

INOVASI BLENDED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA PADA ERA NEW NORMAL

Nuri Muhammadin Masykuri¹
Universitas Negeri Malang
E-mail : nurimuhhammadin96@gmail.com

Abstrak: perubahan perluasan akses teknologi yang sangat pesat menjadikan pendidik maupun peserta didik harus mengimbangi dan mengikuti. Terlebih yang paling utama yaitu seorang pendidik yang menjadi ujung tombak dari suatu pendidikan. Pembelajaran campuran yang terdapat pada *blended learning* yaitu *offline dan online* menjadi solusi baru karena adanya dampak positif dari kolaborasi antara pendidikan dan teknologi. Pada saat kondisi ini pemerintahan kita menerapkan peraturan kebijakan new normal yang tidak bisa dihindarkan pada proses belajar mengajar. Untuk tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui inovasi pembelajaran blended pada mata pelajaran PJOK di era new normal seperti saat ini. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan adanya inovasi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berbasis blended learning dalam kegiatan belajar mengajar tetap dapat berjalan sesuai tujuan, walaupun sedang berada dalam era new normal. Dengan ditunjangnya berbagai aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didiknya.

Kata kunci: (*Blended learning*, Era New Normal, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Teknologi)

PENDAHULUAN

Pendidikan sendiri mempunyai manfaat yang sangat berguna untuk seluruh warga negara dan sudah termasuk menjadi kewajiban untuk melaksanakannya karena bertujuan untuk menjunjung tinggi kualitas dari sumber daya manusia (SDM). Pendidikan bertujuan menciptakan karakter seseorang, diharapkan agar mempunyai wawasan yang cukup luas agar tercapai segala yang diharapkan. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara edukasi dalam kehidupan masyarakat. (Hamalik, 2011:79)

Model Pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Rosdiani, 2012:5). Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran berasal dari para siswa itu sendiri dan dari luar siswa. Sebagai contoh faktor didalam diri siswa sendiri yakni peserta didik mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri siswa yang pada akhirnya membentuk pribadi yang bertanggung jawab dan bijak dalam menyelesaikan masalah.

Strategi sebuah pembelajaran didalam jaringan mempunyai tujuan dan manfaat didalam berkembangnya aspek teknologi, pada hal ini yakni strategi serta media pembelajaran berbasis teknologi. Keperluan penggunaan untuk memperluas program belajar di dunia yang mendukung pada perkembangan pembelajaran yang memerlukan jarak jauh (*distance learning*) yang digadang dapat memecahkan masalah dalam kekurangan waktu serta ruang dalam pembelajaran bagi para pendidik dan pebelajar terutama dalam zona pendidikan. Perubahan pada faktor belajar pada situasi tersebut dapat dilihat pada bagaimana seorang pebelajar mencari materi pembelajaran yang sangat mudah sekali di cari dimanapun dan kapanpun. Penggunaan faktor teknologi untuk mendapat materi

pembelajaran dan program pembelajaran sangat mudah sekali di akses melalui youtube, app pembelajaran dan pembelajaran layaknya google form, dll. Pembaruan perubahan dalam program suatu pembelajaran berpengaruh juga pada kualitas penggunanya. Kebutuhan dalam mendukung perluasan pembelajaran di dunia mendukung perkembangan pembelajaran yang memerlukan jarak jauh (*distance learning*) berkontribusi mengantisipasi keminimalisasi waktu serta ruang untuk penggunaannya. Dampak yang ditimbulkan dari adanya perkembangan ini, yaitu adanya pola berfikir yang perlu diubah dan bagaimana pola fikir dapat dibentuk melalui berbagai macam perkembangan teknologi, hal-hal tersebut menjadi dasar bagaimana pentingnya teknologi pada kehidupan manusia yang seutuhnya, anak-anak dalam pola pikir, atitude, tingkah laku dan sikap yang dipengaruhi teknologi akan menjadi berbeda ketika sebelum adanya teknologi yang berkembang seperti sekarang ini.

Saat ini dunia pendidikan juga terkena dampak Covid-19 sehingga aktivitas pembelajaran mengalami penurunan. Berbagai upaya dilakukan guna mencegah penyebaran penyakit virus corona (COVID-19), Menteri Pendidikan Kebudayaan (Mendikbud) melalui Surat Dalam Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 di satuan Pendidikan, memanggil untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) dilakukan secara online. Karyawan, pendidik, dan dosen juga didorong untuk melaksanakan pekerjaan, mengajar atau memberi kuliah dari rumah. Selama pandemi Covid-19 proses pembelajaran online dapat dilakukan melalui virtual tatap muka melalui video konferensi, telekonferensi, dan / atau diskusi kelompok di media sosial atau aplikasi pemesanan.

Adanya dampak dari pandemi Covid-19 tersebut, maka peran pendidik sebagai fasilitator diharuskan mampu memberikan inovasi pengalaman belajar kepada siswa untuk mengungkapkan suatu masalah atau fenomena yang ada dan dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan belajar menjadi lebih bermakna jika menghadirkan masalah nyata sebagai rangsangan belajar siswa. Oleh karenanya, untuk memudahkan para siswa dalam mencari suatu konsep secara mandiri maka perlu diterapkan strategi pembelajaran berbasis konstruktivisme untuk memaksimalkan kemampuan berpikir siswa. Sebagai jalan alternatif strategi yang diperlukan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan model pembelajaran berbasis blended learning, dimana suatu model pembelajaran modern yang digadang mampu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran yang berkesempatan timbul disaat adanya suatu proses pembelajaran tatap antar muka.

Untuk memanfaatkan adanya perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Pembelajaran campuran menyatukan segala macam metode model dan strategi pembelajaran yang memakai sebuah teknologi virtual (online). Blended learning diupayakan terjadi bukan hanya pada saat proses belajar dan pembelajaran tatap muka, akan lebih baik apabila kegiatan di zona tatap antar muka, baik terjadi di zona pembelajaran intenal, di lingkungan keluarga, ataupun pada zona lain dengan koneksi jaringan yang mumpuni. Penggunaan proses pembelajaran dengan menggunakan blended learning dapat menambah waktu belajar peserta didik, mempermudah serta mempercepat proses komunikasi antara pendidik dengan siswa. Teknologi pada sistem campuran yang berupa online dan offline atau yang bisa disebut dengan syncronus dan asynchrone adalah proses pembelajaran yang menggabungkan antara media teknologi sesuai dengan perkembangannya.

Berkaitan dengan pembelajaran yang ada pada pendidikan jasmani dan pada era Covid-19 seperti ini menjadi bentuk persoalan. Bagaimana mengembangkan inovasi pembelajaran untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam segala aspek kognitif maupun psikomotor.

METODE

Pada penelitian ini..metode..yang digunakan yaitu pengembangan..inovasi pembelajaran blended learning pada mata pelajaran PJOK disaat era new normal. Dalam pengembangan dan pelaksanaan belajar dan pembelajaran blended learning ada berbagai poin atau proses wajib

dilakukan sebelum melangkah untuk proses pembelajaran. Beberapa langkah pelaksanaan strategi blended learning sendiri terdapat 4 aspek yakni :

1. Need Assessment (Analisis Kebutuhan)
2. Purposing (permasalahan dalam suatu rencana)
3. Product (Program Perkembangan Produk)
4. Implementation (Penerapan)

HASIL

Hasil dari studi yang dibahas menunjukkan bahwa Inovasi model pembelajaran berbasis *blended learning* (campuran) pada pendidikan jasmani dan kesehatan dapat meningkatkan aspek kognitif, psikomotor dan motivasi karena ditunjang dengan adanya inovasi berbagai aplikasi (online) yang menyedikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan tentunya adanya tatap muka (offline) yang dapat menambah waktu belajar pebelajar, mempermudah serta mempercepat sebuah proses komunikasi antara pendidik dengan pebelajar. Dalam mata pelajaran PJOK terdapat banyak peneliti telah membuktikan bahwa blended learning memiliki hasil yang signifikan dalam hal penyampaian program dan learning-outcome. Sebagian besar studi yang sedang dipertimbangkan menunjukkan bahwa pembelajaran mengalami peningkatan melalui model pembelajaran berbasis blended learning.

Pengembangan Sumber Belajar sendiri diperuntukkan sebagai proses memfasilitasi belajar untuk para pembelajar. Strategi pembelajaran blended learning pada hakikatnya yakni terdapat beberapa aspek yaitu face to face, pembelajaran langsung serta virtual. Pada proses dalam hal tersebut dilaksanakan kontribusi dari berbagai media materi pembelajaran yang dimana nantinya akan digunakan sebagai bahan ajar yang dirasa sesuai dengan ketersediaan teknologi yang mampu menyampaikan suatu informasi bahan ajar pembelajaran. Keputusan tersebut dilandaskan untuk ketersediaan koneksi jaringan serta koneksi teknologi yang dapat diakses para pembelajar dalam lingkungan belajar, kedekatan peserta didik dan kemudahan yang didapat dalam menggunakan teknologi informasi tersebut, dan kecanggihan alat sebagai media untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Berbagai kajian dari beberapa penerapan diatas nantinya akan ditinjau dan dikembangkan suatu strategi pembelajaran yang pantas untuk diterapkan serta diperluaskan informasi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting untuk warga negara di dunia dan sudah menjadi kewajiban dalam melaksanakan proses belajar dan pembelajaran. Pendidikan sendiri bertujuan menciptakan karakter seseorang, sehingga pembelajar memiliki wawasan yang luas untuk mencapai cita-citanya yang diharapkan oleh pebelajar. Menyadari permasalahan tersebut, pemerintahan langsung bertindak dalam menaungi proses pembelajaran, hal itu dikarenakan dengan adanya sistem pembelajaran pendidikan yang mumpuni akan menciptakan generasi emas penerus dari bangsa yang kompeten dan mampu menyesuaikan lingkungan untuk hidup di masyarakat. Proses pendidikan tentunya tak luput dari proses belajar mengajar, belajar mengajar adalah sebuah hubungan komunikasi antara pendidik dengan pembelajar dengan materi bahan ajar pada zona internal belajar dan mengajar. (Darmadi, 2017:2)

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan sebuah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan serta meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam pola sistem pendidikan nasional (Rosdiani, 2012:23). Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mampu membekali peserta didik tentang landasan dasar pendidikan jasmani dalam rangka menambah pengetahuan dan keterampilan gerak untuk dapat mencapai tujuan dari pendidikan jasmani tersebut. Namun untuk dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani itu sendiri tentu tidaklah mudah. Perlu adanya inovasi dan strategi dalam proses pembelajaran.

Dalam masa pandemi Covid-19 pada era new normal ini para pendidik diharapkan untuk melaksanakan pekerjaan, mengajar atau memberi kuliah dari rumah. Dalam rangka untuk menanggulangi resiko bertambahnya angka pasien yang terjangkit virus covid tersebut. Media belajar tatap muka offline sangat sulit untuk diterapkan. Untuk itu sebagai pendidik, ide, strategi dan inovasi pembelajaran menggunakan media aplikasi online harus dikembangkan.

Darmawan (2014:2) berpendapat bahwa luasnya suatu ide sebuah bermacam kontribusi yang dilakukan didalam dunia belajar mengajar sebenarnya ada andil besar dari arti “Teknologi Infomasi” khususnya dalam bidang belajar mengajar. Kontribusi sebuah teknologi infomasi dianggap terbaik dalam menerapkan strategi. Dari pemaparan diatas yang mana akhirnya penulis hubungkan bagaimana sebuah startegi penggabungan pembelajaran dapat digunakan dalam belajar mata pelajar PJOK yang dianggap mampu untuk mengantisipasi proses pendidikan didalam lingkungan sekolah dan dirumah, karena strategi pembelajaran gabungan terdapat hubungan dengan akses teknologi.

Menurut Dwiyo (2014:51) blended learning adalah pembelajaran yang berlandaskan pada perkembangan teknologi saat ini dengan menggabungkan antara tatap muka (face to face), offline, online dan mobile. Pembelajaran gabungan termasuk pembelajaran yang inovatif yaitu menggabungkan proses pembelajaran tatap muka dan proses pembelajaran secara daring (online). Aplikasi yang ada pada model pembelajaran blended learning menjadi salah satu alternatif yang terbaik untuk memaksimalkan ketercapaian proses pembelajaran peserta didik, sehingga peserta didik mampu mengembangkan soft skill di dalam manfaat teknologi tersebut. Dalam model pembelajaran gabungan ini disarankan dapat berkontribusi dalam strategi untuk mengoptimalkan kemampuan yang ada dalam proses strategi pembelajaran. Dengan memanfaatkan mobile phone dan berbagai aplikasi lainnya (Software) diperluaskan untuk memecakan berbagai masalah di dunia yakni program belajar mengajar. Media mobile phone juga digadang mampu memberikan kemudahan dalam menemukan materi pembelajaran seperti contoh “Ruang Guru” yang sangat mudah di unduh untuk mengatasi berbagai permasalahan belajar peserta didik, penggunaan efektif ini diharapkan mampu dilaksanakan dan di uji cobakan secara optimal. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi negara yang masih berkembang dimana dalam hal jangkauan internet masih sangat minim yang dalam hal ini untuk meningkatkan pengembangan pembelajaran dalam duna pendidikan mereka. Dalam pembahasan diatas juga teknologi memberikan dampak yang besar dan wajib dioptimalkan khususnya bagi para pendidik, hal tersebut diharapkan mampu menciptakan geneasi pendidik yang berkompeten dalam kajian pendidikan tekonologi.

Berdasarkan kajian di atas tergambar jelas bahwa ketika kita membangun pembelajaran online sebagai sistem pembelajaran berarti kita membangun komunitas belajar. Dalam sistem ini, semakin banyak interaksi yang disajikan, semakin banyak pula kesempatan belajar. Untuk dapat melakukan hal tersebut diperlukan suatu rumusan atau inovasi yang dapat dijadikan acuan untuk membangun dan mengembangkan inovasi belajar yang relevan untuk diterapkan dalam masa pandemi Covid-19 era New normal.

SIMPULAN

Mata pelajaran PJOK merupakan bagian yang integral dimana hal mata pelajaran PJOK sangat berpengaruh pada pendidikan total. Mata pelajaran PJOK difungsikan bukan bertujuan hanya pada aspek psikomotornya, akan lebih baiknya aspek kognitif dan afektif juga berfungsi untuk bagian dari tujuan mata pelajaran PJOK. Pembelajaran gabungan menjadi solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan pada proses belajar, bagaimana menggabungkan unsur tatap muka offline *synchronus* dan *asynchronus*. Ditunjang dengan adanya pengembangan inovasi media online yang sudah dapat memberikan kemudahan dalam penggunaan. Dalam hal ini memberikan dampak positif yaitu dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang dipadukan dengan teknologi dan menjadi kan pendidik mampu menghadapi dan menjawab tantangan masa depan dengan menyesuaikan diri sejak

dini. Pembelajaran online yang terdapat pada blended learning mulai terjawab dengan adanya pandemi seperti yang dirasakan oleh seluruh elemen masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbayin, H., Yapici, I. U. (2012). High School Students' Views On Blended Learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 13(4).
- Cortez, P. C. (2020). Blended, Distance, Electronic and Virtual-Learning for the New Normal of Mathematics Education: A Senior High School Student's Perception. *European Journal of Interactive Multimedia and Education*, 1(1), e02001.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model & Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Dwiyogo, Wasis D. (2016). Pembelajaran Berbasis Blended Learning Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. Malang: Wineka Media.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. (O. Hamalik, Ed.) (1st ed.). Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hidayatulloh, M. K., Aftoni., Cobanoglu, O. (2020). The Effect Of Problem-Based Learning Model and Blended Learning Model to Metacognitive Awareness as a Reflection Towards a New Normal Era. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(2), 183-188.
- Lubis, M., Fauzi, R., Lubis, A. R. (2018). Enterprise Application Integration For High School Students Using Blended Learning System. *MATEC Web of Conferences*, 218. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201821804016>.
- Mahmud, R. (2020). Blended Learning Model Implementation in the Normal, Pandemic, and New Normal Era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 479.
- Mishra, P. M., Saboowala, R. (2020). Perception of In-Service Teachers Towards Blended Learning as the New Normal in Teaching-Learning Process Post COVID-19 Pandemic. *Research Square*. doi: <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-56794/v1>.
- Octaria, D., Fitriyani, P., Sari, N. (2020). Blended Learning dengan Macromedia Flash untuk Melatih Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Elemen*, 6(1), 25- 38.
- Prasetyo, I. (2017). Inovasi Pembelajaran Penjaskes Yang Berbasis Pada Blended Learning Di Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani*. (Riduwan, Ed.). Bandung: ALFABETA.
- Sari, A. R. (2013). Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2), 32-43.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., Ramadhan, S. (2019). Efektivitas Blended Learning Dalam Inovasi Pendidikan Era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 148-157.
- Suwono, H., Susanti, S., Lestari, U. (2017). Guided Inquiry Facilitated Blended Learning to Improve Metacognitive and Learning Outcome of High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 824.
- Utami, I. S. (2017). The Effect Of Blended Learning Model On Senior High School Students' Achievement. *SHS Web of Conferences*, 42. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200027>.