsitskari, E., Antoniou, P., Kioumourtoglou, E. (2012). "A Comparison Of Student Satisfaction Between Traditional And Blended Technology Course Offerings In Physical Education.," *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE January 2012 ISSN 1302-6488 Volume: 13 Number: 1 Article 8*
- Vernadakis, N., Giannousi, M., Derri, V., Michalopoulos, M., Kioumourtoglou, E. (2012). "The impact of blended and traditional instruction in students' performance.," *Procedia Technology 1 ( 2012 ) 439 – 443*