

BLENDDED LEARNING SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN JASMANI MASA KINI

Rista Dole
Universitas Negeri Malang
E-mail : dolerista@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya menggunakan cara tatap muka mengingat adanya praktik olahraga yang harus dilaksanakan. Banyaknya waktu yang digunakan untuk model tatap muka pada pembelajaran olahraga menjadikan peserta didik jarang menggunakan teknologi sebagai alat dalam pembelajaran, *Blended learning* adalah kombinasi antara belajar tatap muka, offline, dan online. 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, serta pengetahuan tentang teknologi masa kini. Kelebihan model pembelajaran *blended learning* yakni: (1) penggunaan waktu yang efektif mengingat pembelajaran tidak cukup kalau hanya dilakukan dengan tatap muka, (2) guru dan peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk berinteraksi baik didalam maupun diluar kelas, (3) pembelajaran tidak dilakukan secara monoton, (4) peserta didik lebih memahami teknologi masa kini, (5) media pembelajaran yang mudah diakses melalui internet. Tujuan dari artikel ini untuk mengetahui peran *blended learning* dalam model pembelajaran pada pendidikan jasmani khususnya di era masa kini.

Kata kunci: *blended learning*, pembelajaran, pendidikan jasmani

PENDAHULUAN

Sejak abad ke-21, teknologi komputer dan teknologi jaringan komputer telah membawa perubahan yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Teknologi web komputer, teknologi multimedia, instruksi berbantuan komputer, basis data komputer, data besar, serta platform cloud telah diterapkan secara teoritis dan praktis dalam bidang pendidikan, dan mencapai hasil yang baik. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang cukup praktis, lebih memperhatikan tatap muka dan postur dalam proses belajar mengajar. Konsep tradisional membatasi popularisasi jaringan komputer dalam pembelajaran pendidikan jasmani, menyebabkan keterbelakangannya dalam informatisasi dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Dengan perkembangan lebih lanjut dari informatisasi pendidikan, instruksi berbasis web, pengajaran jarak jauh, platform pengajaran berbasis web, pemilihan kurikulum pendidikan jasmani dan platform manajemen telah muncul satu demi satu di pendidikan jasmani perguruan tinggi. Platform yang digunakan biasanya tergantung dari perguruan tinggi/sekolah tersebut.

Sejarah *blended learning* berdasarkan pembelajaran dimulai sejak komputer ditemukan, meskipun sebelumnya ada juga *blended* dalam proses pembelajarannya. Proses pembelajaran pada awalnya hanya terjadi secara tatap muka dan interaksi antar guru dan peserta didik, setelah menemukan media elektronik, guru menggunakannya untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis *blended learning* ini dibahas dalam dunia pembelajaran di Amerika sejak tahun 2013an dan ini dilatar belakangi oleh kondisi bahwa sampai abad 20, pembelajaran di lembaga pendidikan menggunakan sumber belajar guru dan dosen sebagai aktor utama sumber belajar bagi siswa dan mahasiswa. Namun, sejak ditemukan teknologi cetak sumber belajar sudah dapat dimuat dalam buku. Demikian juga, perkembangan teknologi audio, audio visual, komputer, internet, dan *mobile* pada abad 21, maka sumber belajar dapat dimuat diberbagai media tersebut. Agar

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

“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI ERA BARU”

pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi, maka perlu dikembangkan model pembelajaran, yang sensitive pada kombinasi antara orang dan teknologi disebut pembelajaran berbasis *blended learning*.

Menurut (Dwiyo,2016:46) pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara online (internet dan *mobile learning*). *Blended learning* diperlukan ketika situasi menuntut adanya kombinasi atau pencampuran berbagai metode, media, dan teknik untuk mencapai tujuan pembelajaran, misalnya ketika pembelajaran jarak jauh tidak begitu dibutuhkan maka dibutuhkan pembelajaran tatap muka. Dan dengan adanya *blended learning* sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani masa kini, tentunya dapat membantu proses pembelajaran serta mengenalkan pembelajaran yang dikombinasikan antara tata muka, offline dan online.

PEMBAHASAN

Blended Learning

Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan pembelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis computer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media computer, telepon seluler atau *mobile phone*, saluran televisi satelit, komperensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar atau vasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang.

Blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa model pembelajaran yang meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran offline, pembelajaran online dan pembelajaran mobile (Cheng, 2019). Artinya, selain pembelajaran tatap muka, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga siswa yang menjalani pelatihan atau berkompetisi di luar kota dalam waktu yang lama tetap dapat mempelajari mata pelajaran umum dengan memanfaatkan fasilitas offline learning, online learning dan mobile learning. Perkembangan *blended learning* saat ini menggabungkan pembelajaran tatap muka, online dan offline. Pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka tetapi juga dapat dilakukan secara online dan offline. Pembelajaran online dan offline dapat dilakukan oleh peserta didik di luar pembelajaran tatap muka dan dapat dilakukan di mana saja tanpa guru. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan memanfaatkan waktu yang dibutuhkan. Terbukti dalam berbagai penelitian *blended learning* dan media pendukung memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu juga ditemukan bahwa keefektifan pembelajaran juga meningkat karena *blended learning* mampu memfasilitasi siswa dengan tiga gaya belajar (Fathoni, 2018:212). Berdasarkan penelitian (Priambodo, dkk 2020) menyatakan bahwa *blended learning* adalah pilihan alternatif yang tepat dalam memfasilitasi pelajar-atlet dan non-atlet dalam pembelajaran sesuai universitas kurikulum. Namun menyesuaikan isi model *blended learning* sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelompok mahasiswa atlet dalam kerangka kurikulum suatu universitas tetap menjadi hal yang penting. Artinya *blended learning* memberikan kesempatan pada mahasiswa yang aktif sebagai olahragawan yang mempunyai jadwal latihan dan pertandingan yang ketat dan tidak sinkron dengan jadwal perkuliahan, sehingga tidak ketinggal pembelajaran mereka bisa mengikuti pembelajaran *blended learning* secara offline/online dimana saja dan kapan saja.

***Blended learning* sebagai model pembelajaran pada pendidikan jasmani**

Blended learning menggabungkan berbagai interaksi proses pembelajaran, sehingga memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk belajar dengan mengakses berbagai sumber pembelajaran digital yang disediakan oleh para guru/dosen. Proses pembelajaran dalam *blended learning* melibatkan sinkronisasi (pembelajaran *real-time*) dan asinkron (pembelajaran tertunda

dimana guru/dosen dan siswa berinteraksi dengan menggunakan media teknologi informasi dan sesi online) (Adi, 2018:54). *Blended learning* memiliki tiga komponen pembelajaran yang menjadi salah satu bentuk *blended learning* yaitu pembelajaran online, pembelajaran tatap muka, dan pembelajaran mandiri (Priambodo et al.,2020:335). Pembelajaran online adalah lingkungan belajar yang menggunakan teknologi internet, intranet, dan berbasis web dalam konteks belajar dan belajar antar sesama mahasiswa atau dengan mengajar dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang masih berlangsung dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional yang mempertemukan guru dan siswa dalam satu kelas untuk belajar. Ciri-ciri pembelajaran tatap muka adalah terencana, berbasis tempat dan interaksi sosial.

Pembelajaran mandiri adalah system yang memungkinkan orang untuk belajar menulis secara mandiri dari materi cetakan, siaran, atau materi pra-rekam yang telah disiapkan sebelumnya. Jadi karakteristik sistem pembelajaran mandiri menurut *University of Maryland Distance Education Institute* adalah membebaskan siswa untuk tidak harus belajar disatu tempat dalam satu waktu. Saat ini internet bisa sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran di sekolah/ perguruan tinggi. Dengan mengembangkan sumber belajar berbasis elektronik, siswa/mahasiswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun sesuai dengan jadwal pribadinya. Beberapa sumber pembelajaran yang dapat digunakan secara offline dan online antara lain multimedia interaktif, pembelajaran online, pembelajaran mobile, dll.

Pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya menggunakan cara tatap muka mengingat adanya praktik olahraga yang harus dilaksanakan setiap peserta didik. Strategi tatap muka dalam proses belajar mengajar olahraga memiliki waktu yang terbatas. Sedangkan pembelajaran tatap muka harus dibagi menjadi beberapa tahap seperti penyampaian materi, pemberian contoh, pelaksanaan praktik oleh siswa dan evaluasi oleh guru terhadap praktik siswa. Dari tahapan belajar mengajar fisik dengan menggunakan proses tatap muka, dipastikan waktu yang dibutuhkan harus lebih banyak. Namun pada kenyataannya waktu yang diberikan sangat terbatas. Banyaknya waktu yang digunakan untuk model tatap muka pada pembelajaran olahraga menjadikan peserta didik jarang menggunakan teknologi sebagai alat dalam pembelajaran, dengan munculnya model *blended learning* dikira pembelajaran pendidikan jasmani dapat dilakukan lebih efektif. Selain menggunakan tatap muka, *blended learning* bermaksud untuk mengkombinasi tatap muka dengan pemanfaatan teknologi, jadi peserta didik tetap melaksanakan tatap muka disamping cerdas dalam menggunakan teknologi terkini. 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.

Para sarjana asing percaya bahwa pembelajaran campuran adalah menggabungkan pengajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis web untuk mencapai tujuan pendidikan yang berharga. Evaluasinya terbuka dengan menggabungkan pengajaran tatap muka dan pembelajaran online dengan bantuan komputer. Dipercaya bahwa *blended learning* adalah mewujudkan tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknologi web (seperti pembelajaran kolaboratif, kondisi langsung kelas virtual, media streaming, dll). Ini adalah kombinasi dari teknologi pengajaran lainnya dan metode pembelajaran dan pelatihan tatap muka tradisional, yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran terbaik untuk mewujudkan hasil belajar atau kerja yang baik (Feng, 2018). Saat ini internet bisa sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan mengembangkan sumber belajar berbasis elektronik, siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun sesuai dengan jadwal pribadinya. Beberapa sumber pembelajaran yang dapat digunakan secara offline dan online antara lain multimedia interaktif, pembelajaran online, pembelajaran mobile, dll. Dengan demikian, *blended learning* yang meliputi pembelajaran online, offline dan tatap muka dapat memudahkan semua siswa yang memiliki gaya belajar yang beragam dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Pembelajaran online dan offline diharapkan dapat memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial. Karena dalam pembelajaran online dan offline ini menyediakan media

pembelajaran berupa video yang berisi gerak keterampilan serta diberikan bunyi-bunyian penjelasan terkait gerak keterampilan yang dipelajari siswa. Kemudian dalam pembelajaran tatap muka materi pembelajaran diperkuat dengan kehadiran guru dengan pemahaman yang diperoleh siswa selama pembelajaran online dan offline.

Pengembangan blended learning di dalam pendidikan jasmani adalah menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Tahapan selanjutnya adalah menentukan skenario mana yang terbaik untuk menjelaskan materi yang berbeda dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, metode offline menjelaskan teknik, internet untuk melihat penerapan teknik tersebut dalam sebuah acara olahraga nyata, serta mendemonstrasikan dan mempraktikkan disiplin dengan metode tatap muka. Pesan utamanya adalah *blended learning* memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber belajar terkait dengan karakteristik siswa yang berbeda. serta memanfaatkan pendidikan berbasis teknologi untuk dilakukan, mengingat teknologi masi kini berkembang sangat pesat dan menjadikan solusi alternatif pembelajaran masa kini dan masa yang akan datang.

SIMPULAN

Blended learning merupakan model pembelajaran campuran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran memanfaatkan teknologi secara offline dan online. Kelebihan model pembelajaran *blended learning* yakni: (1) penggunaan waktu yang efektif mengingat pembelajaran tidak cukup kalau hanya dilakukan dengan tatap muka, (2) guru dan peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk beinterkasi baik didalam maupun diluar kelas, (3) pembelajaran tidak dilakukan secara monoton, (4) peserta didik lebih memahami teknologi masa kini, (5) media pembelajaran yang mudah diakses melalui internet.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani model *blended learning* dirasa efektif karena pembelajaran pendidikan jasmani tidak cukup jika hanya mengandalkan model tatap muka dan pembelajaran melalui teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan praktek atau pemberian penjelasan jika waktu tidak memadai pada saat tatap muka. 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.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, S. 2018. Blended Learning Method in a Sports School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 164, 52-55
- Cheng, YY. Lin, X. Lu, dan R. Singh. 2019. On Partially Linear SingleIndex Model with Missing Response dan Error-in-Variable Predictors. *Jurnal Teori dan Aplikasi Statistik*. 1 (18), 46-64
- Dwiyogo, W. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Wineka Media.
- Fathoni, A. 2018. The Role of Blended Learning on Cognitive Step in Education of Sport Teaching by Adjusting the Learning Style of the Students. *Advances in Health Science Research*. 18, 208-213
- Feng, S. Q. 2018. Applied Research on College Sports Blended Learning Based on Moodle Platform. *Educational Sciences: Theory & Practice*. 18(5), 1077-1086. <http://dx.doi.org/10.12738/estp.2018.5.010>
- Priambodo, A. Hariyanto, A. & Dinata, V.C. 2020. Learning Need Assessment: Formulating Blended-Learning as Academic Services for Student-Athletes. *Advances in Health Sciences Research*, 390, 217-220
- Priambodo, A. Hariyanto, A. & Dinata, V.C. 2020. The Development of Schoology-Based Blended Learning Model to Improve Student Motivation of National Training Center (PELATNAS) Athlete. *Advances in Health Sciences Research*, 21, 334-338