

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga berbasis *Blended Learning* di Sekolah Menengah Pertama

Andif Victoria¹, Pinton Setya Mustafa², Dedi Ardiyanto³

¹Guru SMP Negeri 2 Malang

²Dosen Universitas Islam Negeri Mataram

³Guru SMP Negeri 3 Singosari

Email: andifvictoria82@guru.smp.belajar.id, pintonsetyamustafa@uinmataram.ac.id,
dedi.ardiy@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 25 Maret 2021

Direvisi: 31 Maret 2021

Dipublikasikan: April 2021

e-ISSN: 2089-5364

p-ISSN: 2622-8327

DOI: 10.5281/zenodo.4659619

Abstract:

The development of technology and information is so rapid in the world of education and learning. As a result, changes in learning patterns continue to develop dynamically. The purpose of this article is to discuss physical education and sports based on blended learning at the junior high school. This research is a literature study with a qualitative approach, which examines references related to the topic of physical education and blended learning. The findings of this study describe that blended learning is a learning process that utilizes various media and technologies. Learning takes place conventionally (face to face), self learning, and online learning. The importance of mixed learning is justified by the fact that learning sports a communication activity can be realized both in the classroom and outside the classroom. Blended learning-based learning provides a number of important advantages for teachers and students, including helping educators to develop better in the learning process according to learning styles and preferences in learning, providing realistic practical opportunities for teachers and educators to learn independently, be useful, and continue to develop active learners in the learning process responsible for their own work. Blended learning based learning can be presented through several online programs.

Keyword: Learning, Blended Learning, Physical Education and Sports

PENDAHULUAN

Dalam era perkembangan (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat, tentunya tuntutan untuk menjadi tenaga pendidik yang professional sangat tinggi. Seorang pendidik pada era

modern ini dituntut mengerti dan melek terhadap teknologi yang sesuai untuk pembelajaran saat ini. Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini berlangsung begitu pesat, sehingga sudah sewajarnya para

ahli/pakar menyebut hal ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanannya, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan bakal terjadi berbagai perubahan di bidang informasi maupun bidang-bidang kehidupan lain yang berhubungan, sebagai implikasi dari perkembangan keadaan tersebut.

Perubahan-perubahan yang akan dan sedang terjadi, terutama disebabkan oleh potensi dan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan manusia untuk saling berhubungan (*relationship*) dan memenuhi kebutuhan mereka akan informasi hampir tanpa batas. Dahulu manusia sering mengalami kesulitan-kesulitan dikarenakan adanya beberapa keterbatasan dalam berhubungan satu dengan lainnya. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesulitan-kesulitan yang dialami manusia seperti faktor jarak, waktu, jumlah, kapasitas, kecepatan, dan lain-lain (Ibrahim & Walid, 2014; Ruja & Sukamto, 2015). Saat ini kesulitan-kesulitan manusia dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai Teknologi Informasi dan Komunikasi mutakhir. Misalnya dengan adanya satelit hampir tidak ada lagi batas, jarak, dan waktu untuk menjangkau khalayak yang dituju di mana pun dan kapan pun.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam perkembangannya mempengaruhi dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang dilakukan secara konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Pengertian belajar secara umum yaitu proses

perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.

Perencanaan pembelajaran sangat penting untuk membantu pengajar dalam mengkreasi, mengorganisasi, dan menata pembelajaran (Mustafa & Winarno, 2020). Perencanaan pembelajaran akan berbeda bergantung pada jenis pembelajaran yang akan dilakukan (pembelajaran tatap muka atau jarak jauh), materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, sarana dan media belajar yang tersedia, lingkungan tempat pembelajaran, dan kondisi psikologis dan interaksi peserta didik. Pembelajaran yang dirancang perlu memberikan peluang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif serta mudah diakses (Göksu & Atici, 2013; Masgumelar & Mustafa, 2021). Hal tersebut dikarenakan, di masa depan diperlukan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing.

Dunia pendidikan Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (*distance learning*). Berbagai sumber belajar bersama antar lembaga penyelenggara pendidikan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti *CD-ROM* multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran. Gabungan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan ciri khas dari kurikulum Abad 21 dalam pendidikan (Mustafa, 2020; Richards, 2005).

Pembelajaran-pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran

berbasis teknologi informasi dan komunikasi itulah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih dikenal dengan istilah *Blended learning*, yaitu menggabungkan pembelajaran konvensional (hanya tatap muka) dengan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui *Blended learning* sistem pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Pembelajaran tidak lagi hanya bertatap muka, BakarNordin & Alias (2013) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka dibatasi oleh waktu. Sebagian besar mata pelajaran sekolah termasuk sejarah membutuhkan lebih banyak waktu bagi siswa. Oleh sebab itu pembelajaran campuran berguna bagi sistem pendidikan mulai dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Pavla, Hana, & Jan (2015) menyatakan pembelajaran campuran yang dirancang dalam kerja sama antar universitas. Fleksibilitas kursus akan memungkinkan aplikasi mereka di lebih banyak universitas sambil menghemat bahan dan sumber daya manusia.

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki ciri khusus yaitu mendidik siswa melalui aktivitas fisik agar memperoleh kesehatan dan kebugaran dengan tujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Wuest & Fisette, 2012). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani biasanya cenderung mengajar melalui latihan, yaitu mengulang-ulang gerakan yang sama untuk memperoleh keterampilan gerak yang sempurna (Mustafa, 2021; Proios, 2019). Padahal sebenarnya tujuan pendidikan jasmani tidak hanya keterampilan, namun juga aspek sikap dan pengetahuan. Di era sekarang peserta didik dituntut untuk kritis dan kreatif dalam

berpikir serta dapat berkolaborasi dengan sesama. Oleh karena itu untuk memperoleh sumber pengetahuan yang lebih besar, alternatif pembelajaran *blended learning* hadir sebagai solusi.

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) peserta didik mulai tidak asing dalam penggunaan teknologi masa kini. Di era sekarang, mereka kebanyakan sudah tidak kesulitan lagi dalam mengoperasikan internet serta aplikasi sederhana di *device* dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu memberikan fasilitas sumber belajar secara mudah untuk diakses oleh murid mereka (Mustafa & Roesdiyanto, 2021). Sumber belajar yang dirancang hendaknya menarik dan membuat siswa senang untuk terus belajar.

Berdasarkan permasalahan uraian di atas, maka akan disajikan tentang pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga berbasis *blended learning* pada tingkat SMP. Diharapkan dengan mengkaji topik tersebut dapat memberikan wawasan dan kontribusi demi kemajuan pendidikan saat ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi kepustakaan, yaitu mengumpulkan informasi tentang pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga berbasis *Blended Learning* pada jenjang SMP untuk dibahas. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dalam menelaah dan mencari referensi yang relevan untuk dijadikan bahan kajian. Prosedur penelitian ini antara lain: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) menuliskan temuan. Tahap persiapan yaitu menentukan topik penelitian yang akan dicari sumber referensi baik buku maupun jurnal. Tahap pelaksanaan yakni mengumpulkan referensi yang relevan

tentang topik penelitian lalu diuraikan secara singkat. Pada tahap akhir adalah menuliskan temuan untuk memperoleh benang merah dari topik penelitian.

Pengumpulan data diperoleh dari kumpulan buku referensi dan artikel jurnal yang relevan yang berkaitan tentang pembelajaran pendidikan jasmani dan *blended learning*. Analisis data yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif, meliputi: tahapan persiapan dan organisasi, eksplorasi, identifikasi, mendeskripsikan, merepresentasikan temuan, dan kemudian merumuskan kesimpulan (Creswell, 2012). Hasil akhir dari penelitian ini adalah ilustrasi model pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga berbasis *blended learning* pada jenjang SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep *Blended Learning*

Istilah *Blended learning* secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *Blend* berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (*Collins Dictionary*), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (*Oxford English Dictionary*) (Heinze & Procter, 2006), sedangkan *Learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Yang menjadi pertanyaan adalah apa yang dicampurkan?

Mosa (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas dengan tatap muka secara konvensional (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara *online*. Ini yang dimaksudkan

adalah pembelajaran yang secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran yang dilakukan secara *online* baik yang dilaksanakan secara independen maupun secara kolaborasi, dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi.

Nazarenko (2015) menyatakan bahwa *blended learning* adalah format yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan. Ide itu terlihat menarik seperti itu memungkinkan pelestarian bentuk pembelajaran tradisional, yang dibentuk oleh pengalaman pedagogis selama berabad-abad dan menikmati banyak kesetiaan manusia, meski godaan menyerahkan banyak fungsi pendidikan kepada yang baru teknologi. Hal ini juga memungkinkan kompromi mengintegrasikan teknologi indah ini ke dalam pengajaran atau pembelajaran proses, mengikuti kecenderungan penggunaan mereka di bidang pendidikan, seperti di bidang aktivitas manusia lainnya di Abad 21 dari "informatisasi".

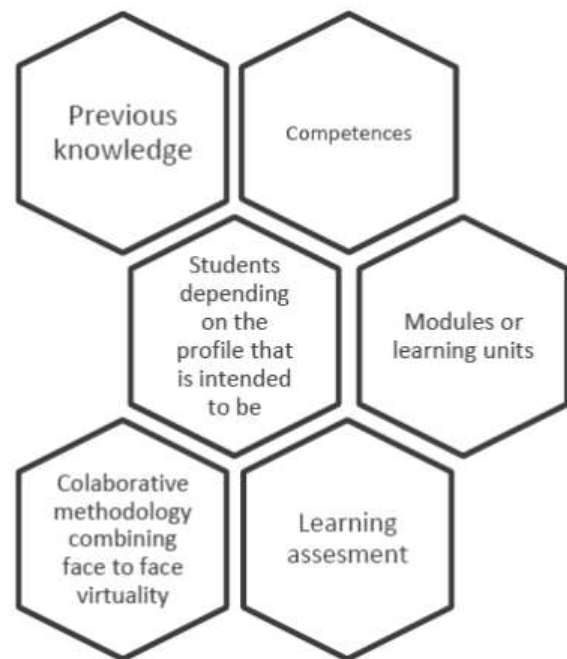
Dwiyogo (2016) mengemukakan *blended learning* didefinisikan sebagai program pendidikan formal di mana siswa belajar setidaknya sebagian melalui pengiriman pembelajaran secara *online* sementara juga menghadiri kelas di sekolah, *blended learning* menjembatani kesenjangan antara dua mode studi yang sering berselisih. Pendekatan *blended learning* menggabungkan metode tatap muka di dalam kelas dengan kegiatan yang dimediasi komputer untuk membentuk pendekatan instruksional terpadu. Peralatan digital telah melayani dalam peran tambahan untuk belajar, membantu untuk mendukung tatap muka instruksi bagi peserta didik. Jadi dapat disimpulkan *blended learning* adalah belajar yang

dikombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh, dimana peran teknologi terlibat dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar menggunakan internet (*online*) atau *offline* yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien, dan lebih menarik karena menyesuaikan kebutuhan serta minat belajar dari peserta didik.

Kemudian Nazarenko (2015) menyatakan kompetensi profesional termasuk keterampilan TIK, pemikiran kritis dan keterampilan informasi pengolahan mutlak diperlukan untuk spesialis abad 21. Kompetensi semacam itu bisa dan harus dikembangkan melalui integrasi teknologi menjadi pengajaran dan pembelajaran siswa. Jadi pembelajaran berbasis *blended learning* itu sangat cocok digunakan untuk zaman sekarang, yang digunakan di sekolah-sekolah. Soler, Soler, & Araya (2017) menyatakan model yang menggabungkan TIK sendiri bukanlah motivasi belajar. Dalam hal itu, dicampur model pembelajaran yang terdiri dari campuran sesi tatap muka dan *online*, dan aktif dan partisipatif proses berkontribusi pada perubahan dan inovasi; Oleh karena itu, pentingnya perencanaan yang koheren dan lengkap seperti hasil asas teoritis dan praktis yang mengarahkan pengajaran.

Di antara keuntungan yang mungkin dimiliki oleh pendidikan campuran, guru dan siswa menunjukkan hal berikut: fleksibilitas untuk mengatur waktu dan kecepatan siswa sendiri, manajemen sumber daya teknologi, kemampuan menulis dan kerja kolaboratif pada jaringan komputer, keterampilan pribadi dan sosial. Di sisi lain, guru mengembangkan keterampilan didaktik

untuk peningkatan kelas dengan menggabungkan kedua lingkungan yang dilengkapi dengan pengelolaan *up-to-date* informasi, yang membutuhkan komitmen lebih besar dari peran guru dan pembimbing bimbingan proses. Meskipun mereka menyatakan bahwa akan ada permintaan yang lebih besar dari para guru



Gambar 1. Dasar Organisasi Didaktik Pembelajaran *Blended Learning*.
(Sumber: Soler, Soler, & Araya 2017)

Prinsip didaktik yang muncul dalam model pembelajaran campuran dari pengalaman kursus campuran ini, proses pendidikan dasar yang ditekankan oleh subjek diringkas, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 1. Setiap komponen terlihat seperti sel, yang metafora sarang lebah menjelaskan setiap sel dalam unit struktur fungsional, sehingga aktivitas vital ini merupakan hasil dari semua pihak dalam koordinasi. Sel lain yang memperkaya dinamika ditambahkan ke struktur sel itu. Diantaranya: akreditasi kualitas, Kebutuhan pelatihan sebagai jurusan yang

muncul, Pusat Kebudayaan, perubahan yang dibutuhkan dalam konteks bentuk baru kerja interdisipliner untuk memberikan hasil yang lebih baik, kebebasan akademik, kendala anggaran, persaingan dengan pribadi universitas, kompetensi dan keterampilan baru dalam penggunaan alat teknologi, gaya belajar siswa, dan lainnya.

Pembelajaran berbasis *blended learning* berkembang sekitar Tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler atau *iPhone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya (Mohammad, Mamat, & Isa, 2012; Ozuorcun & Tabak, 2012). Pebelajar dan pengajar atau fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

Krasnova & Demeshko (2015) menyatakan Implementasi pendekatan pembelajaran campuran mempengaruhi semua komponen proses pembelajaran, bentuk dan metode organisasi, aktivasi,

intensifikasi dan kemandirian proses pembelajaran. Proses pendidikan berdasarkan Pembelajaran campuran optimal untuk transfer pengetahuan dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pelatihan siswa.

Komposisi *blended* yang sering digunakan yaitu 50/50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran *online*. Atau ada pula yang menggunakan komposisi 75/25, artinya 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran *online*. Demikian pula dapat dilakukan 25/75, artinya 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran *online*.

Pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya 50/50, 75/25 atau 25/75 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pebelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran *online* atau kombinasi, karakteristik, lokasi pebelajar, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumber daya yang tersedia. Berdasarkan analisis silang terhadap berbagai pertimbangan tersebut, pengajar akan dapat menentukan komposisi (presentasi) pembelajaran yang paling tepat. Namun demikian, pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik pebelajar agar dapat belajar lebih efektif, efisien, dan menarik. Dalam skenario pembelajaran berikutnya tentu saja harus memutuskan untuk tujuan mana yang dilakukan dengan pembelajaran tatap muka, dan bagian mana yang *offline* dan *online*. Misalnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pada saat menjelaskan pengetahuan dan teknik gerak dapat dilakukan melalui

pembelajaran berbasis komputer (*offline*), untuk melihat aplikasi gerakan dalam suatu pertandingan dapat dilakukan melalui akses internet (*online*), dan pada saat menjelaskan dan mendemonstrasikan, melatih keterampilan, melatih disiplin, dan sportivitas lebih cocok dilakukan dengan tatap muka.

Tujuan *Blended Learning*

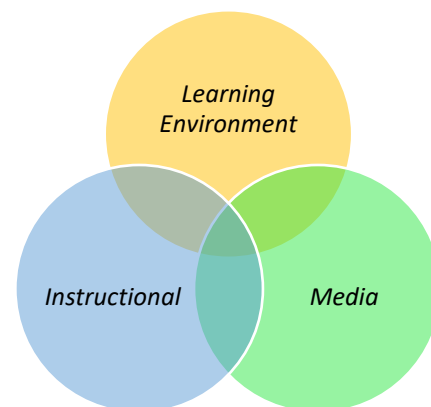
Pembelajaran berbasis *blended learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pebelajar dalam belajar. Kaur (2013) menyatakan *blended learning* disediakan oleh kombinasi yang efektif dari berbagai mode penyampaian, model pengajaran dan gaya belajar yang dilakukan dalam lingkungan belajar yang bermakna secara interaktif. *Blended learning* kursus menggabungkan aktivitas pembelajaran *online* dan kelas dan menggunakan sumber daya secara optimal agar bisa berkembang hasil belajar siswa dan untuk mengatasi masalah kelembagaan yang penting.

Tujuan lain dari *Blended learning* adalah sebagai berikut: (a) Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar; (b) Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; (c) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas *online* memberikan pendidik, sedangkan porsi *online* memberikan para siswa dengan

konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama pendidik memiliki akses internet.

Komponen *Blended Learning*

Komponen Model Pembelajaran *Blended* dapat berupa deskripsi sistem atau fenomena yang menjelaskan sifat yang diketahui atau disimpulkan dan dapat digunakan untuk mempelajari lebih lanjut karakteristiknya. Oleh karena itu, model pembelajaran campuran dapat digunakan sebagai panduan dalam mengevaluasi dan mengintegrasikan komponen terpisah yang akan menghasilkan situasi pembelajaran yang masuk akal. Itu komponen seperti ditunjukkan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Komponen *Blended learning* (Sumber: Kaur 2013)

Komponen *Lingkungan Belajar*

Lingkungan belajar bisa sinkron atau asinkron. Setiap lingkungan belajar memiliki seperangkat yang berbeda keuntungan dan kerugian. Tujuan pembelajaran campuran adalah memanfaatkan atribut positif spesifik masing-masing lingkungan untuk memastikan penggunaan sumber daya optimal untuk mencapai tujuan instruksional dan tujuan pembelajaran. (Holden & Westfall, 2006).

Komponen Instruksional

Komponen ini digunakan untuk memilih strategi instruksional yang paling sesuai yang mendukung tujuan pembelajaran. Strategi tersebut adalah produk tujuan pembelajaran dan berfungsi untuk memastikan tujuan pembelajaran dan memudahkan transfer pembelajaran. Saat mengembangkan pembelajaran campuran, menjaga kualitas instruksional sangat penting. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak perlu dikompromikan saat mengembangkan solusi pembelajaran campuran. (Holden & Westfall, 2006).

Komponen Media

Media mengacu pada kendaraan yang hanya memberikan konten. Beberapa media pembelajaran, bagaimanapun, mungkin lebih sesuai dengan yang lain dalam mendukung lingkungan belajar sinkron atau asinkron, tapi tidak ada satu pun media secara inheren lebih baik atau lebih buruk dari yang lain. Sedangkan media pengantar tertentu mungkin tidak mengubah yang diinginkan konten, pemilihan media tertentu dapat mempengaruhi bagaimana Anda merancang konten untuk memanfaatkan unik atribut dari media tertentu. Meski begitu, saat media yang paling tepat dipilih, hasil belajar tidak akan terpengaruh-ini adalah strategi instruksional yang digunakan yang dilakukan (Holden & Westfall, 2006).

Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga dalam *Blended Learning*

Roesdiyanto & Sudjana (2009) menyatakan bahwa olahraga atau latihan jasmani sudah berbeda sifatnya dengan jaman purba. Bukan hanya untuk mempertahankan diri atau ketangkasan berburu untuk memenuhi kebutuhan hidup

tapi juga mulai adanya kegiatan-kegiatan untuk rekreasi dan secara terencana dalam usaha pembinaan jasmani untuk tujuan tertentu seperti melatih keprajuritan. Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwasanya kegiatan jasmani dari tahun ke tahun mulai ada perkembangan, begitu juga dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan jasmani dan olahraga perlu adanya perkembangan dari segi belajar maupun pengajarannya.

Pada pengembangan pembelajaran baik dengan menerapkan *Blended learning* maupun secara konvensional, pendidik perlu mengembangkan langkah-langkah pembelajaran yang tepat dalam suatu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kompetensi dasar-kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Ringkasan isi pembelajaran yang terisolasi. Dalam hal ini, siswa diharapkan cukup kreatif untuk memikirkannya kegiatan belajar' untuk memproses konten. Oleh karena itu kurikulum pendidikan dapat menunjukkan berbagai macam kursus yang berbeda dengan berbagai pendekatan teknis dan pendidikan yang berbeda (Clement, Vandeput, & Osaer, 2016). Kursus di sini merupakan suatu inovasi lain untuk pengembangan pembelajaran.

Pengembangan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang menerapkan *blended learning* juga perlu dirancang dengan baik, sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya peserta didik tidak merasa kesulitan secara teknis dalam mempelajari materi pendidikan jasmani dan olahraga (Masgumelar, Dwiyogo, & Nurrochmah, 2019). Oleh karena itu, pendidik perlu mempersiapkan terlebih dulu segala hal yang dibutuhkan, seperti materi-materi yang akan disampaikan atau

dibahas, platform yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan *Blended learning*, tutorial penggunaan platform yang digunakan dalam pembelajaran dengan menerapkan *Blended learning* dan lain sebagainya.

Sebelum melakukan pembelajaran dengan menerapkan *blended learning*, pendidik harus menyiapkan dulu semua kebutuhan pembelajaran, terutama penggunaan *platform* teknologi yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan digunakan tanpa melaksanakan tatap muka (Laili & Wahyu Tanoto, 2020). Di era sekarang seorang siswa SMP sudah memiliki akun-akun media sosial dan juga sudah bisa mengoprasikan teknologi internet. Hal ini akan lebih mudah untuk memberikan pembelajaran berbasis *blended learning*. Beberapa *platform* yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan *Blended learning* seperti *Group Miling List (Milis)*, seperti *Yahoo groups*, *Google+*, dan lain-lain), *Web Blog Guru*, *Social Media (Facebook, Twitter, Instagram, Path*, dan lain-lain), Aplikasi-aplikasi *Learning Management Systems* atau *LMS* (seperti: *Moodle, Edmodo, Quipper, Kelase*, dan laninnya) dan sebagainya. Selanjutnya, bagaimana *platform-platform* yang sudah ditentukan oleh pendidik diterapkan dalam pembelajaran dengan sebelumnya disusun terlebih dahulu dalam langkah-langkah pembelajaran yang dirancang.

Dengan memanfaatkan *platform-platform* teknologi informasi seperti *blog*, dan *facebook* yang digunakan dalam proses pembelajarannya yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Hal ini dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pendidik mengaktifkan peserta didik dalam

memahami materi pelajaran yang di-*upload* pendidik dalam *Web Blog Guru*. Selain itu juga, pendidik mengaktifkan peserta didik untuk berdiskusi dari hasil tugas yang dikerjakan peserta didik melalui *Sosial Media Facebook*. Perlu diingat dalam pembelajaran *online* dapat mempengaruhi hasil belajar, kesehatan mental dan fisik siswa (Salsabila, Utami, Zahra, Haikal, & Cahyono, 2021), selain mempermudah dalam akses sumber belajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga berbasis *Blended learning* pada SMP

Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Dalam metodologi penelitian, digunakan istilah *mixing* untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Ada pula yang menyebut di dalam pembelajaran adalah pendekatan efektif, yaitu menggabungkan berbagai pendekatan dalam pembelajaran. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). Lalu bagaimana penerapannya di Sekolah Menengah Pertama?

Hubackova (2015) menyatakan bahwa selama beberapa tahun terakhir, pendidikan dan perkembangannya telah menjadi salah satu prioritas politik utama

Eropa Persatuan. Teknik komunikasi dan informasi modern telah memungkinkan perubahan besar dalam pendidikan. Baru metode dan bentuk pengajaran sedang dicari dan terjadi untuk mentransfer sejumlah besar informasi. Saat ini, *e-learning* digunakan di banyak universitas dan di sebagian besar sekolah menengah. Sudah sangat sering digunakan dalam bentuk gabungan pengajaran. Paling sering digunakan sebagai komponen pembelajaran campuran sebagai penghubung antara *e-learning* dan *contact teaching*.

Penerapan *blended learning* pada bidang studi pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah menengah pertama (SMP) akan menambah model pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan tatap muka dalam belajar. Kegiatan diharapkan lebih interaktif antara guru dan peserta didik maupun dengan sesama peserta didik. *Blended learning* merupakan alat bantu belajar bagi siswa yang kebutuhan akan belajarnya masih di bawah rata-rata. Bagaimana penerapan *blended learning* di sekolah menengah pertama (SMP)? Dengan sifatnya yang membuat pembelajaran lebih menarik maka *blended learning* ini mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan olahraga.

Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua dan tiga SMP biasanya pertumbuhan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat melompat dengan kaki secara bergantian, dapat menangkap bola dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk melakukan aktivitas olahraga. Selain itu, perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas Sekolah Menengah

Pertama (SMP) antara lain mereka telah dapat menunjukkan aktualisasi diri tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri.

Piaget (1964) menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya (teori perkembangan kognitif). Menurutnya, setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut *schemata* yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi (menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran) dan akomodasi (proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek).

Kedua proses tersebut jika berlangsung terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu secara bertahap anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungannya.

Berdasarkan karakteristik anak di atas maka *blended learning* menjadi model pembelajaran yang tepat untuk memberikan pengalaman nyata dalam pembelajaran. Okaz (2015) menyatakan selama berabad-abad, ceramah adalah pendekatan pengajaran yang paling umum digunakan dalam pendidikan tinggi. Tetapi Kuliah atau pengajaran tradisional

sekarang digambarkan sebagai mode pengajaran pasif karena ini membuat siswa enggan kritis memfilter informasi yang disampaikan. Berfokus hanya pada interaksi tatap muka tidak memberi ruang bagi pembelajaran kolaboratif, juga tidak memungkinkan instruktur untuk menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini juga berpengaruh kepada siswa-siswi SMP, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah. Kebanyakan guru melakukan pembelajaran dengan cara ceramah di lapangan, yang akan menjadikan siswa merasa bosan, dan tidak berminat dalam olahraga. Oleh karena itu dengan hadirnya pembelajaran berbasis *blended learning* sangat membantu siswa dalam belajar pendidikan jasmani dan olahraga. Selain itu, hasil penelitian mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *blended learning* dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, efisien serta menarik bagi peserta didik (Gusdiyanto, Dwiyogo, & Adi, 2020).

Dalam penerimaan informasi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) lebih tertarik pada penyampaian yang sifatnya visual gambar bukan teks. Namun dengan *blended learning* guru bisa memenuhi kebutuhan belajar siswa. Siswa harus mempelajari materi dalam cara baru dan interaksi dalam memenuhi kepentingan individu, sehingga keterampilan ini dapat mentransfer ke dunia nyata (Derntl & Motschnig-Pitrik, 2005). Hal ini mungkin benar dalam bidang teknologi pembelajaran, dimana pengertian transfer ke dunia nyata, kolaborasi, dan usaha tim (bekerja dalam kelompok) yang diperkuat. Selain itu, untuk dapat merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proses dan sumber daya untuk belajar teknologi,

seperti praktisi di lapangan melakukan setiap hari, siswa harus mampu belajar untuk menggunakan teknologi sebagai alat belajar dengan bimbingan dari guru atau orang tua. Model *Blended learning* tidak hanya merupakan sarana belajar materi pembelajaran, tetapi juga cara menempatkan isi pembelajaran dalam praktik. Pengawasan siswa dalam belajar juga perlu dilakukan, terutama berkolaborasi dengan pihak keluarga atau yang menjadi wali dari siswa tersebut (Simanjuntak & Kismartini, 2020).

Media yang digunakan dalam pembelajaran mampu memberikan contoh yang konkrit seperti video gerakan yang akan diperagakan oleh peserta didik, sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Guru merancang materi dengan visualisasi yang unik sehingga siswa dengan karakter masih transisi ke kanak-kanakan gemar untuk membaca materi yang disediakan. Hasil studi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan pemecahan masalah juga dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran *online* (Amalia & Hardini, 2020). Peran guru dalam tatap muka untuk mengawasi serta memberi arahan pada siswa selama jam pelajaran berlangsung. Karakteristik anak pada tingkat sekolah dasar dalam belajar masih bersifat bermain. Dengan adanya pencampuran cara belajar maka siswa akan mendapat pengalaman belajar yang bisa meningkatkan minat belajar karena tersedianya tampilan yang unik pada pembelajaran baik itu mengenai teori dan praktik yang dirancang sedemikian rupa menggunakan musik, video maupun gambar sehingga tidak membosankan selama pelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Blended learning merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Pembelajaran berlangsung secara konvensional (tatap muka), mandiri, dan mandiri via *online*. Bahwa memadukan pembelajaran sebagai kombinasi pembelajaran *online* dan tatap muka harus menjadi mode prioritas utama untuk mengajar dan belajar dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga dalam era modern seperti sekarang ini. Pentingnya adanya pembelajaran campuran dibenarkan oleh kenyataan bahwa belajar olahraga kegiatan komunikasi yang bisa diwujudkan baik di kelas maupun di luar kelas. Siswa sekolah menengah pertama (SMP) mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi mereka di luar kelas dengan cara berinteraksi *online* dengan satu sama lain saat mendiskusikan masalah di forum dan *chatting* dan melakukan aktivitas lainnya.

Pembelajaran berbasis *blended learning* memberikan sejumlah keuntungan penting bagi guru dan siswa, antara lain membantu pendidik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar, menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang peserta didik aktif proses pembelajaran bertanggung jawab atas hasil karya mereka sendiri. Pembelajaran berbasis *blended learning* dapat disajikan melalui beberapa program *online* seperti *Group Miling List* (Milis, seperti: Yahoo groups, Google+, dan lain-lain), *Web Blog*

Guru, *Social Media* (Facebook, Twitter, Instagram, Path, dan lain-lain), Aplikasi-aplikasi *Learning Management Systems* atau *LMS* (seperti: Moodle, Edmodo, Quipper, Kelase, dan lainnya).

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, G., & Hardini, A. T. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 424–431. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3977422>
- BakarNordin, A., & Alias, N. (2013). Learning Outcomes and Student Perceptions in Using of Blended Learning in History. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 577–585. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.375>
- Clement, M., Vandeput, L., & Osaer, T. (2016). Blended Learning Design: A Shared Experience. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 228, 582–586. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.089>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Boston: Pearson.
- Derntl, M., & Motschnig-Pitrik, R. (2005). The role of structure, patterns, and people in blended learning. *The Internet and Higher Education*, 8(2), 111–130. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2005.03.002>
- Dwiyogo, W. D. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blended learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media.
- Göksu, İ., & Atici, B. (2013). Need for Mobile Learning: Technologies and

- Opportunities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 685–694. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.388>
- Gusdiyanto, H., Dwiyoogo, W. D., & Adi, S. (2020). Pembelajaran Blended Learning Sosio Antropologi Olahraga untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 7–14.
- Heinze, A., & Procter, C. (2006). Online Communication and Information Technology Education. *Journal of Information Technology Education: Research*, 5(1), 235–249.
- Holden, J. T., & Westfall, P. J. (2006). Instructional media selection for distance learning: A learning environment approach. *Distance Learning*, 3(2), 1.
- Hubackova, S. (2015). Blended Learning – New Stage in the Foreign Language Teaching. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197, 1957–1961. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.582>
- Ibrahim, E. N. M., & Walid, N. (2014). Trust Contributing Factors in M-Learning Technology. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 129, 554–561. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.713>
- Kaur, M. (2013). Blended Learning - Its Challenges and Future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 612–617. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.248>
- Krasnova, T., & Demeshko, M. (2015). Tutor-mediated Support in Blended Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166, 404–408. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.544>
- Laili, N., & Wahyu Tanoto. (2020). Strategi Pembelajaran Blended Learning terhadap Kemampuan Konsep dan Prosedur Physical Examination pada Mahasiswa Keperawatan. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 74–83. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.585>
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 979–986.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Mohammad, N. M. N., Mamat, M. N., & Isa, P. M. (2012). M-learning in Malaysia: Challenges and Strategies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 67, 393–401. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.343>
- Mosa, E. (2006). Punctoedu: a blended e-learning model. *Current Developments in Technology-Assisted Education*, 6(4), 1744–1749.
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452. https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Mustafa, P. S. (2021). Implementation of Behaviorism Theory-based Training Learning Model in Physical Education in Class VII Junior High School Football Game Materials. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 13(1), 39–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/cjpk.v13i1.18131>
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli

- pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–65. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Aktivitas Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMK Negeri 4 Malang. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 78–92.
- Nazarenko, A. L. (2015). Blended Learning vs Traditional Learning: What Works? (A Case Study Research). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 200, 77–82. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.018>
- Okaz, A. A. (2015). Integrating Blended Learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 600–603. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.086>
- Ozuorcun, N. C., & Tabak, F. (2012). Is M-learning Versus E-learning or are They Supporting Each Other? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 299–305. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.110>
- Pavla, S., Hana, V., & Jan, V. (2015). Blended Learning: Promising Strategic Alternative in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1245–1254. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.238>
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children: Piaget. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186.
- Proios, M. (2019). Effects of practice style on a complex gymnastics skill performance of high-, medium-, and low-skilled learners. *Science of Gymnastics Journal*, 11(1), 77–90.
- Richards, C. (2005). The Design of Effective ICT-Supported Learning Activities: Exemplary Models, Changing Requirements, and New Possibilities. *Language Learning & Technology*, 9(1), 60–79.
- Roesdiyanto, & Sudjana, I. N. (2009). *Sejarah Olahraga dan Pendidikan Jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ruja, I. N., & Sukamto. (2015). Survey Permasalahan Implementasi Kurikulum Nasional 2013 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Di Jawa Timur. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, xi(2), 193–199.
- Salsabila, U., Utami, S., Zahra, A., Haikal, F., & Cahyono, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Online Selama Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4412063>
- Simanjuntak, S., & Kismartini, K. (2020). Respon Pendidikan Dasar Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Jawa Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 308–316. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3960169>
- Soler, R., Soler, J. R., & Araya, I. (2017). Subjects in the Blended Learning Model Design. Theoretical-Methodological elements. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237, 771–777. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.120>
- Wuest, D. A., & Fisette, J. L. (2012). *Foundations of Physical Education, Exercise Science, and Sport* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, Inc.