

KAJIAN PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING

Fajar Raya Ferdinal Kusuma Bakti
Universitas Negeri Malang
fajarrayafb@gmail.com

Abstrak: Tujuan pada riview artikel ini mencoba memaparkan kajian isi jurnal dari hasil penelitian yang mengarah pada model pembelajaran blended learning. Hasil artikel penelitian ini selanjutnya akan dianalisis berdasarkan dari hasil penelusuran database Jurnal online seperti database *Atlantis-Press, Researchgate, European Journal Of Physical Education And Sport Science, Elseconference*. Pada artikel ini, artikel yang dikaji berjumlah 15 artikel dari jurnal Internasional yang berfokus pada pembelajaran *blended learning*. Metode penelitian menggunakan *literature review*, pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan. Hasil dari 15 artikel yang diriview semua menyatakan bahwa pembelajaran *blended learning* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Simpulan pembelajaran campuran (*blended learning*) sangat cocok digunakan di dalam pembelajaran dengan melihat karakteristik dan hasil yang didapat.

Kata kunci: blended learning, olahraga, siswa

PENDAHULUAN

Di era teknologi sekarang ini, hampir semua kegiatan manusia selalu membutuhkan bantuan perangkat yang kompleks yang dapat secara mudah membantu aktivitasnya. Hal ini tentunya dimaksudkan agar pendidik dan calon pendidik dapat menggunakan teknologi terkini untuk mengaplikasikan metode pembelajaran. Artinya pendidik atau calon pendidik harus mampu memahami teknologi agar dapat menjalankan tugasnya secara tepat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. *Blended Learning* (Pembelajaran campuran) adalah pengetahuan yang disertai dengan Sumber Daya Online dengan instruksi secara langsung. Mirip dengan metode pengajaran tradisi biasanya, pembelajaran campuran membuat lingkungan pengajaran lebih personal. Konten tersedia di sumber daya online dan guru membuat subjek menjadi hidup. Dengan *Blended learning*, siswa dapat belajar pada pengaturan waktu yang *fleksibel* dan di tempat yang nyaman. Terlepas dari usianya, semua orang lebih suka belajar dengan cara yang berbeda, metode pengajaran yang inovatif sehingga program pengajaran menjangkau khalayak yang ditargetkan. Integrasi teknologi membantu siswa meningkatkan pengajaran mereka.

Blended learning juga dapat digambarkan sebagai program pembelajaran di mana banyak metode penyampaian digunakan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran dan efektivitas biaya penyampaian program. Ini adalah integrasi sistematis dari beberapa metode pelengkap dalam memberikan informasi untuk meningkatkan pembelajaran dan pertumbuhan keterampilan. Terlepas dari pemahaman yang berbeda, konsensus pada blended learning adalah bahwa konsep ini mengacu pada kombinasi lingkungan pembelajaran tatap muka konvensional dan teknologi e-learning untuk meningkatkan hasil pembelajaran dengan menerapkan berbagai strategi dan alat pembelajaran yang sesuai untuk gaya belajar yang berbeda. Bentuk pembelajaran ini memfasilitasi hasil belajar dengan memberikan kombinasi alat dan strategi pembelajaran yang terbaik. Dari perspektif pedagogis, strategi atau metode pembelajaran campuran dapat mencakup pengajaran terbalik,

Pendidikan yang mempromosikan pembelajaran sepanjang hayat mengharuskan siswanya untuk memiliki kemandirian karena pendidikan memainkan peran kunci dalam perkembangan belajar mereka. Selain kemandirian dalam belajar, mereka juga perlu memiliki rasa percaya diri karena merupakan perilaku yang positif untuk dapat mengekspresikan kemampuannya. Ini juga didefinisikan

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

“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI ERA BARU”

sebagai keyakinan diri bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Selain kemandirian dan rasa percaya diri, motivasi juga memegang peranan penting bagi siswa dalam berhasil dalam pembelajaran. Istilah *blended learning* pada dasarnya mengacu pada sesuatu yang sangat umum. Istilah seperti pembelajaran *hybrid* juga sering digunakan. Di masa lalu istilah-istilah ini digunakan dalam kasus-kasus di mana pengajaran tatap muka dicampur dengan metode yang baru disajikan dan berkembang, dengan atau tanpa menggunakan teknologi baru.

Saat ini, ketika menggunakan istilah *blended learning*, yang kami maksud adalah kombinasi pembelajaran melalui internet dan media digital dalam struktur kelas yang sudah mapan yang membutuhkan kehadiran fisik guru dan siswa (Friesen, 2014). Pada saat yang sama, *blended learning* mengintegrasikan elemen pembelajaran online menjadi satu Kursus yang mengakui pentingnya mempertahankan pengalaman tatap muka dan metode tradisional lainnya dalam mendukung siswa. Menurut Nguyeng Ngoc Vu, (2016), *blended learning* merupakan istilah yang kontroversial saat Beberapa penulis menyebut gagasan ini sebagai sesuatu yang inovatif dan yang lain mengklaim bahwa banyak bentuk pengajaran terintegrasi teknologi dapat disebut pembelajaran campuran. Namun, sebagian besar sarjana telah mencapai kesepakatan bahwa konsep tersebut telah muncul lebih banyak baru-baru ini karena penelitian yang signifikan telah diberikan untuk pengajaran dan pembelajaran yang dimediasi dengan komputer.

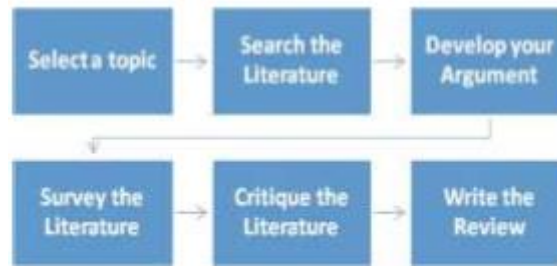
Ketika siswa memiliki kesempatan untuk menemukan solusi yang berarti dalam kursus dengan rekan-rekan mereka, desain pembelajaran campuran dapat mendukung siswa untuk memperoleh hasil belajar yang transformatif. Mahasiswa pada mata kuliah campuran dapat mengeksplorasi ide dan konsep yang disajikan dalam bahan bacaan dengan teman sebayanya. Pembelajaran campuran menguntungkan karena pembelajaran tidak terbatas pada kegiatan kelas satu kali. Dalam pembelajaran transformatif dalam desain instruksional *hybrid* mungkin merupakan cara terbaik untuk mencoba mengajar siswa. Jika siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide-ide umum di kelas dan mempelajari proses aplikasi lebih dalam di lingkungan Internet, ini dapat meningkatkan partisipasi siswa (Smart & Cappel, 2006). Dalam lingkungan virtual, siswa dapat bertanggung jawab untuk memasukkan pengetahuan ke dalam pengalaman pendidikan mereka. Dalam proses perpanjangan waktu belajar, siswa akan mendapatkan keuntungan dari perpanjangan waktu untuk merefleksikan diskusi kursus di dalam dan di luar kelas.

Penggunaan metode pengajaran dan pembelajaran campuran umumnya memberikan pengalaman positif bagi siswa dalam hal pengetahuan dan kegunaan (Ireland et al., 2009). Namun, dari perspektif pedagogis, dinyatakan bahwa pengetahuan memiliki pengaruh terhadap tingkat refleksi dan pemahaman siswa, meskipun evaluasi empiris mengenai hubungan antara pengetahuan dan refleksi hampir tidak pernah diperiksa. Sejalan dengan penerapan pembelajaran online, banyak guru yang menganggap bahwa dengan melaksanakan pembelajaran online, menganggap bahwa pembelajaran tidak akan tercapai secara efektif. Pasalnya, fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar akan mengalihkan perhatian siswa untuk melakukan aktivitas negatif daripada menggunakannya untuk mengakses materi pembelajaran. Namun menurut Chen (2015) menyatakan bahwa dalam perkembangan zaman ini bukan teknologi yang dijadikan sebagai alasan negatif melainkan kebijakan pengguna yaitu siswa, sehingga guru harus mampu mengarahkan dan mengontrol siswa untuk menggunakan teknologi yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Matukhin & Zhitkova, (2015) penggunaan alat teknologi informasi baru berkontribusi pada humanisasi proses belajar mengajar. Pernyataan-pernyataan ini menyiratkan bahwa kemajuan waktu yang tak terelakkan dapat dilakukan untuk tetap bijaksana dalam pengkondisian diri waktu. Begitu juga dengan pembelajaran yang menggunakan berbagai fasilitas canggih saat ini. Penggunaan teknologi justru akan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan. Agar teknologi tersebut dapat dikendalikan, para guru berupaya membuat suatu sistem agar penggunaan teknologi tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Untuk itu dalam penelitian ini menyajikan literature review untuk mengkaji perkembangan pembelajaran campuran. data artikel dikumpulkan dari basis jurnal online seperti database *Atlantis-Press*, *Researchgate*, *European Journal Of Physical Education And Sport Science*, *Elseconference*, dan sebagainya Jurnal online. Kemudian artikel yang

sesuai selanjutnya ditinjau sesuai dengan pembahasan yang dipilih. Artikel yang sesuai dengan kriteria pembahasan akan diseleksi berdasarkan kriteria artikel yang dapat digunakan sebagai literature review. Berkaitan dengan penelitian, selanjutnya memaparkan hasil survei literatur dan membahas temuan-temuan dari survei literatur.

METODE

Penelitian ini bertujuan melakukan *literature review* dengan mengikuti prosedur *literature review* dari Machi dan Mcevoy (Leitner, Khalil, Ebner, 2017)(Leiter., Khalil.,Ebner, 2017). Enam langkah untuk literature review. (lihat gambar 1)



Gambar 1. Enam langkah literature review Machi dan Mcevoy

Setelah menentukan topik penelitian selanjutnya mengidentifikasi artikel dari basisdata yang sesuai dengan topik permasalahan antara lain: *Atlantis-Press, Researchgate, European Journal Of Physical Education And Sport Science, Elseconference* dan lain-lain, pencarian menggunakan kata kunci “Blended Learning”, “*Blended Learning in sports education*” yang ditambahkan dengan “*student*”; “*education*”, dan “*early years*”. Pengumpulan dari basesdata menghasilkan 15 artikel publikasi yang sesuai dengan topik penelitian.

Artikel yang dipublikasikan secara keseluruhan, dilakukan review untuk mengambil artikel yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Kriteria tersebut antara lain (a) diupload jurnal internasional setelah itu diterjemahkan dalam bahasa Indonesia (b) diterbitkan antara tahun 2015 dan 2020 (c) isi mengarah pembelajaran campuran (d) artikel masuk dalam pembelajaran Pendidikan olahraga. Artikel yang memenuhi kriteria untuk total 15 artikel, pada tahap ini, 15 artikel yang masuk dalam kriteria dianalisis judul, abstrak dan pengarangnya. Selanjutnya artikel digunakan untuk survey literatur untuk mencari pertanyaan dalam penelitian dan pertanyaan yang disajikan.

HASIL

Dari 15 artikel yang dikaji, banyak jurnal penelitian berbentuk kuantitatif, kualitatif dan gabungan berdasarkan pembahasan yang dipilih. Berikut penjelasan isi sekilas dari beberapa jurnal sebagai referensi dalam merancang artikel review. Pada tulisan artikel ini hanya 15 yang ditulis. Artikel yang berjudul :

“***Blended Learning: A New Approach to Teach Ballet Technique for Undergraduate Students***” artikel ini membahas tentang *Blended Learning (BL) to Face to Face (FTF)* terhadap proses tingkatan siswa dan tingkat motivasi partisipasi olahraga. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu dan menerapkan model desain dua kelompok pre-test / post-test. Partisipan penelitian ini adalah 40 mahasiswi S1 Pendidikan Jasmani / Universitas Yordania. Kesimpulannya, BL terbukti menjadi metodologi yang efisien dan nyaman dalam hal meningkatkan kinerja siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti olahraga. Semua subskala motivasi intrinsik dan ekstrinsik kecuali untuk motivasi berbeda secara signifikan dalam mendukung kelas BL (Bayyat, 2020).

“***Blended Learning In Badminton Training For Professionals: Students’ Perceptions And Performance Impacts***” artikel ini membahas tentang pengaruh kegiatan blended learning terhadap persepsi dan kinerja siswa dalam pendidikan jasmani. Empat puluh siswa dalam pendidikan jasmani dipilih dan dibagi menjadi dua kelompok: grup eksperimen, dan grup kontrol. Semua kelompok

dalam sesi pembelajaran tatap muka memiliki kurikulum, buku kursus, peralatan dan metode pengajaran yang sama. Data angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa pada sesi kelas campuran memiliki persepsi positif terhadap aktivitas pembelajaran (Huy et al., 2020).

Blended Learning in K-12 Education: A Case Study for Teaching Athletics in Physical Education” artikel ini membahas tentang penerapan metodologi pembelajaran campuran, yang didasarkan pada penggunaan World Wide Web dalam pendidikan dasar dan menengah, membuka cakrawala baru dalam manajemen kelas, dalam merancang kursus berbasis teknologi, dan dalam menyediakan bimbingan yang berbeda serta dukungan yang dipersonalisasi. Dalam tulisan ini, diteliti sebagai studi kasus, pengaruh penerapan seperangkat pelajaran dengan menggunakan metode blended learning, terhadap tingkat kognitif siswa pendidikan dasar dan menengah, pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani (PE). Hasilnya menunjukkan kasus yang signifikan secara statistik untuk pembelajaran campuran, dibandingkan dengan pengajaran tradisional (George & Spyros, 2018).

Blended Learning-Based Self-Regulated Learning in Table Tennis Learning” artikel ini membahas tentang, mengintegrasikan media sosial pembelajaran yaitu Edmodo dan Self-Regulated Learning (SRL) untuk mengembangkan kepercayaan diri, motivasi, kemandirian, dan keterampilan dasar pembelajaran tenis meja. Untuk mengukur apakah penggunaan model SRL berbasis Edmodo mempengaruhi pengembangan dari percaya diri, motivasi, diri, dan keterampilan dasar dalam belajar tenis meja, penelitian ini dilakukan dengan uji-t di dua kelas; satu kelas eksperimen menerapkan Edmodo dalam pembelajaran tenis meja dan satu kelas kontrol yang tidak menerapkan Edmodo dalam pembelajaran tenis meja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model SRL dengan pemanfaatan Edmodo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kepercayaan diri, motivasi, kemandirian, dan keterampilan dasar tenis meja siswa (Budiana et al., 2020)

Blended Learning Analysis for Sports Schools in Indonesia” artikel ini membahas tentang, mengetahui karakteristik, kondisi, dan kebutuhan Sekolah Olahraga di Indonesia sebagai dasar pengembangan Blended Learning. Pengumpulan data dilakukan untuk informasi terkait Sekolah Olahraga di berbagai daerah di Indonesia, melalui survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pelayanan khusus bagi siswa yang mengikuti pelatihan dan perlombaan. Namun, ketrampilan mereka tidak efektif dan membutuhkan peningkatan jam mengajar dan beban kerja. Oleh karena itu, berdasarkan karakteristik Sekolah Olahraga serta kebutuhan guru dan siswa maka dikembangkan model Blended Learning (Adi & Fathoni, 2020)

Comparison Study Blended Learning And Conventional Learning In Improving Students' Cognitive In The Fitness Element” artikel ini membahas tentang, pengaruh dua pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional dan blended learning terhadap peningkatan dan peningkatan taraf kognitif siswa dalam menguasai unsur fitness dan kepentingannya. Pembelajaran konvensional diterapkan di sekolah campuran Ezzeldeen Osama (sekolah B), sedangkan pendekatan blended learning diterapkan di sekolah campuran Hadaeq Al Tofola (sekolah A). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan blended learning memberikan kontribusi dalam meningkatkan dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam penguasaan unsur fitness dan pengetahuan tentang pentingnya pembelajaran penjas daripada pembelajaran konvensional (Qudah et al., 2018),

Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School” artikel ini membahas tentang, untuk menemukan spesifikasi dan komponen blended learning di Sekolah Olahraga dan mengembangkan prototipe mata pelajaran blended learning (online dan offline) di Sekolah Olahraga. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dan pengujian efektivitas. Penelitian dilakukan di Sekolah Olahraga di Indonesia seperti Palembang, Jakarta, Sidoarjo, Samarinda dan Makassar. Data yang diperoleh 75% siswa memberikan respon sangat positif terhadap Blended Learning. Sebanyak 50% guru menyatakan hasil belajar siswa sangat baik. Sebanyak 50% guru mengatakan siswa sangat termotivasi. Jadi Blended Learning sangat cocok digunakan di Sekolah Olahraga dengan melihat karakteristik dan hasil yang didapat (Adi & Fathoni, 2019).

“Distance Education, Blended Learning and E-Learning Predictions and Possibilities”

artikel ini membahas tentang, tindakan pendidikan untuk menggunakan teknik baru dan strategi pembelajaran yang difokuskan pada siswa, sehingga mempromosikan pengajaran mandiri dan manajemen diri, itu adalah pendidikan fleksibel dan mandiri, yang alat utamanya adalah teknologi komunikasi. Ini bertujuan untuk membahas bagaimana pembelajaran terjadi, khususnya dalam pendidikan jarak jauh Blended Learning, hasil dengan adanya tablet interaktif tersebut terdapat integrasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Aladwan et al., 2018).

“Effect Of Blended Learning On Student's Satisfaction For Students Of The Public Authority For Applied Education And Training In Kuwait” artikel ini membahas tentang, untuk mengetahui keefektifan pendekatan blended learning terhadap kepuasan siswa pada siswa Public Authority for Applied Education and Training, Kuwait state. Metode. 30 siswa di kelas pertama dan kedua otoritas publik untuk pendidikan dan pelatihan terapan. Sama acaknya dibagi menjadi dua kelompok metode pengajaran: instruksi kuliah tradisional (TLI), dan instruksi kuliah campuran (BLI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perbedaan yang signifikan dalam peringkat rata-rata kepuasan siswa antara tiga kelompok pengajar untuk kelompok instruksi kuliah campuran. Ini menunjukkan bahwa pendekatan BLI mungkin menjadi pilihan yang lebih baik untuk mahasiswa sarjana dengan pembelajaran kursus pendidikan jasmani (Alruwaih, 2015).

“Effectiveness of Blended Learning in Higher Education” artikel ini membahas tentang, belajar keterampilan dan pengetahuan. Pendidikan yang membawa moralitas dalam aspek tingkah laku seseorang. Saat ini dalam inovasi teknologi dalam pembelajaran blended learning dianggap sebagai alat untuk mengajar siswa. Pemerintah India telah mengambil lebih banyak inisiatif untuk meningkatkan pembelajaran campuran di Pendidikan tinggi. Blended learning adalah metode penyertaan metode pengajaran tradisional ke metode pengajaran online berbasis web. Ini bertujuan untuk mereview berbagai literatur tentang menganalisis efektivitas Blended Learning di Perguruan Tinggi. Diskusi ini akan sangat membantu peneliti selanjutnya untuk lebih mendalamnya dalam Blended Learning (Meena & Vasantha, 2018).

“Perceptions of sport science students on the potential applications and limitations of blended learning in their education: a qualitative study” artikel ini membahas tentang, potensi manfaat dan keterbatasan pembelajaran campuran (*hybrid*), yang telah didefinisikan sebagai integrasi bijaksana dari tatap muka dan pendekatan instruksional online. Lima kelompok fokus, masing-masing terdiri dari 3-4 siswa baik dari program sains olahraga sarjana atau pascasarjana dilakukan. Ketika diberi definisi, mereka percaya bahwa pembelajaran campuran dapat meningkatkan hasil pendidikan dan membantu mereka yang tidak dapat menghadiri sesi. Keberatan mereka tentang pembelajaran campuran terutama terkait dengan beberapa siswa yang tidak cukup otonom untuk melakukan studi mandiri, pertimbangan pengaturan waktu, dan akses ke layanan Internet yang andal. Agar pembelajaran campuran menjadi efektif, siswa merasa materi online harus interaktif, menarik, dan melengkapi sesi tatap muka. Pemahaman yang lebih baik tentang persepsi siswa dalam penelitian ini dapat membantu pendidik yang sedang mempertimbangkan untuk menerapkan pembelajaran campuran dalam pengajaran mereka (Keogh et al., 2017).

“Sports Science Quality Frameworks In Blended Learning In Serbia” artikel ini membahas tentang, mendeskripsikan lingkungan belajar yang meliputi penilaian hasil belajar sebagai cara untuk menunjukkan keefektifan belajar. Kursus ilmu olahraga dirancang untuk mengajari para mahasiswa di Fakultas Olahraga di Nis bagaimana menerapkan keterampilan umum dan khusus olahraga mereka sehingga dapat menjalankan semua pekerjaan yang terkait dengan olahragaintegrasi pendidikan online ke dalam arus utama pendidikan tinggi, dalam kasus kami pendidikan master siklus kedua olahraga. Di Fakultas Olahraga di Nis, Serbia, didirikan untuk menilai pembelajaran online dan campuran. Kerangka kerja ini terdiri dari lima parameter: efektivitas belajar, kepuasan mahasiswa, kepuasan fakultas, efektivitas biaya, dan akses. Mengukur kemajuan dan efektivitas belajar siswa olahraga menunjukkan kepuasan 82% dengan pengalaman belajar dan mengajar mereka. Adapun keefektifan biaya, biaya kuliahnya sama untuk kedua mode pembelajaran, tetapi siswa spesifik mengatakan mereka lebih memilih e-learning karena keterlibatan olahraga mereka di luar negeri

(kebanyakan dari mereka adalah pelatih terkenal yang sangat sukses). Terakhir, akses mencakup infrastruktur administratif dan teknis serta layanan dukungan pelajar yang memungkinkan akses ke semua pelajar (Danica et al., 2017).

“*The Role of Blended Learning on Cognitive Step in Education of Sport Teaching by Adjusting the Learning Style of the Students*” artikel ini membahas tentang. Pendidikan pengajaran olahraga sering dilakukan dengan menggunakan Pembelajaran tatap muka dimana model pembelajaran hanya efektif untuk peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Namun, bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial kurang efektif hanya dengan metode tatap muka. Tujuan artikel ini untuk mengetahui tingkat kelayakan blended learning sebagai pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki keragaman tiga gaya belajar dalam pembelajaran pendidikan olahraga. Metode penulisan artikel menggunakan meta analysis. Bidang studi merupakan komponen yang terkait dengan pembelajaran campuran dalam pendidikan olahraga. Hasilnya siswa tertarik dengan pembelajaran campuran dan efektivitas pembelajaran meningkat. Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan blended learning. Selain melakukan pengajaran tatap muka (Fathoni, 2018).

“*The Use of Blended Learning Model Integrated with Learning Management System in Volleyball Learning Subject in Faculty of Sports Science State University of Malang*” artikel ini membahas tentang, perkembang Produk pembelajaran bola voli menggunakan model blended learning yang terintegrasi dengan *E-learning* Universitas Negeri Malang (UM). Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D), dengan tahapan sebagai berikut (a) analisis kebutuhan, (b) pengembangan produk awal dan expert judgement berupa (1) video pembelajaran bola voli, (2) buku teks (E-book) bola voli, dan (3) model pembelajaran bola voli campuran yang terintegrasi dengan pembelajaran di UM, dan (c) tes kelompok dan tes eksperimen untuk menguji keefektifan. Hasil penelitian diperoleh produk valid dari ahli bola voli, ahli media pembelajaran, dan ahli blended learning. Produk ini efektif digunakan oleh kelompok kecil sebesar 80,95% dan kelompok besar sebesar 84,79%. Model *blended learning* I lebih baik dan lebih efektif dibandingkan dengan model *blended learning* II (Winarno et al., 2018).

“*Sports Access Learning (SAL) to Promote Self-Regulated Learning: a Need Analysis*” artikel ini membahas tentang. Analisis kebutuhan *Sport Access Learning* (SAL) dalam rangka mendorong pembelajaran mandiri bagi mahasiswa pendidikan olahraga. Partisipan dalam survei ini adalah 89 mahasiswa program sarjana dan magister pendidikan olahraga di Universitas Negeri Malang. Penelitian ini dilakukan sebagai penelitian deskriptif dengan desain survei untuk mengumpulkan data terkait analisis kebutuhan SAL. Hasil penelitian ini menggali ragam aktivitas dalam menggunakan internet, fasilitas dalam mengakses internet, blended learning environment dalam pembelajaran, dan kebutuhan SAL. Temuan kedua menunjukkan bahwa sampel memiliki tingkat belajar mandiri yang memadai. Secara umum, pengembangan SAL sangat diperlukan bagi peserta didik pendidikan olahraga untuk meningkatkan tingkat belajar mandiri. Implikasi dari temuan di SAL juga dibahas (Dwiyogo et al., 2017).

PEMBAHASAN

Konsep *blended learning* adalah menggabungkan model pembelajaran tradisional dengan pembelajaran online. Siswa harus selalu aktif dan dapat menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan dirinya. Guru hanya bertindak sebagai mediator, mempromosikan peran orang dan teman, serta menciptakan lingkungan yang kondusif bagi konstruksi pengetahuan siswa.

Model Blended Learning

Menurut Catlin Tucker, (2012) dalam belajar campuran (*Blended Learning*) secara umum terdapat 6 model pembelajaran Blended Learning, yaitu: (1) *Face-to-Face Driver Model* yang Melibatkan peserta didik tidak hanya pembelajaran dengan tatap muka di ruang kelas saja atau laboratorium, melainkan dapat melibatkan siswa dalam suasana kegiatan di luar kelas dengan menggunakan teknologi web secara online. (2) *Rotation Model* Menerapkan pembelajaran online dengan cara bertatap muka di dalam kelas dengan tetap ada pengawasan guru atau pendidik. (3) *Flex*

Model yaitu dengan cara Memanfaatkan media internet dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam aspek ini peserta didik dapat membentuk kelompok-kelompok untuk melakukan diskusi. (4) **Online Lap Model** Pembelajaran pada model ini dapat berlangsung di dalam ruang laboratorium komputer dengan semua pembahasan materi pembelajaran yang di sediakan secara softcopy, pada situasi seperti ini para peserta berinteraksi dengan guru secara online. Dalam hal ini guru dibantu oleh pengawas agar disiplin dalam belajar tetap terjaga. (5) **Self Blend Model** Dalam model pembelajaran seperti ini peserta mengikuti kursus online, hal ini sebagai membantu kelas tradisional yang dilakukan tidak mesti di dalam ruangan akan tetapi bisa di luar ruangan. (6) **Online Driver Model** Merupakan pembelajaran dengan menggunakan secara online, di mana dalam aspek ini seorang pendidik dapat mengunggah materi pembelajaran di internet, sehingga peserta didik dapat mengambil atau mengunduhnya dari jarak jauh agar peserta didik bisa belajar mandiri kapan saja di luar kelas dan dilanjutkan dengan tatap muka berdasarkan waktu yang telah disepakati.

Dari beberapa aspek model pembelajaran hybrid, rencana penelitian selanjutnya adalah menggunakan Model Faceto-Face Driver untuk mengembangkan model pembelajaran hybrid yang tidak hanya memungkinkan siswa untuk bertatap muka di dalam kelas atau laboratorium, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi di luar kelas melalui teknologi jaringan terintegrasi online. aktivitas. Pengembangan model pembelajaran hybrid dan model face-to-face driver ini dilakukan melalui pembelajaran reguler, namun dalam proses pembelajaran tidak ada aktivitas yang dapat dipisahkan dari internet.

Tujuan Blended Learning

Tujuan Blended Learning adalah: (1) Menurut gaya belajar dan preferensi belajar, membantu pendidik berkembang lebih baik dalam proses pembelajaran. (2) Memberikan kesempatan praktis bagi guru dan pendidik untuk memungkinkan mereka belajar secara mandiri, berguna dan terus berkembang (3) Dengan menyatukan aspek-aspek terbaik dari pengajaran tatap muka dan online, fleksibilitas pengaturan guru ditingkatkan.

Karakteristik Blended Learning

Ciri-ciri blended learning Pembelajaran berbasis blended learning dimulai sejak komputer ditemukan, walaupun sebelumnya sudah ada kombinasi (hybrid). Alasan pembelajaran pada awalnya karena interaksi tatap muka dan interaksi antara guru dan siswa, setelah menemukan mesin cetak, guru menggunakan media cetak tersebut. Ketika media audiovisual ditemukan, sumber belajar dalam pembelajaran menggabungkan guru, media cetak dan audiovisual.

Menurut Amin, (2017) dalam Blended Learning ada 6 faktor yang wajib terdapat, ialah: (1) Tatap Muka, pendidikan tatap muka telah dicoba saat sebelum ditemuinya teknologi cetak, audio visual, serta komputer, pengajar selaku sumber belajar utama. (2) Belajar Mandiri, dalam pendidikan berbasis Blended Learning, hendak banyak sumber belajar yang wajib diakses oleh partisipan didik, sebab sumber-sumber tersebut tidak cuma terbatas pada sumber belajar yang dipunyai pengajar ataupun perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber- sumber belajar yang terdapat di perpustakaan segala dunia. (3) Aplikasi, aplikasi dalam pendidikan berbasis blended learning bisa dicoba melalui pembelajaran berbasis masalah, pelajar hendak secara aktif mendefinisikan permasalahan, mencari bermacam alternatif pemecahan, serta melacak konsep, prinsip, serta prosedur yang diperlukan buat membongkar permasalahan tersebut. (4) Tutorial, pada tutorial, peserta didik yang aktif buat mengantarkan permasalahan yang dialami, seseorang pengajar hendak berperan selaku tutor yang membimbing. Walaupun aplikasi teknologi bisa tingkatkan keterlibatan pelajar dalam belajar, kedudukan pengajar masih dibutuhkan selaku tutor. (5) Kerjasama, keahlian kerja sama wajib jadi bagian berarti dalam pembelajaran berbasis Blended Learning. Perihal ini pasti berbeda dengan pembelajaran tatap muka konvensional yang seluruh partisipan didik belajar di dalam kelas yang sama di dasar kontrol pengajar. Sebaliknya dalam pembelajaran berbasis blended, hingga partisipan didik bekerja secara mandiri serta bekerjasama. (6) Penilaian, penilaian pembelajaran berbasis blended learning pastinya hendak sangat berbeda dibandingkan dengan penilaian pendidikan tatap muka. Penilaian wajib didasarkan pada proses serta hasil yang bisa dicoba lewat evaluasi

penilaian kinerja belajar pelajar bersumber pada portofolio. Demikian pula evaluasi butuh mengaitkan bukan cuma otoritas pengajar, tetapi butuh terdapat evaluasi diri oleh pelajar, ataupun penilai pelajar lain.

Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning

Keunggulan model ini adalah: (1) Efisien, (2) Irit atau Hemat biaya, (3) Pembelajaran lebih efektif, (4) Peserta memiliki kemudahan akses terhadap materi pembelajaran, (5) Siswa Bebas mempelajari materi pelajaran secara mandiri, (6) Memanfaatkan materi yang tersedia secara online, (7) Siswa dapat berdiskusi dengan guru atau siswa lain di luar jam tatap muka, (8) Guru tidak menghabiskan terlalu banyak energi untuk mengajar, (9) Menambah pengayaan materi melalui fasilitas internet, (10) Memperluas jangkauan pembelajaran / pelatihan, (11) Hasil yang optimal dan meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan lain sebagainya.

Kekurangannya adalah: (1) Sulit diterapkan jika sarana dan prasarana tidak mendukung, (2) Fasilitas yang dimiliki peserta tidak merata, (3) Akses internet yang tidak merata di setiap tempat, dan sebagainya.

SIMPULAN

Inovasi peralatan digital yang pesat juga telah membawa perubahan dalam pembelajaran dan komunikasi, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta kemampuan untuk mengevaluasi materi pengemasan di dunia digital. Berbagai aplikasi pendidikan digital menghadirkan lingkungan belajar menarik yang dapat merangsang, meningkatkan kreativitas, merangsang perkembangan emosi, dan mengembangkan psikomotor.

Blended learning bisa dimaksud sebagai proses pembelajaran yang menggunakan bermacam-macam pendekatan. Pendekatan yang dicoba bisa menggunakan alat media serta teknologi. dalam *Blended Learning* secara universal ada 6 model, ialah: *Face-to-Face Driver model*, *Rotation model*, *Flex model*, *Online Lap model*, *Self Blend model* serta *Online Driver model*. Unsur- Unsur pembelajaran berbasis blended learning menggabungkan antara tatap muka serta e- learning yang mempunyai enam faktor, ialah: (1) tatap muka, (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) bimbingan, (5) kerjasama, serta (6) penilaian. Kelebihan model ini merupakan: Hemat waktu, Hemat bayaran, pendidikan lebih efisien serta efektif, serta sebagainya. Dalam perihal ini strategi pendidik buat mengestimasi tuntutan pendidikan di masa yang hendak tiba memakai *Blended Learning*.

Berdasarkan hasil literatur review dari studi yang dilakukan sejak tahun 2015 hingga 2020, artikel yang telah dirivew menyatakan dengan pembelajaran campuran (blended learning) sangat membantu dalam pembelajaran, dan siswa memberikan respon yang positif terhadap blended learning, Pemahaman yang lebih baik tentang persepsi siswa dalam blended learning dapat membantu pendidik yang sedang mempertimbangkan untuk menerapkan pembelajaran campuran dalam pengajaran mereka. Jadi Blended Learning sangat cocok digunakan di dalam pembelajaran dengan melihat karakteristik dan hasil yang didapat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019). Development Of Learning Model Based On Blended Learning In Sports School. *Proceedings Of The 5th International Conference On Physical Education, Sport, And Health (ACPES 2019)*. Proceedings Of The 5th International Conference On Physical Education, Sport, And Health (ACPES 2019), Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/Acpes-19.2019.2>
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020). Blended Learning Analysis For Sports Schools In Indonesia. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(12), 149. <https://doi.org/10.3991/Ijim.V14i12.15595>
- Aladwan, F., Al-Shboul, M., & Awamrah, A. A. (2018). Distance Education, Blended Learning And E-Learning Predictions And Possibilities. *Modern Applied Science*, 13(2), 192. <https://doi.org/10.5539/Mas.V13n2p192>

- 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*. 2, 7.
- Amin, A. K. (2017). *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar*. 15.
- Bayyat, M. (2020). Blended Learning: A New Approach To Teach Ballet Technique For Undergraduate Students. *Turkish Online Journal Of Distance Education*, 69–86. <https://doi.org/10.17718/tojde.727979>
- Budiana, D., Hidayat, Y., Hambali, B., Latief, G. R. G., & Abdullah, C. U. (2020). Blended Learning-Based Self-Regulated Learning In Table Tennis Learning. *Proceedings Of The 4th International Conference On Sport Science, Health, And Physical Education (ICSSHPE 2019)*. 4th International Conference On Sport Science, Health, And Physical Education (ICSSHPE 2019), Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.076>
- Chen, K. T.-C. (2015). Exploring College Students' Usage Experiences, Perceptions And Acceptance Of Mobile English Learning In Taiwan. *The International Technology Management Review*, 5(4), 162–171.
- Danica, P., Nadezda, S., & Tea, P. (2017). *Sports Science Quality Frameworks In Blended Learning In Serbia* (P. 81920 B) [Data Set]. ADLRO. <https://doi.org/10.12753/2066-026X-17-201>
- Dwiyogo, W. D., Supriyadi, M., & Adi, S. (2017). *Sports Access Learning (SAL) To Promote Self-Regulated Learning: A Need Analysis*. International Conference On Learning Innovation (ICLI 2017).
- Fathoni, A. F. (2018). The Role Of Blended Learning On Cognitive Step In Education Of Sport Teaching By Adjusting The Learning Style Of The Students. *Proceedings Of The International Seminar On Public Health And Education 2018 (ISPHE 2018)*. International Seminar On Public Health And Education 2018 (ISPHE 2018), Ungaran, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/isphe-18.2018.49>
- Friesen, N. (2014). Report: Defining Blended Learning. 2012. DOI= http://learningspaces.org/papers/Defining_Blended_Learning_NF.Pdf.
- George, K., & Spyros, P. (2018). *Blended Learning In K-12 Education: A Case Study For Teaching Athletics In Physical Education*. 9.
- Huy, C. V., Luong, N. T., & Vu, N. N. (2020). *Blended Learning In Badminton Training For Professionals: Students' Perceptions And Performance Impacts*. 6(6), 9.
- Ireland, J., Martindale, S., Johnson, N., Adams, D., & Eboh, W. (2009). Blended Learning In Education: Effects On Knowledge And Attitude. *British Journal Of Nursing*, 18(2), 124–130.
- Keogh, J. W. L., Gowthorp, L., & Mclean, M. (2017). Perceptions Of Sport Science Students On The Potential Applications And Limitations Of Blended Learning In Their Education: A Qualitative Study. *Sports Biomechanics*, 16(3), 297–312. <https://doi.org/10.1080/14763141.2017.1305439>
- Leitner, P., Khalil, M., & Ebner, M. (2017). Learning Analytics In Higher Education—A Literature Review. In *Learning Analytics: Fundamentals, Applications, And Trends* (Pp. 1–23). Springer.
- Matukhin, D., & Zhitkova, E. (2015). Implementing Blended Learning Technology In Higher Professional Education. *Procedia-Social And Behavioral Sciences*, 206, 183–188.
- Meena, & Vasantha. (2018). *Effectiveness Of Blended Learning In Higher Education*. 10(07), 5.
- Qudah, A. H. A., Rashid, S. A., Iffah, D., & Ani, N. A. A. (2018). *Comparison Study Blended Learning And Conventional Learning In Improving Students' Cognitive In The Fitness Element*. 21(4), 7.
- Smart, K. L., & Cappel, J. J. (2006). Students' Perceptions Of Online Learning: A Comparative Study. *Journal Of Information Technology Education: Research*, 5(1), 201–219.
- Tucker, C. R. (2012). *Blended Learning In Grades 4–12: Leveraging The Power Of Technology To Create Student-Centered Classrooms*. Corwin Press.
- Vu, N. N. (2016). Mobile Learning In Language Teaching Context Of Vietnam: An Evaluation Of Students' Readiness. *Tap Chí Khoa Học*, 7 (85), 16.

Winarno, M. E., Taufik, M., Fadhli, N. R., & Yudasmara, D. S. (2018). The Use Of Blended Learning Model Integrated With Learning Management System In Volleyball Learning Subject In Faculty Of Sports Science State University Of Malang. *Proceedings Of The International Conference On Learning Innovation (ICLI 2017)*. International Conference On Learning Innovation (ICLI 2017), Malang, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/icli-17.2018.39>