

Pembelajaran Senam Berbasis *Blended Learning* Guna Meningkatkan Hasil Belajar

Awal Akbar Jamaluddin¹, Wasis Djoko Dwiyo¹, Eko Hariyanto¹

¹Pendidikan Olahraga-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 03-05-2018
Disetujui: 18-10-2018

Kata kunci:

gymnastic learning;
blended learning;
learning outcomes;
pembelajaran senam;
blended learning;
hasil belajar

Alamat Korespondensi:

Awal Akbar Jamaluddin
Pendidikan Olahraga
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: awalakbarj@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: Research and development is a research using a product gymnastics, interactive multimedia, and utilization of edmodo social networking. This research using blended learning based learning model for problem learning result. The blended learning model design procedure consists of three stages (1) analysis, (2) the learning compilation stage, and (3) evaluation phase. The resulting product is teaching materials in the form of modules, interactive multimedia and online learning that is *edmodo*. Learning outcomes at each meeting have increased.

Abstrak: Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk yaitu buku ajar senam, multimedia interaktif, dan pemanfaatan jejaring sosial *edmodo*. Penelitian ini mengadopsi model rancangan pembelajaran berbasis *blended learning* untuk hasil belajar pemecahan masalah. Prosedur model rancangan pembelajaran berbasis *blended learning* terdiri atas tiga tahap, yakni (1) tahap analisis, (2) tahap rancangan pembelajaran, dan (3) tahap evaluasi. Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berupa modul, multimedia interaktif serta pembelajaran *online* yaitu *edmodo*. Hasil belajar pada setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Senam adalah olahraga yang orientasi gerakannya memperhatikan berbagai komponen fisik baik itu kekuatan, kelentukan, keseimbangan, koordinasi, serta kecepatan sehingga bisa menjadi acuan latihan untuk jenis olahraga lainnya, serta aktivitas dalam senam menekankan pada koordinasi gerakan yang selaras sehingga bisa menciptakan gerakan yang indah dan menarik. Dalam pembelajaran senam di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen adalah metode pembelajaran tatap muka (*face to face learning*), metode ceramah, dan metode demonstrasi atau sering disebut juga *conventional learning*. Metode ceramah adalah metode paling umum yang diterapkan dalam proses pembelajaran (Hamdani, 2011). Penekanan dari model pembelajaran konvensional adalah pendidik sebagai aktor utama dan sebagai sumber belajar satu-satunya, alat bantu dalam proses pembelajarannya hanya menggunakan buku. (White, 1968) mengungkapkan ada keterlambatan umpan balik informasi pembelajaran dalam penerapan kelas konvensional. Dalam pembelajaran model konvensional ini tenaga pendidik menentukan buku teks sebagai satu-satunya sumber materi pelajaran (Sanjaya, 2015). Model pembelajaran ini membuat proses belajar mengajar menjadi kurang efektif, lingkungan belajar yang monoton membuat peserta didik kurang memiliki semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga bisa berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara proporsional.

Pada dasarnya faktor penunjang pembelajaran yang efektif dan efisien serta memiliki daya tarik guna mendukung pencapaian hasil belajar itu terletak pada tiga hal pokok, yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Pengajar sebagai fasilitator, pembimbing, dan sebagai manajer kelas, sedangkan peserta didik sebagai objek dan subjeknya. Keduanya saling berpengaruh satu sama lain serta proses pembelajaran akan jauh lebih bermakna bila sumber belajarnya tepat dan sesuai. Penekanan pembelajaran yang diterapkan oleh dosen selama ini secara konvensional ternyata lebih menitikberatkan pada aspek *psikomotorik* saja, waktu pembelajaran hanya terfokus pada praktik keterampilan senam. Pernyataan tersebut diperkuat dari data hasil observasi yang dilakukan kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang angkatan 2017 yang sedang memprogram matakuliah senam, adapun data yang dimaksudkan adalah (1) penyajian materi senam dilakukan oleh mahasiswa sendiri melalui tugas terstruktur yaitu presentasi kelompok sedangkan untuk penyajian materi dari dosen hanya bersumber dari buku bacaan tanpa menggunakan media apapun, (2) pada saat presentasi penyajian materi senam tidak memiliki pola yang terstruktur, (3) kurang aktifnya pemateri dalam menyajikan materi, (4) media yang digunakan masih sangat monoton sehingga berimplikasi pada kurang menariknya materi untuk diperhatikan oleh peserta dari kelompok lain, (5) sumber belajar yang hanya bersumber dari dosen saja, dan (6) evaluasi pembelajaran yang hanya pada aspek psikomotorik dan hanya pada saat proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut dikarenakan pendidik masih belum memanfaatkan sumber belajar yang terintegrasi dengan teknologi. (Ashfahany *et al*, 2017) mengungkapkan bahwa sumber belajar adalah sebuah bahan ajar yang digunakan pada proses belajar mengajar dan memiliki tujuan guna mempermudah ketika proses pembelajaran berlangsung. (Barlex & Trebell, 2008) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam penyajian materi kepada peserta didik dalam mengeksplorasi materi jauh lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Peran teknologi dalam membantu meringankan beban kerja pada segala bidang telah berkembang pesat, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dalam arti khusus penerapan teknologi yang diterapkan secara baik, benar dan teratur akan membuat pembelajaran mengalami peningkatan, baik ditinjau dari proses belajarnya maupun hasil belajarnya. (Christensen, 2014) menyatakan bahwa pendidik yang mengadopsi teknologi dalam pembelajarannya setahap lebih maju dibandingkan yang tidak menggunakan, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mampu memberi efek positif terhadap sikap siswa dalam jangka waktu tertentu. Jadi, disimpulkan bahwa idealnya suatu proses pembelajaran untuk memenuhi semua ranah kompetensi baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik sehingga hasil belajar bisa lebih meningkat adalah dengan menerapkan teknologi ke dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi yang dimaksudkan adalah pemanfaatan sumber belajar yang tidak hanya bersumber dari guru atau dosen saja tapi memanfaatkan sumber belajar dengan menerapkan penggunaan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi kedalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran berbasis *blended learning*. (Saez & Ramirez, 2009) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *blended learning* telah muncul sebagai pendekatan metodologis baru dan dari hasil kajian terkait menunjukkan bahwa *blended learning* telah meningkatkan semua variabel pedagogis peserta didik seperti motivasi, waktu belajar, kepuasan, serta pengetahuan. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk menggapai keefektifan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar pendukung seperti media *online* dan *offline*. Menurut (Dwiyo, 2016) *blended learning* adalah kombinasi pembelajaran dengan pendekatan tatap muka, metode *offline*, dan metode *online*. Metode *online learning* bisa berupa pembelajaran yang menggunakan website, blog, *electronict-learning*, dan lain sebagainya. Kemudian untuk *offline learning* sendiri bisa berupa pendekatan pembelajaran yang menggunakan *Compact Discs (CD)*, *Digital Versatile Discs (DVD)* serta lain sebagainya (Sutopo, 2012). Jadi, disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *blended learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan semua metode sumber belajar, baik metode tatap muka, metode *offline*, dan metode *online*.

Pembelajaran *offline* yang dimaksud adalah pemanfaatan media sebagai sumber belajar yang didalamnya telah diberi konten pembelajaran, animasi, serta audio yang disesuaikan untuk menambah minat peserta didik sehingga berdampak positif pada proses serta hasil belajar peserta didik. (Hamdani, 2011) menjelaskan pengertian media yaitu susunan beberapa sumber belajar yang didalamnya terdapat mater-materi yang bisa membentuk karakter peserta didik sehingga bisa berdampak pada meningkatnya motivasi belajar. Pemilihan media sebagai domain pembelajaran mampu mencakup empat aspek, meliputi *Intellectual Skill, Verbal Information, Psychomotor Skill, and Attitude* (Dick & Carey, 2015). Pembelajaran dengan bantuan media dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat memenuhi semua ranah kompetensi pembelajaran baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotor. Metode pembelajaran dengan pendekatan media lebih sesuai dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Sharma, 2013). (Abdous & Yen, 2010) mengungkapkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik secara keseluruhan, disarankan agar peserta didik diberi banyak pilihan untuk meningkatkan kemampuan dalam pengoperasian komputer. Pemilihan media harus berdasar pada kemauan peserta didik yang harapannya nanti memiliki dorongan serta motivasi dalam belajar. Keterlibatan persepsi peserta didik jauh lebih tinggi dengan bantuan media (Yueh *et al*, 2012), sedangkan pembelajaran berbasis *online* yang dimaksud adalah penggalan informasi yang dilakukan oleh peserta didik menggunakan aplikasi dan terhubung ke dalam jejaring internet serta dapat berinteraksi dengan guru atau dosen Seseorang mengakses informasi dan belajar melalui internet disebut juga sebagai *E-learning* (Prawiradilaga, 2012).

Menurut (Bliuc *et al*, 2010) pembelajaran *online* telah menjadi bagian sangat penting dalam pendidikan dalam upaya meningkatkan pengalaman peserta didik melalui berbagai kegiatan, seperti diskusi *online*, studi kasus interaktif, kuis, penyelidikan, dan penilaian mandiri. (Jhong *et al*, 2012) ada korelasi positif antara penerapan kelas *online* dan prestasi belajar peserta didik dan subjek kelompok eksperimen lebih termotivasi karena adanya pelengkap berupa kelas *online*. (Shi *et al*, 2011) untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran metode *online* dapat dikombinasikan dengan jenis metode pembelajaran lainnya seperti metode tatap muka dan metode *offline*. Menurut (Wichadee *et al*, 2017) pembelajaran berbasis *blended* lebih efektif dari pembelajaran tradisional baik kemampuan lisan maupun motivasi. Jadi, disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan model pembelajaran berbasis *blended learning* lebih mampu dalam mengeksplorasi pembelajaran karena tidak terbatas oleh waktu, proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada 39 mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang diperoleh keterangan bahwa 78.2% responden menyatakan menyukai pembelajaran senam, 87.1% responden menyatakan setuju bahwa pertemuan tatap muka satu minggu dengan tiga jam/pertemuan dirasa masih belum bisa memenuhi semua ranah kompetensi baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotor, 61.5% responden menyatakan bahwa proses pembelajaran senam lebih menekankan pada aspek keterampilan dengan tugas tersrtuktur, 83,3% responden menyatakan sangat perlu untuk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, 96.1% menyatakan bahwa setiap hari mahasiswa mengakses internet, 83.9% responden menyatakan bahwa internet sangat bermanfaat untuk menambah wawasan tentang pembelajaran, 76,9% responden menyatakan sangat perlu bahan ajar *online* yang bisa diakses kapanpun, 86.5% responden menyatakan sangat perlu pengembangan model pembelajaran yang bisa menggabungkan beberapa metode pendekatan

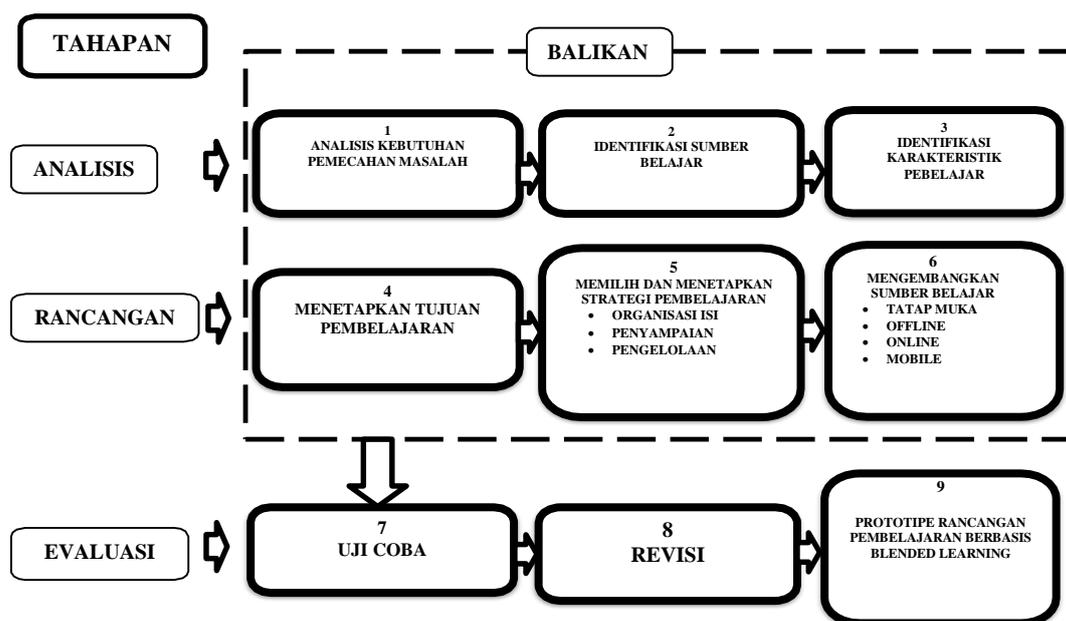
pembelajaran, baik metode tatap muka dengan pembelajaran berbasis *offline* menggunakan multimedia interaktif dan *online* menggunakan *edmodo*, 86.5% responden menyatakan sangat perlu untuk dikembangkan pembelajaran berbasis *blended learning* untuk memenuhi semua ranah kompetensi baik itu kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dari hasil analisis kebutuhan dapat diasumsikan bahwa pembelajaran senam di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang lebih menekankan pada aspek psikomotorik, sedangkan pada aspek kognitif masih kurang sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang dan hasil analisis kebutuhan dirumuskan bahwa permasalahan pembelajaran senam di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang adalah kurangnya sumber belajar yang terintegrasi dengan teknologi sehingga dapat berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang ideal. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini akan terlebih dahulu dihasilkan sebuah produk pembelajaran senam dengan menggunakan pendekatan model pembelajaran berbasis *blended learning*. Untuk pembelajaran tatap muka dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan produk modul/buku pembelajaran senam, untuk metode *offline* menggunakan multimedia interaktif, sedangkan pada metode *online* menggunakan jejaring sosial *edmodo*.

METODE

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran senam berbasis *blended learning* ini mengadopsi model rancangan pembelajaran berbasis *blended learning* untuk hasil belajar pemecahan masalah (Dwiyoogo, 2016). Prosedur model rancangan pembelajaran berbasis *blended learning* terdiri atas tiga tahap yakni (1) tahap analisis, (2) tahap rancangan pembelajaran, dan (3) tahap evaluasi. Untuk tahap analisis ada tiga langkah, meliputi (1) analisis kebutuhan pemecahan masalah, (2) identifikasi sumber belajar dan kendala, dan (3) identifikasi karakteristik pembelajar. Tahap rancangan, meliputi (1) menetapkan tujuan pembelajaran, (2) memilih dan menetapkan strategi pembelajaran (mengorganisasi isi, penyampaian, serta pengelolaan), (3) mengembangkan sumber belajar (tatap muka, *offline*, *online* maupun *mobile*). Tahap evaluasi terdiri atas tiga langkah, meliputi (1) uji coba, (2) revisi, dan (3) prototipe rancangan pembelajaran senam berbasis *blended learning*, (Dwiyoogo, 2016). Untuk lebih jelasnya perhatikan Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Uji Coba Produk

Desain Uji Coba

Desain untuk pengembangan produk pembelajaran senam berbasis *blended learning* ini melalui tiga tahap, yakni (1) evaluasi ahli (ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi), (2) uji coba kelompok skala kecil, dan (3) uji coba kelompok skala besar. Setelah produk pengembangan telah jadi maka akan dilanjutkan ke tahap uji efektivitas terhadap hasil belajar untuk mengukur tingkat keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan dari produk yang dikembangkan.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran senam berbasis *blended learning* ini, meliputi (1) subjek atau responden analisis kebutuhan penelitian ini adalah satu dosen pengampu matakuliah senam dan 39 mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang pada program studi Pendidikan Jasmani, (2) para ahli terdiri dari evaluator ahli pada bidang tertentu, secara umum evaluator yang dimaksudkan antara lain ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi, (3) subjek uji coba untuk kelompok kecil adalah 12 mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, dan (4) uji coba kelompok skala besar adalah 39 mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran senam berbasis *blended learning* ini peneliti memakai kedua jenis data tersebut baik itu kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil evaluasi oleh tiga ahli baik ahli media, ahli pembelajaran, dan ahli materi yang berisi saran dan masukan dari produk yang dikembangkan. Untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi awal yakni analisis kebutuhan untuk mengetahui persentase produk yang dikembangkan serta dari hasil uji coba produk kelompok kecil dan uji coba kelompok kelompok besar.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan angket, butir-butir soal dan jawaban menggunakan skala pengukur *Likert*. Data berupa data kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, serta uji coba kelompok besar, dari hasil analisis tersebut dapat diketahui tingkat persentase dengan menggunakan kuesioner yang dikembangkan dalam bentuk angka untuk mendapatkan data yang akurat.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terdiri atas dua bagian, yaitu berupa lembar penilaian dan lembar tanggapan. Analisis data tentang kesesuaian multimedia pembelajaran dengan teori pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (validasi ahli) dapat dilakukan secara deskriptif. Analisis deskriptif dapat digunakan untuk menentukan sebuah multimedia pembelajaran dinyatakan valid atau tidak valid untuk digunakan. Rumus untuk analisis deskriptif menurut (Akbar dan Sriwiyana, 2010) sebagai berikut.

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total skor empirik validator

S - max = Skor maksimal yang diharapkan

100 % = Konstanta

Untuk menentukan kesimpulan validitas yang dimaksudkan maka langkah selanjutnya adalah menetapkan kriteria kualitas produk yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penggolongan Persentase Pengolahan Data

No	Persentase	Kategori	Keterangan
1	75.01—100.00 %	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	50.01—75.01%	Cukup Valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	25.01— 50.30%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
4	00.00—25.00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

(Sumber: Akbar & Sriwiyana, 2010)

Uji Efektivitas

Setelah melalui semua tahap desain uji coba maka produk pengembangan pembelajaran senam berbasis *blended learning* telah siap untuk diuji efektivitas. Uji efektivitas dimaksudkan untuk menguji seberapa efektif ketercapaian tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada matakuliah senam, dan seberapa efisien penggunaan dari produk *blended learning* guna menghasilkan hasil belajar (*output*), serta seberapa menarik model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan motivasi mahasiswa pada pembelajaran senam. Dalam uji efektivitas, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *One Shot Case Study* (Tabel 2).

Tabel 2. Uji Efektivitas Menggunakan One Shot Case Study

Subjek	Perlakuan (X)	Observasi (O)
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang yang memprogram matakuliah senam sebanyak 30 orang	Penerapan pembelajaran senam berbasis <i>blended learning</i> kelompok menjadi subjek penelitian	Hasil

Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang pada program studi Pendidikan Jasmani angkatan 2017 yang sedang memprogram matakuliah senam, sedangkan sampel penelitian ini adalah 30 mahasiswa FIK UM pada program studi Pendidikan Jasmani angkatan 2017 yang sedang memprogram matakuliah senam.

Teknik Analisis Data Uji Efektivitas

Setelah data penelitian telah diperoleh, kemudian dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Teknik analisis data dalam penelitian adalah tehnik analisis data kuantitatif dengan tetap memperhatikan indikator-indikator yang ada, karena pada dasarnya penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Terkait dengan hasil pembelajaran, semua efek dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda. Indikator yang dimaksud adalah (1) tingkat keefektifan pembelajaran, (2) tingkat efisiensi pembelajaran, dan (3) daya tarik pembelajaran (Degeng, 2013). Kualitas akhir pembelajaran senam *berbasis blended learning* dapat dirumuskan dalam rumus persentase yang dijelaskan sebagai berikut.

$$Vn \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan:

Vn = Validitas nilai tes peserta didik

TSe = Total skor empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai peserta didik)

TSh = Skor maksimal yang diharapkan (nilai hasil uji kompetensi maksimal yang dicapai peserta didik)

Apabila datanya berupa persentase, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya (Akbar & Sriwiyana, 2013). Adapun penggolongan persentase pengujian efisiensi dan daya tarik hasil belajar sebagaimana Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Pengujian Efisiensi dan Daya Tarik Hasil Belajar

No	Kriteria	Tingkat Validitas
1	81,00%—100,00%	Sangat Tuntas (dapat digunakan tanpa perbaikan)
2	61,00%—80,00 %	Cukup Tuntas (dapat digunakan dengan direvisi kecil)
3	41,01%—60,00%	Kurang Tuntas (Tidak dapat digunakan)
4	21,00%—40,00%	Tidak Tuntas (Tidak dapat digunakan)
5	00,00%—20,00%	Sangat Tidak Tuntas (tidak dapat digunakan)

(Sumber: Akbar & Sriwiyana, 2013)

HASIL

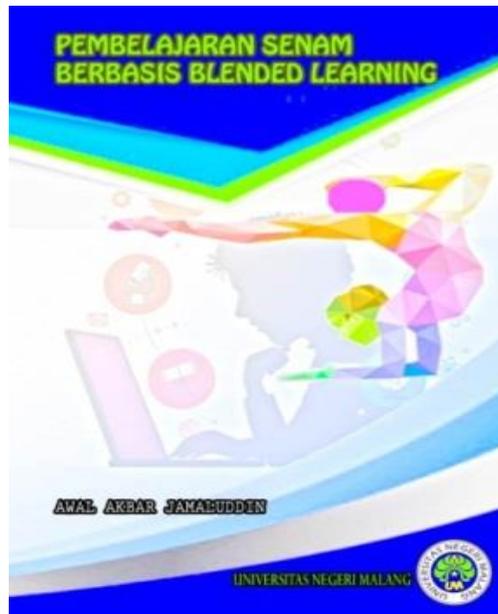
Produk pembelajaran senam berbasis *blended learning* terdiri atas modul cetak, pembelajaran *offline* menggunakan multimedia interaktif, dan pembelajaran *online* dengan memanfaatkan *platform online edmodo*. Produk pembelajaran senam dibuat dengan tujuan memudahkan mahasiswa dalam pembelajaran mandiri ataupun kelompok tanpa harus bertatap muka dengan dosen. Hasil pengembangan pada bahasan ini mencakup (1) produk pengembangan, (2) penyajian data keseluruhan, (3) analisis data, (4) revisi produk, dan (5) implementasi model pembelajaran matakuliah senam berbasis *blended learning*.

Produk Pengembangan

Produk pengembangan adalah hasil dari serangkaian proses yang dilakukan guna menghasilkan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dengan metode pembelajaran tatap muka yang dipadukan dengan memanfaatkan media *offline* dan media *online* sehingga hasil belajar (*output*) dapat meningkat. Media yang digunakan terdiri dari modul, multimedia interaktif, dan *platform Edmodo*.

Modul Cetak

Modul cetak pembelajaran senam berbasis *blended learning* yang memuat enam materi, meliputi mengenal dunia senam, peraturan dan perwasitan, sarana prasarana, jenis-jenis senam, senam lantai, serta metode latihan. Keseluruhan materi dalam bentuk (gambar, konsep, dan animasi) serta latihan soal di setiap akhir dari materi modul. Modul dicetak menggunakan kertas yang berukuran B5 dengan berat per kertas 80 gram dan ukuran margin kiri 1 cm, kanan, 1 cm, atas 1 cm, dan bawah 1 cm dengan total keseluruhan halaman mulai dari kata pengantar sampai riwayat peneliti berjumlah 150 halaman. Berikut akan diuraikan garis besar dari produk modul sebagai media dalam proses pembelajaran tatap muka matakuliah senam. Contoh sampul buku pembelajaran senam berbasis *blended learning* sebagaimana terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Cover Modul Pembelajaran

Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang digunakan adalah hasil dari pengembangan aplikasi media pembelajaran menggunakan software autoplay media studio delapan yang dapat langsung diaplikasikan di laptop secara *offline*. Secara garis besar, media pembelajaran menggunakan *autoplay* memuat keseluruhan materi yang terdapat di dalam modul/buku pembelajaran senam berbasis *blended learning*. Tampilan dasar dari multimedia interaktif sebagai pembelajaran *offline* sebagaimana tampak pada Gambar 4—9.



Gambar 4. Tampilan Opening Video Multimedia Interaktif



Gambar 5. Tampilan Pengantar



Gambar 6. Tampilan Menu Utama (home)



Gambar 7. Menu Sub Materi Teknik Dasar



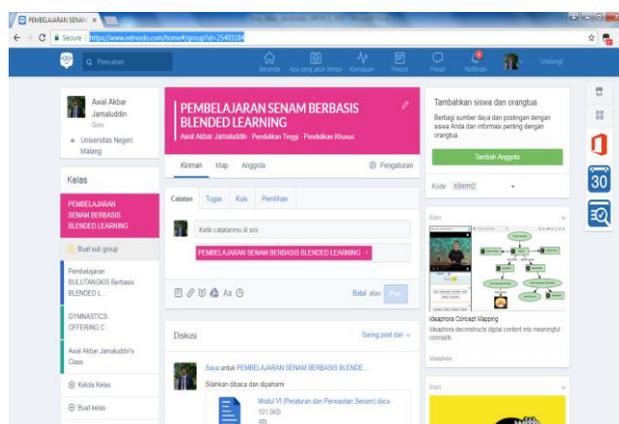
Gambar 8. Flipbook Pembelajaran Senam



Gambar 9. Tampilan Evaluasi (Quiz Creator)

Edmodo

Secara umum, *edmodo* adalah aplikasi/*platform* yang telah ada bagi pengguna untuk saling berinteraksi dalam konteks pembelajaran baik pendidik (dosen dan guru) maupun orangtua. Dalam hal ini, *edmodo* dijadikan sebagai media *online* yang berfungsi untuk mengirimkan bahan bacaan berupa modul pembelajaran sebelum bertemu secara tatap muka di kelas, jadi mahasiswa telah memiliki gambaran tentang apa yang akan dikaji pada pertemuan tatap muka. Selain itu, *edmodo* juga dijadikan sebagai bahan evaluasi peneliti dalam melihat *progress* dari peserta didik. Aplikasi *edmodo* sebagai media *online* sendiri terdapat beberapa menu, di antaranya materi pembelajaran senam per modul yang dikirimkan sebelum pertemuan tatap muka di dalam kelas, anggota dalam grup kelas, pengaturan pengiriman tugas serta penyimpanan file. Untuk dapat mengakses *Edmodo*, mahasiswa bisa bergabung di *website* <https://www.edmodo.com/home#/group?id=25403184>. Web *Edmodo* dapat membaca materi, mengunduh soal, dan mengerjakan soal tanpa harus terikat dalam konteks pembelajaran di kelas. Jadi, proses belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja dengan bantuan koneksi internet. Berikut contoh gambar dari *platform edmodo* sebagai pembelajaran *online*.



Gambar 10. Tampilan Edmodo (Media Pembelajaran Online)

PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Data diperoleh dari hasil persentase analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Negeri Malang pada bulan September 2017. Dari analisis kebutuhan tersebut didapatkan hasil yang meliputi pertemuan tatap muka sebanyak satu kali dalam satu minggu belum cukup untuk meningkatkan kemampuan aspek *kognitif*, kurangnya pemanfaatan sumber belajar, pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran senam. Berdasarkan hasil tersebut diperlukan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran senam berbasis *blended learning*. Sementara itu, data dari dosen diperoleh dari hasil wawancara dengan dosen matakuliah senam pada bulan September 2017. Berdasarkan hasil wawancara tersebut didapatkan hasil bahwa (1) proses pembelajaran hanya berfokus pada aspek psikomotorik, tidak digunakannya buku dalam pembelajaran senam dan (2) evaluasi pembelajaran hanya pada aspek psikomotorik dari hasil tersebut diperlukan model pembelajaran senam berbasis *blended learning*.

Validasi Ahli

Ahli Pembelajaran

Dari hasil validasi ahli pembelajaran yang dilaksanakan bulan pada Maret 2018 diperoleh hasil untuk aspek penyajian materi didapatkan hasil 93,75% (sangat valid), untuk aspek kesesuaian materi didapatkan hasil 90% (sangat valid), dan untuk aspek keakuratan materi didapatkan hasil 91,66% (sangat valid). Untuk saran dan masukan dari ahli pembelajaran adalah gambar di dalam modul harus memakai orang Indonesia sebagai bentuk nasionalisme, heading/judul harus bold, penambahan materi pada modul disesuaikan dengan materi pembelajaran *offline*.

Ahli Materi Senam

Dari hasil validasi ahli materi senam yang dilaksanakan pada bulan Maret 2018 diperoleh hasil untuk aspek kejelasan materi didapatkan hasil (100%) sangat valid, untuk aspek pemahaman materi pembelajaran didapatkan hasil 91,66% (sangat valid), untuk aspek kemudahan materi didapatkan hasil 62,5% (cukup valid), untuk aspek kesesuaian materi pembelajaran didapatkan hasil 87,5% (sangat valid), untuk aspek kemenarikan didapatkan hasil 79,16% (sangat valid). Untuk saran dan masukan dari ahli materi senam lebih kepada aspek penilaian instrumen (4,3,2,1) yang digunakan penggunaan istilah kata yang tepat.

Ahli Media Teknologi Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli materi senam yang dilaksanakan pada bulan Maret 2018 diperoleh hasil pada komponen modul/buku cetak untuk aspek sampul *cover* depan dan belakang diperoleh hasil 90% (sangat valid), untuk aspek bahan buku didapatkan hasil 95% (sangat valid), untuk aspek *layout*, *header*, *footer* didapatkan hasil 95% (sangat valid), untuk aspek isi keseluruhan materi didapatkan hasil 100% (sangat valid), untuk aspek kesesuaian penulisan dan gambar didapatkan hasil 100% (sangat valid), untuk aspek gaya bahasa didapatkan hasil 95,83% (sangat valid), untuk aspek kejelasan tulisan dan materi serta gambar didapatkan hasil 91,66% (sangat valid), untuk aspek kemenarikan didapatkan hasil (95,83%) sangat valid. Pada komponen multimedia interaktif untuk aspek tampilan pembuka didapatkan hasil 89,28% (sangat valid), untuk aspek tampilan menu utama (home) didapatkan hasil 91,66% (sangat valid), untuk tampilan menu setiap materi didapatkan hasil 94,44% (sangat valid), untuk aspek video didapatkan hasil 95% (sangat valid). Pada komponen media *online* (*edmodo*) yang terdiri atas tiga butir pertanyaan untuk keseluruhan aspek didapatkan hasil 91,66% (sangat valid). Untuk saran dan masukan dari ahli media pembelajaran yaitu perlunya penyempurnaan pada penggunaan *icon* gambar yang menunjukkan pesan.

Uji Coba Kelompok

Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilaksanakan pada bulan April 2018 dan didapatkan hasil berupa kriteria kemenarikan memperoleh persentase sebesar 85,76%, untuk kriteria kejelasan memperoleh persentase sebesar 88,75%, untuk kriteria kemudahan memperoleh persentase sebesar 88,54%, untuk kriteria keefektifan memperoleh persentase sebesar 84,72%. Total rata-rata keseluruhan persentase sebesar 87,03% dengan kriteria sangat valid sehingga dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu uji coba kelompok besar.

Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada bulan April 2018 dan dari uji kelompok besar didapatkan hasil yaitu untuk kriteria kemenarikan diperoleh persentase sebesar 83,76%, untuk kriteria kejelasan diperoleh persentase sebesar 84,10%, untuk kriteria kemudahan diperoleh persentase sebesar 85,09%, untuk kriteria keefektifan diperoleh persentase sebesar 82,69%. Total rata-rata 83,97% dengan kriteria sangat valid sehingga diperoleh produk pengembangan pembelajaran senam berbasis *blended learning* yang telah siap digunakan.

Uji Efektivitas

Hasil uji efektivitas yang dilakukan kepada 30 mahasiswa Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang yang sedang memprogram matakuliah senam didapatkan keterangan bahwa dari tiga kali pertemuan untuk komponen efektivitas atau nilai kelas mahasiswa diperoleh pada pertemuan pertama materi mengenal dunia senam diperoleh rata-rata nilai sebesar 73,33% dan untuk materi peraturan dan perwasitan diperoleh rata-rata nilai sebesar 80,33%. Pada pertemuan kedua untuk materi sarana prasarana diperoleh rata-rata nilai sebesar 80,66% dan untuk materi jenis-jenis senam diperoleh rata-rata nilai sebesar 82,33%. Pada pertemuan ketiga untuk materi senam lantai diperoleh rata-rata nilai sebesar 88,33% dan untuk materi metode latihan diperoleh rata-rata nilai sebesar 90,66%.

Pada komponen efisiensi, waktu pengerjaan soal yang diberikan pada setiap pokok bahasan, mahasiswa yang menjadi subjek penelitian dapat meminimalkan waktu yang digunakan dalam mengerjakan soal, data yang disajikan mencakup konversi menit dan detik agar mempermudah dalam mencari rata-rata waktu yang digunakan dalam mengerjakan soal. Dari tiga kali pertemuan didapatkan hasil bahwa (1) pada pertemuan pertama rata-rata waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam mengerjakan soal untuk materi mengenal dunia senam adalah 514,50 detik atau 8 menit 576 detik, dan untuk materi peraturan dan perwasitan diperoleh rata-rata 493,90 detik atau 8 menit 232 detik; (2) pada pertemuan kedua rata-rata waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam mengerjakan soal untuk materi sarana prasarana adalah 488,80 detik atau 8 menit 133 detik, dan untuk materi jenis-jenis senam diperoleh rata-rata 475,40 detik atau 7 menit 923 detik; (3) pada pertemuan pertama rata-rata waktu yang dibutuhkan mahasiswa dalam mengerjakan soal untuk materi senam lantai diperoleh rata-rata 472,60 detik atau 7 menit 877 detik, dan untuk materi metode latihan diperoleh rata-rata 451,80 detik atau 7 menit 529 detik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa di setiap pertemuan mahasiswa mengalami waktu yang sedikit lebih cepat dari pertemuan sebelumnya. Untuk komponen kemenarikan produk pengembangan pembelajaran senam berbasis *blended learning* diperoleh dari hasil penyebaran angket pada pertemuan terakhir untuk uji efektivitas dengan jumlah butir instrumen sebanyak sembilan butir pertanyaan dan dari hasil tersebut diperoleh persentase kemenarikan produk pembelajaran senam berbasis *blended learning* sebesar 90,18% dengan kriteria sangat valid.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran senam dengan menerapkan model pendekatan *blended learning* akan mengalami peningkatan hasil belajar baik dari segi peningkatan nilai, penggunaan waktu, dan kemenarikan. Sebelum menyebarkan produk yang dihasilkan pada cakupan yang lebih luas perlu diadakan peninjauan kembali untuk mendapatkan data kesesuaian produk pada kondisi lingkungan serta kebutuhan pada instansi yang nantinya menjadi sasaran penyebaran produk.

Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut. *Pertama*, acuan dasar dari pengembangan produk ini berasal dari hasil analisis kebutuhan atau keadaan, kondisi pada saat sekarang dan apabila pengembang selanjutnya ingin mengembangkan produk dengan konteks sejenis ataupun konteks yang lain agar kiranya bisa memperhatikan kondisi pada saat itu. *Kedua*, sebelum mengembangkan produk seharusnya memperhatikan materi yang akan diujicobakan agar produk yang dihasilkan bisa lebih tepat sasaran. *Ketiga*, penelitian pengembangan dengan pendekatan *blended learning* harus bisa lebih memperhatikan kondisi yang memengaruhinya, di antaranya hasil dari kompetensi, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, strategi dalam penyampaian pembelajaran, lokasi, kemampuan pendidik serta ketersediaan sumber daya sebagai pendukung pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. & Sriwiyana, H. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Abdous, M. & Yen, C. J. (2010). A Predictive Study of Learner Satisfaction and Outcomes in Face-to-face, Satellite Broadcast, and Live Video-Streaming Learning Environments. *Internet and Higher Education*, 13(4), 248—257.
- Anderson, T. & Elloumi, F. (2005). Theory and Practice of Learning. Canada. Athabasca University. *British Journal of Educational Technology*, 36(1), 111—120.
- Ashfahany, F. A., Adi, S., Hariyanto, E. (2017). Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(2), 261—267.
- Berlex, D. M. & Trebell. (2008). Design Without Make: Challenging the Conventional Approach Teaching and Learning in a Design and Technology Classroom. *International Journal Design Education*, 18, 119—138.
- Christensen, R. (2014). Effect of Technology Integration Education on the Attitudes of Teacher and Students. *Journal of Research on Technology in Education*, 34(4), 411—433.
- Degeng, N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran; Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup Arasmedia.
- Dwiyogo, W. D. (2016). Pembelajaran Berbasis Blended Learning. *Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media.

- Dwiyogo, W. D. (2008). *Aplikasi Teknologi Pembelajaran: Media Pembelajaran Penjas & Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sharma, P. (2013). Role of Interactive Multimedia for Enhancing Students' Achievement and Retention. *International Women Online Journal of Distance Education*, 2(3), 12—22.
- Shi, et al. (2011). College Student Effort Expenditure in Online Versus Face-to-Face Courses. The Role of Gender, Team Learning Orientation, and Sense of Classroom Community. *Journal of Advanced Academics*, 22(4), 619—638.
- Sutopo, H.D. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan; Research and Development R & D*. Bandung: Alfabeta.
- White, K. 1968. Delay of Test Information Feedback and Learning in a Conventional Classroom. *Psychology in the Schools*, 5(1), 78—81.
- Wichadee, S. (2017). A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(2), 137—154.
- Yueh, H.P., Lin, W., Huang, J.Y., Sheen, H. J. (2012). Effect of student engagement on multimedia-assisted instruction. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 4(3), 347—358.