

Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Estrado Isaci Selestiano Rodriquez¹, Wasis Djoko Dwiyo¹, Supriyadi¹

¹Pendidikan Olahraga-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-07-2019

Disetujui: 15-02-2020

Kata kunci:

blended learning;

football;

physical education health and recreation;

blended learning;

sepakbola;

pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research and development is (1) to produce a teaching material product for football courses based on blended learning (face to face, offline, online) and (2) test the effectiveness, efficiency and attractiveness of development products. The results from product specifications research and development for teaching materials football courses based on blended learning following: (1) face-to-face method using printed books, (2) offline methods using interactive multimedia autoplay media studio 8.0, (3) online methods utilizing virtual classes edmodo. The overall results of the average attractiveness test of product development teaching materials using face to face, offline, and online methods satisfy very interesting criteria.

Abstrak: Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) menghasilkan sebuah produk bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* (tatap muka, *offline*, *online*) dan (2) menguji efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk pengembangan. Spesifikasi produk hasil pengembangan berupa bahan ajar tata muka menggunakan buku cetak, bahan ajar *offline* menggunakan multimedia interaktif berupa *autoplay media studio* 8.0, dan untuk bahan ajar *online* menggunakan kelas virtual yaitu *edmodo*. Hasil keseluruhan rata-rata uji daya tarik bahan ajar produk pengembangan menggunakan metode tatap muka, *offline*, dan *online* adalah sangat menarik.

Alamat Korespondensi:

Estrado Isaci Selestiano Rodriquez

Pendidikan Olahraga

Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang

E-mail: rodriquezsaci@gmail.com

Berkembangnya dunia teknologi pada saat ini sangat sulit untuk dibendung. Hal ini juga berdampak dalam dunia pendidikan. Saat ini dengan mengikuti perkembangan jaman yang makin maju, dapat dikatakan dunia pendidikan sangat sulit untuk dipisahkan dengan teknologi. Salah satu bidang pendidikan yang terkena dampak dari majunya dunia teknologi adalah Pendidikan Jasmani. Salah satu faktor yang mempunyai peranan sangat penting untuk memajukan pendidikan dalam hal ini Pendidikan Jasmani adalah pendidik. Proses interaksi diantara pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar disebut pembelajaran. Pendidik selama ini lebih banyak menyampaikan materi kepada para peserta didik dengan menggunakan metode konvensional. Pendidik masa kini harus mempunyai pemahaman bahwa proses pembelajaran harus dapat disampaikan sebaik mungkin kepada para peserta didik.

Dosen sebagai seorang pendidik dan pengajar memiliki peran yang cukup besar sehingga dituntut memiliki kreativitas dan keterampilan yang tinggi untuk mengaplikasikan teknologi ke dalam materi yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi proses pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari (Trebel, 2008) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam penyajian materi pelajaran kepada peserta didik dalam mengeksplorasi materi lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Menurut (Dwiyo, 2008) sumber belajar bukan hanya guru, tetapi berupa bahan yang dapat diwujudkan dalam buku ajar, *audio visual*, komputer, dan teknologi terintegrasi. Proses pembelajaran sendiri terdiri dari sejumlah komponen-komponen, setiap komponen-komponen tersebut tidak dapat berjalan sendiri, melainkan saling terkait ke arah tercapainya tujuan. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Ali & Zahidi, 2014) yang menyatakan bahwa selain buku teks, alat *audio visual* (AVT), video, perangkat lunak pengajaran (CD/DVD) dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam menjalani proses belajar mengajar dan proses pembelajaran pendidikan jasmani akan menjadi lebih baik bila terjadi interaksi dari berbagai variabel. Berdasarkan hal itu, motivasi peserta didik dalam pembelajaran tidak dapat terlepas dari sebuah bahan ajar yang berisi cakupan ilmu pengetahuan yang terkait.

Berbicara mengenai pembelajaran tentunya tidak terlepas dari bahan ajar yang digunakan. (Elisah, Ahmadi, & Amri, 2011) berpendapat bahan ajar adalah bahan yang dipakai oleh instruktur dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. (DIKTI, 2017) menyatakan bahan ajar adalah media berisi materi pelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran untuk menggiatkan peserta didik belajar. Dalam pembelajaran apabila bahan ajar yang digunakan dapat dikembangkan berdasarkan

kebutuhan dari pendidik dan peserta didik, serta mampu dimanfaatkan secara baik dan benar maka mampu meningkatkan mutu dari pembelajaran itu sendiri. Seorang pendidik harus mampu menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi para peserta didik. Hal ini dapat diwujudkan dengan menggunakan bahan ajar yang bisa menarik perhatian dari para peserta didik. Meningkatkan minat dan proses belajar mengajar peserta didik menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik maka sangat diperlukan merancang sumber belajar. Bahan ajar bisa berupa bahan ajar cetak dan non-cetak.

Pembaharuan model bahan ajar yang memanfaatkan pengembangan teknologi dan komunikasi sangat dibutuhkan untuk menambah variasi pembelajaran. Salah satunya yaitu model *blended learning*. *Blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran yang dilakukan dengan cara langsung dan virtual. (Dwiyogo, 2016) menyatakan bahwa *blended learning* adalah strategi penyampaian materi pembelajaran secara tatap muka, berbasis komputer (*offline*) dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). (Dinning, Magill, Money, Walsh, & Nixon, 2016) menyatakan *blended learning* merupakan strategi pembelajaran yang memadukan pembelajaran secara tatap muka dengan terciptanya kesempatan pembelajaran secara *online*. *Blended learning* diartikan gabungan proses belajar mengajar yang dilakukan secara tatap muka dan *online* (Vaughan, 2014).

Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik bahan ajar menggunakan *blended learning* dapat dijadikan alternatif metode bahan ajar yang dirasa tepat. Berdasarkan manfaatnya *blended learning* memberikan peluang bagi peserta didik dalam mengendalikan keberhasilan belajarnya. (Graham, 2006) menyatakan ada beberapa alasan *blended learning* sangat cocok dalam pembelajaran, di antaranya (a) meningkatkan efektivitas pendidikan, (b) peningkatan akses dan kenyamanan, dan (c) lebih besar efektivitas biaya. (Dwiyogo, 2016) mengatakan keuntungan pembelajaran *blended learning* yaitu (1) memperluas jangkauan pembelajaran, (2) kemudahan implementasi, (3) efisien biaya, (4) hasil yang optimal, (5) menyesuaikan kebutuhan pebelajar, (6) meningkatkan kemenarikan pembelajaran, sementara kekurangan pembelajaran *blended learning*, meliputi (1) diperlukan media yang banyak, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, (2) fasilitas yang dimiliki pelajar kurang merata, seperti komputer dan akses internet, dan (3) minimnya pengetahuan masyarakat pada pemanfaatan teknologi.

Sepakbola adalah olahraga yang paling digemari dari sekian banyak olahraga yang ada. (Hukuhodo, 2012) menyatakan bahwa di Benua Asia, 10 dari 14 Kota yang ada sepakbola merupakan olahraga yang paling populer dan paling banyak ditonton serta dibaca. Menurut (Amiq, 2016) sepakbola merupakan olahraga memakai bola yang dimainkan dua kesebelasan dengan masing-masing berjumlah 11 pemain. Sepakbola juga menjadi salah satu matakuliah yang ditempuh oleh mahasiswa di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang. Materi kuliah sepakbola yaitu teknik dasar dan peraturan permainan sepakbola (perwasitan).

Observasi awal peneliti lakukan di Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang pada tanggal 16 Oktober 2018, peneliti memperoleh hasil wawancara dengan dosen pengampu matakuliah sepakbola yaitu materi perkuliahan terdiri dari teknik dasar dan peraturan permainan (perwasitan). Metode yang digunakan sampai sekarang ini hanya memakai metode tatap muka, ceramah, penugasan, praktik disertai dengan tanya jawab. Kesimpulan wawancara dengan dosen pengampu matakuliah sepakbola yaitu sangat dibutuhkan bahan ajar untuk matakuliah sepakbola menggunakan *blended learning* (tatap muka, *offline*, dan *online*) karena sangat membantu tugas dosen dalam menyampaikan materi. Memanfaatkan *blended learning* bisa menarik minat mahasiswa mengikuti proses pembelajaran matakuliah sepakbola.

Hasil analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket pada mahasiswa yang pernah menempuh matakuliah sepakbola berjumlah 50 mahasiswa diperoleh hasil yaitu 57,4% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengikuti matakuliah sepakbola, 57,8% mahasiswa mengungkapkan ketersediaan bahan ajar untuk matakuliah sepakbola kurang memadai, 77,45% menyatakan dibutuhkan media bahan ajar matakuliah sepakbola sebagai penyampai informasi, dan 84,31% setuju jika dikembangkan bahan ajar matakuliah sepakbola menggunakan *blended learning*.

Bahan ajar matakuliah sepakbola menggunakan *blended learning* yang diterapkan bagi mahasiswa pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi menggunakan tiga media bahan ajar yaitu: tatap muka (*face to face*), *offline*, dan *online*. Pada bahan ajar tatap muka akan menggunakan buku ajar untuk menyampaikan dan menjelaskan materi di dalam kelas, pada bahan ajar *offline* akan menggunakan aplikasi *autoplay media studio 8.0* yang dapat diakses mahasiswa di laptop, dan pada bahan ajar *online* akan menggunakan kelas virtual *edmodo*. Peneliti menggunakan ketiga media tersebut setelah melakukan analisis kebutuhan, agar media yang digunakan sesuai kebutuhan mahasiswa dan dosen serta dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* diharapkan bisa bermanfaat untuk mahasiswa dan dosen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi serta dengan menggunakan teknologi di dalam dunia pendidikan diharapkan mampu membawa pembaharuan dalam proses pembelajaran.

METODE

Pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola menggunakan *blended learning* untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang ini berpedoman pada rancangan pembelajaran berbasis *blended learning* (Dwiyogo, 2016). Tahapan model pembelajaran *blended learning*, yaitu (1) analisis kebutuhan pemecahan masalah, (2) identifikasi dari sumber belajar serta kendala, (3) identifikasi karakteristik pebelajar, (4) menetapkan tujuan dari pembelajaran, (5) memilih serta menetapkan strategi pembelajaran, (6) mengembangkan sumber, (7) uji coba, (8) revisi, dan (9) prototipe rancangan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang.

Penelitian dan pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. (Sugiyono, 2016) mengelompokkan beberapa jenis *design* penelitian yang *familiar* untuk dipakai pada metode *pre-experimental design*, yaitu *one shot case study*, *one group pretest-posttest design*, dan *intact-group comparison*. Desain *one-shot case study* dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan kebutuhan. *One-shot case study* adalah salah satu desain penelitian dimana subjek penelitian hanya satu kelompok yang diberi perlakuan selanjutnya hasil yang diperoleh dianalisis lebih lanjut.

Teknik analisis data dalam penelitian adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Terdapat tiga indikator untuk dapat mengetahui hasil belajar dari peserta didik, yaitu (1) keefektifan, (2) efisiensi, dan (3) daya tarik pembelajaran (Degeng, 2013). Indikator efektivitas memiliki tujuan untuk menetapkan keefektifan dari bahan ajar yang telah dipakai di dalam proses pembelajaran. Efisiensi pembelajaran bertujuan mengukur efisiensi bahan ajar yang dipakai dalam pembelajaran, indikatornya mengacu pada waktu, personalia, dan sumber belajar yang dipakai. Daya tarik pembelajaran sebagai hasil dari bahan ajar yang dipakai dalam pembelajaran, erat kaitannya terhadap daya tarik produk bahan ajar. Hasil akhir dilihat dari hasil ketuntasan minimal unjuk kerja yang telah dicapai dirumuskan dalam rumus persentase menurut (Akbar, 2013) 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

Apabila datanya berupa persentase, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya (Akbar, 2013). Adapun penggolongan persentase yang dimaksud ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Penggolongan Persentase Pengolahan Data

No	Persentase	Kategori	Keterangan
1	81,00—100,00%	Sangat Valid, sangat efektif, sangat tuntas	Dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00—80,00%	Cukup valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	41,00—60,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas	Perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4	21,00—40,00%	Kurang Valid, kurang efektif atau kurang tuntas	Tidak dapat digunakan.
5	00,00—20,00%	Tidak Valid, tidak efektif, tidak tuntas Sangat Tidak Valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas	Tidak dapat digunakan

Sumber: (Akbar, 2013)

Di dalam penelitian ini hanya terdapat satu subjek penelitian. Subjek tersebut kemudian mendapat perlakuan dengan penggunaan produk pengembangan bahan ajar. Diakhir pemberian perlakuan, subjek diberikan tes menggunakan produk yang dikembangkan dan pengisian angket untuk mengetahui hasil yang dibutuhkan yang dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Efektivitas One Shot Case Study

Subjek	Perlakuan (X)	Observasi (O)
Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta dan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang yang menempuh Program Matakuliah Sepakbola sebanyak 40 orang	Penerapan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> kelompok menjadi subjek penelitian (3 kali pertemuan)	Hasil diperoleh dari tes akhir untuk mengukur ketercapaian hasil belajar (efektivitas, efisiensi, dan daya tarik)

HASIL

Berikut dijelaskan hasil analisis kebutuhan, uji validasi ahli, dan uji coba kelompok yang terdiri berdasarkan temuan data kualitatif dan kuantitatif, selengkapnya bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Penyajian Data Keseluruhan

No	Komponen	Hasil Temuan
1	Analisis Kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mahasiswa menjawab ada hambatan dalam menjalani matakuliah sepakbola. ➤ Mahasiswa menyatakan ketersediaan bahan ajar matakuliah sepakbola kurang memadai. ➤ Mahasiswa menyatakan dibutuhkan media bahan ajar dalam matakuliah sepakbola untuk penyampaian informasi. ➤ Mahasiswa setuju jika dikembangkan bahan ajar matakuliah untuk sepakbola berbasis <i>blended learning</i>.
	a. Analisis kebutuhan menggunakan angket mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang sebanyak 50 mahasiswa	
	b. Hasil analisis kebutuhan dengan dosen matakuliah sepakbola Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bahan ajar yang dipakai dalam proses pembelajaran sepakbola sudah ada, namun masih minim. ➤ Dibutuhkan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> untuk membantu kinerja dosen dalam proses penyampaian materi sepakbola. ➤ Belum pernah menerapkan <i>blended learning</i> pada bahan ajar sepakbola.
2	Validasi Ahli	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dari hasil validasi ahli pembelajaran yang terdiri dari 32 pertanyaan didapatkan hasil (92,97%) yang termasuk dalam kategori sangat valid. ➤ Saran dan masukkan dari ahli pembelajaran yaitu (1) multimedia interaktif belum <i>full screen</i>, (2) <i>audio</i> pada video teknik dasar menggiring bola kurang jelas.
	a. Validasi Ahli Pembelajaran yang dilaksanakan pada bulan Mei 2019 dengan instrumen angket sebanyak 32 butir pertanyaan	
	b. Validasi Ahli Materi Sepakbola yang dilaksanakan pada bulan Mei 2019 dengan instrumen angket sebanyak 32 butir pertanyaan	
	c. Validasi Ahli Media yang dilaksanakan pada bulan Mei 2019 dengan instrumen angket sebanyak 29 pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dari hasil validasi ahli media yang terdiri dari 29 pertanyaan didapatkan hasil (93,97%) yang termasuk dalam kategori sangat valid. ➤ Saran dan masukkan yang diberikan ahli media yaitu: optimalisasi pada aspek desain visual, misalnya desain <i>cover</i> depan buku cetak sepakbola (tata teks/judul, <i>back ground</i>, warna, dan <i>lay out</i>).
3	Uji Coba	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dari hasil uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan produk, untuk kriteria kejelasan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar (88%), untuk kriteria keefektifan diperoleh persentase sebesar (88,13%), untuk kriteria kemudahan diperoleh persentase sebesar (87,25%), dan untuk kriteria kemenarikan diperoleh persentase sebesar (87,19%). ➤ Dari rata-rata keseluruhan diperoleh persentase sebesar (87,50%) dengan kriteria sangat valid sehingga dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar.
	a. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada bulan Mei 2019 pada mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang	
	b. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada bulan Mei 2019 pada mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dari hasil uji coba kelompok besar untuk mengetahui kelayakan produk, untuk kejelasan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar (87,21%), untuk kriteria keefektifan diperoleh persentase sebesar (89,38%), untuk kriteria kemudahan diperoleh persentase sebesar (86,90%), dan untuk kriteria kemenarikan diperoleh persentase sebesar (90%). ➤ Dari rata-rata keseluruhan didapatkan persentase sebesar (88,15%) dengan kriteria sangat valid sehingga didapatkan produk pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> dan bisa dilanjutkan pada selanjutnya yaitu uji efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk.

Analisis Data Uji Efektivitas, Efisiensi, dan Daya Tarik Kemenarikan Produk

Hasil uji efektivitas menunjukkan dari tiga kali pertemuan yaitu tatap muka, *offline*, dan *online* diperoleh kesimpulan bahwa setelah melakukan uji efektivitas terhadap 40 mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi mengalami perkembangan dan peningkatan selama menerapkan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* dari aspek keefektifan, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. Data hasil keseluruhan dijelaskan pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Efektivitas, Efisiensi, Daya Tarik

No	Komponen	Hasil
1	Efektivitas	<p>Hasil efektivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nilai yang diperoleh mahasiswa pada pertemuan pertama untuk materi bab I dan bab II didapatkan hasil nilai sebagai berikut: (1) nilai terendah 70 kredit B, (2) nilai tertinggi 100 kredit A, dan (3) keseluruhan nilai diperoleh rata-rata 86,50 kredit A. ➤ Nilai yang diperoleh mahasiswa pada pertemuan kedua untuk materi bab III dan bab IV diperoleh nilai sebagai berikut: (1) nilai terendah 75 kredit B+, (2) nilai tertinggi 100 kredit A, dan (3) keseluruhan nilai diperoleh rata-rata 89,13 kredit A. ➤ Nilai yang diperoleh mahasiswa pada pertemuan ketiga untuk materi bab V dan bab VI diperoleh nilai sebagai berikut: (1) nilai terendah 75 kredit B+, (2) nilai tertinggi 100 kredit A, dan (3) keseluruhan nilai diperoleh rata-rata 89,88 kredit A. ➤ Setiap pertemuan diperoleh peningkatan nilai, yaitu: (1) pada pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan 2,63%, (2) pertemuan kedua ke pertemuan ketiga mengalami peningkatan 0,75%. Rata keseluruhan dari semua pertemuan dengan hasil nilai 88,59 kredit A. Menurut panduan IKIP Budi Utomo Malang sekurang-kurangnya nilai 59 atau C masih dikategorikan tuntas atau diakui kreditnya sehingga dari data yang diperoleh mahasiswa dikatakan tuntas.
2	Efisiensi	<p>Hasil uji efisiensi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Waktu yang dibutuhkan mahasiswa pada pertemuan pertama menggunakan bahan ajar tatap muka untuk materi bab I dan bab II diperoleh waktu terlama 01.35.49 atau satu jam tiga puluh lima menit empat puluh sembilan detik dan waktu tercepat 01.21.32 atau satu jam dua puluh satu menit tiga puluh dua detik. ➤ Waktu yang dibutuhkan mahasiswa pada pertemuan kedua menggunakan bahan ajar <i>offline</i> dengan materi pada bab III dan bab IV diperoleh rata-rata waktu terlama 01.38.55 atau satu jam tiga puluh delapan menit lima puluh lima detik dan waktu tercepat 01.25.37 atau satu jam dua puluh lima menit tiga puluh tujuh detik. ➤ Waktu yang dibutuhkan mahasiswa pada pertemuan ketiga menggunakan bahan ajar <i>online</i> pada materi bab V dan bab VI diperoleh rata-rata waktu terlama 01.36.28 atau satu jam tiga puluh enam menit dua puluh delapan detik dan waktu tercepat 01.23.52 atau satu jam dua puluh tiga menit lima puluh dua detik. ➤ Jumlah waktu yang diperoleh pada setiap mahasiswa dalam 3 kali pertemuan diperoleh waktu yang terlama 04.47.33 atau empat jam empat puluh tujuh menit tiga puluh tiga detik dan waktu tercepat 04.21.54 atau empat jam dua puluh satu menit lima puluh empat detik. ➤ Setiap pertemuan diperoleh efisiensi waktu, yaitu (1) antara pertemuan pertama dengan pertemuan kedua diperoleh selisih waktu 00.02.16 atau dua menit enam belas detik, (2) antara pertemuan kedua dengan pertemuan ketiga diperoleh selisih waktu 00.01.03 atau satu menit tiga detik. Jika dibandingkan dengan waktu yang digunakan oleh dosen pengampu matakuliah sepakbola selama 2x50 menit, maka dapat disimpulkan terdapat efisiensi waktu yang diperoleh dalam mempelajari materi serta mengerjakan soal evaluasi di dalam setiap pertemuan.
3	Daya Tarik	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berdasarkan hasil uji daya tarik produk bahan ajar maka diperoleh hasil dari tiga kali pertemuan melalui penyebaran angket yang terdiri dari 17 butir pertanyaan: (1) pada pertemuan I (tatap muka) diperoleh hasil sebesar (92,9%), (2) pada pertemuan II (<i>offline</i>) diperoleh hasil sebesar (92,2%), (3) pada pertemuan III (<i>online</i>) diperoleh hasil sebesar (95,8%). Menurut (Akbar, 2013) dengan persentase 75.01%-100.00% dengan kriteria sangat menarik dan produk tersebut digunakan tanpa revisi. ➤ Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan produk pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> mahasiswa mengalami peningkatan selama proses perlakuan (<i>treatment</i>) diberikan melalui bahan ajar berbasis <i>blended learning</i> yaitu dari segi efektivitas, efisiensi, dan daya tarik terhadap produk bahan ajar.

PEMBAHASAN

Setelah melewati prosedur-prosedur yang sudah dijelaskan terkait dengan penelitian dan pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola menggunakan *blended learning* dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar mahasiswa. Maka produk yang dihasilkan terdiri dari tiga produk bahan ajar sebagai media pembelajaran, yakni (1) bahan ajar pembelajaran tatap muka (buku cetak), (2) bahan ajar pembelajaran *offline* (multimedia interaktif/*autoplay*), dan (3) bahan ajar pembelajaran *online* (*edmodo*). Berdasarkan hasil uji kelayakan produk pengembangan diperoleh hasil sebagai berikut: (1) kriteria kejelasan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar (87,21%), (2) kriteria keefektifan diperoleh persentase sebesar (89,38%), (3) kriteria kemudahan diperoleh persentase sebesar (86,90%), dan (4) kriteria kemenarikan diperoleh persentase sebesar (90%). Secara keseluruhan didapatkan rata-rata persentase sebesar (88,15%) kategori sangat valid. Produk yang telah siap digunakan mempunyai kelebihan, yaitu (1) buku ajar matakuliah sepakbola dilengkapi dengan *QR Barcode* berbasis *blended learning* yang belum ada di jurusan pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi, (2) bahan ajar sepakbola dengan menggunakan multimedia interaktif dan *edmodo* sebagai alternatif sumber belajar mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, dan (3) memberikan referensi tambahan bagi mahasiswa ataupun dosen dalam memahami materi-materi pembelajaran sepakbola.

Pada produk bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* dibagi menjadi tiga produk bahan ajar, yaitu (1) buku cetak, (2) multimedia interaktif berupa *autoplay*, dan (3) kelas virtual *online edmodo*. Pada produk buku cetak bahan ajar sepakbola terdiri atas beberapa materi, di antaranya: (1) *blended learning*, (2) sejarah dan sarana prasarana sepakbola, (3) keterampilan dasar sepakbola, (4) peraturan permainan sepakbola, (5) peregangannya dan latihan teknik sepakbola, (6) latihan fisik, mental, dan taktik sepakbola. Pada buku cetak matakuliah sepakbola memiliki keunggulan yaitu terdapat *QR Barcode* untuk mengakses *video* pembelajaran yang sudah diunggah ke *youtube* sesuai dengan materi di dalam buku. Pada buku cetak terdapat soal evaluasi di akhir setiap bab dalam bentuk pilihan ganda yang mempunyai tujuan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran sepakbola. Sumber belajar dengan menggunakan buku cetak sangat efektif dalam meningkatkan ketercapaian hasil belajar (Robinson, Fischer, Wiley, & Hilton, 2014). Penelitian (Lin, Tseng, & Chiang, 2017) menjelaskan bahwa manfaat dari buku teks sebagai sumber pembelajaran sangat beragam diantaranya 53,33% *responded* mengatakan sangat setuju bahwa belajar menggunakan buku dapat menambah pemahaman, 16,67% setuju, 47,78% evaluasi pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan buku, 51,11% dievaluasi sebagai bahan pembelajaran yang efektif dan 1,11% kurang setuju.

Peneliti juga mengembangkan produk bahan ajar *offline* untuk matakuliah sepakbola menggunakan *blended learning* yang dikemas dengan menggunakan multimedia interaktif berupa *autoplay media studio 8.0*. Materi dari produk bahan ajar matakuliah sepakbola menggunakan multimedia interaktif *autoplay media studio 8.0* terdiri dari menu: (1) menu materi matakuliah sepakbola yang terdiri dari materi keterampilan dasar, latihan teknik, dan perwasitan sepakbola, (2) buku *elektronik* matakuliah sepakbola, (3) *edmodo*, (4) referensi, (5) evaluasi berupa *quiz*, dan (6) profil pengembang. Keunggulan dari produk bahan ajar sepakbola menggunakan *blended learning* yang dikemas menggunakan multimedia interaktif *autoplay media studio 8.0* yaitu terdapat buku matakuliah sepakbola dalam bentuk *flipbook* dan *video* mengenai materi sepakbola yang ada di dalam buku. Multimedia yang menarik dengan isi materi pembelajaran sepakbola dan memuat *video* pembelajaran dapat membuat motivasi mahasiswa meningkat dalam menganalisis masalah saat proses pembelajaran. Terdapat juga soal evaluasi berupa *quiz* di dalam aplikasi *autoplay media studio 8.0* yang hasilnya bisa langsung diketahui setelah soal selesai dikerjakan. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif sudah menjadi standar dunia pendidikan pada saat ini. Dalam dunia olahraga, multimedia interaktif telah digunakan untuk mengajarkan aspek praktis dari khusus, yaitu keterampilan dalam gerak dasar atau manipulatif (Leser, Baca, & Uhlig, 2011). (Pill, Penney, & Swabey, 2012) menyatakan bahwa adanya *video* di dalam multimedia interaktif mampu membantu menambah motivasi, hasil belajar, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Metode pembelajaran memanfaatkan multimedia lebih sesuai dalam memperhatikan pencapaian tujuan pembelajaran (Kavita, Sharma, & Tiwari, 2013).

Selain produk pengembangan berupa buku ajar cetak dan multimedia interaktif *autoplay*, peneliti juga memanfaatkan media bahan ajar *online* melalui kelas virtual *edmodo* sebagai alternatif sumber belajar bagi mahasiswa yang dapat digunakan kapan dan dimana saja selama terhubung dengan internet. Kelas virtual *edmodo* dimanfaatkan sebagai alternatif sumber belajar *online* yang berfokus pada pemberian materi yang nantinya dibahas pada proses pembelajaran selanjutnya. Kelebihan dari kelas virtual *edmodo* adalah (1) proses interaksi mampu dilakukan kapan dan dimana saja, (2) dapat berkirim *file*, menyimpan *file*, dan melakukan jejak pendapat kepada pengguna lain baik dari pendidik atau peserta didik, dan (3) pendidik dapat memanfaatkan fasilitas *quiz* yang memiliki beberapa fitur seperti pembatasan waktu yang berfungsi untuk membatasi peserta didik dalam mengerjakan soal dan dapat diketahui berapa waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk menyelesaikan soal evaluasi tersebut sehingga dapat digunakan dalam mengukur tingkat efisiensi peserta didik pada proses pembelajaran. *Edmodo* dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mengoptimalkan hasil belajar karena proses pembelajarannya tidak terikat dengan waktu. *Edmodo* dapat memberi ruang khusus atau grup bagi pendidik dan peserta didik untuk saling berbagi ide, berkas, peristiwa, dan tugas di lingkungan yang aman (Shelly, 2011) (Wankel, 2011). Menurut (Sujadi, Kurniasih, & Subanti, 2017) pembelajaran dengan menggunakan *edmodo* efektif untuk meningkatkan tingkat berfikir peserta didik. Dengan memanfaatkan pembelajaran *online* proses belajar mengajar terus dilakukan secara menyebar dan dituntun ke arah yang lebih fleksibel terhadap tempat dan waktu (Wiarto, 2016) (Ginns & Ellis, 2007).

Proses pembelajaran sepakbola di Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang mayoritas menggunakan praktik di lapangan. Terdapat beberapa kendala yang sering terjadi di dalam proses pembelajaran yaitu mahasiswa sulit mendapatkan sumber belajar cetak yang terbaru maupun sumber belajar *offline*. Jadi sebagian besar mahasiswa masih mencari sumber-sumber belajar yang mereka butuhkan melalui internet dari *Wordpress* dan *BlogSpot*. Hasil penelitian (Dikshit, Garg, & Panda, 2013) menunjukkan bahwa aspek pedagogi dengan menggunakan multimedia interaktif ternyata efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran, berbagai kegiatan belajar juga disampaikan melalui buku cetak dengan pendekatan tatap muka serta materi juga disajikan melalui *web* dengan dukungan pendekatan *online*.

Hasil keseluruhan dari penelitian ini yaitu dengan menggunakan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran sepakbola yang mencakup aspek efektivitas, efisiensi, serta daya tarik. Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari (Ceylan & Elitok Kesici, 2017) yang mengatakan *blended learning* meningkatkan hasil belajar menjadi lebih efektif melalui pembelajaran teknologi menggunakan *web* yang sedang berkembang saat ini pada lingkungan belajar. Penelitian lain dari (Obiedat, Nasir Eddeen, et al., 2014) menyatakan bahwa terdapat dampak yang signifikan dan positif dari pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* pada pencapaian nilai akademik mahasiswa. (Karamizadeh, Zarifsanayei, Faghihi, Mohammadi, & Habibi, 2012) menyatakan bahwa *blended learning* secara efisiensi mampu menciptakan fleksibilitas waktu, tempat, dan percepatan akses belajar serta

memberikan kemandirian bagi pebelajar yang konsisten dengan fitur-fitur yang menarik. Selanjutnya, hasil penelitian lain dari (Wichadee, 2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *blended* lebih efektif dari pembelajaran tradisional baik kemampuan lisan maupun motivasi.

SIMPULAN

Proses pembelajaran matakuliah sepakbola untuk mahasiswa pada jurusan pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi IKIP Budi Utomo Malang masih dilakukan dengan metode tatap muka dan pembelajaran dilakukan secara konvensional dalam proses mempelajari materi-materi pada setiap pertemuan. Bahan ajar yang sesuai untuk diterapkan yaitu menggabungkan bahan ajar dengan teknologi masa kini yang membagi bahan ajar melalui tatap muka, *offline*, dan *online* dengan tujuan semua ranah kompetensi dapat tercapai secara maksimal.

Keseluruhan hasil dari penelitian ini menerapkan bahan ajar menggunakan *blended learning* yang mengkombinasikan antara bahan ajar tatap muka menggunakan buku cetak yang dilengkapi dengan QR *barcode*, bahan ajar *offline* menggunakan multimedia interaktif *autoplay media studio* 8.0, dan bahan ajar *online* menggunakan jejaring sosial *edmodo*. *Blended learning* terbukti dapat meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar dari mahasiswa dalam pembelajaran sepakbola meliputi aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Ceylan & Elitok Kesici, 2017) yang menjelaskan bahwa *blended learning* memberikan hasil belajar yang efektif dan efisien melalui proses pembelajaran teknologi yang berbasis *web* pada lingkungan belajar. Lebih lanjutnya (Obiedat, Eddeen, et al., 2014) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dan positif dari belajar mengajar memanfaatkan *blended learning* pada pencapaian hasil belajar mahasiswa.

Blended learning secara efisien mampu menciptakan fleksibilitas waktu, tempat, dan percepatan akses belajar serta memberikan kemandirian bagi pendidik dan peserta didik yang konsisten dengan fitur-fitur yang menarik (Karamizadeh et al., 2012). (Wichadee, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran *blended* lebih efektif dari pembelajaran konvensional baik dari aspek lisan serta motivasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat yang sudah dipaparkan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran memanfaatkan pendekatan *blended learning* mahasiswa akan mengalami peningkatan hasil belajar baik dari nilai, penggunaan waktu, dan kemenarikan.

Meskipun hasil yang didapatkan layak, produk pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang yang telah dikembangkan dengan landasan sebagai berikut. *Pertama*, acuan dasar dari pengembangan produk ini adalah hasil analisis kebutuhan atau kondisi pada saat sekarang dan apabila pengembang selanjutnya ingin mengembangkan produk dengan konteks sejenis atau lainnya diharapkan agar memperhatikan kembali kondisi pada saat itu. *Kedua*, sebelum mengembangkan produk seharusnya memperhatikan materi yang akan diuji cobakan agar produk yang dihasilkan tepat ke sasaran. *Ketiga*, penelitian dan pengembangan dengan pendekatan menggunakan *blended learning* harus dapat lebih memperhatikan kondisi yang memengaruhi, seperti hasil dari kompetensi, tujuan pembelajaran, tempat, kemampuan dari pendidik (dosen), kurikulum yang dipakai untuk rujukan, serta kesediaan sumber daya sebagai pendukung proses pembelajaran. *Keempat*, pada uji efektivitas selanjutnya hendaknya menggunakan kelompok pembandingan agar produk yang dihasilkan dapat lebih bermakna dan berfungsi dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dengan memanfaatkan bahan ajar berbasis *blended learning* dianggap mampu mencapai tujuan pembelajaran secara proporsional dari segi efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan. Selain proses pembelajaran yang tidak terikat oleh waktu, interaksi antara peserta didik/mahasiswa dan pendidik/dosen juga bisa lebih dalam sehingga permasalahan yang ada saat pembelajaran tatap muka (*face to face*) bisa didiskusikan dalam kelas *online* (*edmodo*). Tampilan sumber belajar *offline* (multimedia interaktif) juga memberi semangat dan kemudahan bagi peserta didik karena pengemasan dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik dengan dikemas menjadi lebih interaktif lagi. Keseluruhan komponen-komponen yang saling mendukung dalam pemanfaatan media, tatap muka (*face to face*), *offline*, dan *online* guna mendukung proses pembelajaran menjadikan model *blended learning* sangat efektif, efisien, dan mempunyai daya tarik tersendiri untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, serta produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini mendukung percepatan sebuah akses informasi pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik. Mahasiswa dan dosen menggunakan sumber belajar yang telah dikembangkan sehingga didapatkan hasil belajar yang baik dari penerapan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi IKIP Budi Utomo Malang.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Ali., & Zahidi. (2014). Teachers Planning and Preparation of Teaching Resources and Materials in The Implementation of From 4 Physical Education Curriculum for Physical Fitness Strand. *Turkish Journal of Sport and Exercise Faculty of Education, University of Malaya, Malaysia*, 16, 67–71.
- Ceylan, V. K., & Elitok Kesici, A. (2017). Effect of Blended Learning to Academic Achievement. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4141>
- Degeng, I. N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup Arasmedia.

- Dikshit, Garg, & Panda. (2013). Pedagogic Effectiveness of Print, Interactive Multimedia, and Online Resources: A Case Study of IGNOU. *International Journal of Instruction*, 6, 193–210.
- DIKTI. (2017). *Pedoman Umum Kompetensi Pemikiran Kritis Mahasiswa*. Jakarta: DIKTI.
- Dinning, Magill, Money, Walsh, & Nixon. (2016). Can a Blended Learning Approach Enhance Students Transition Into Higher Education? A Study to Explore Perception, Engagement, and Progression. *Internatinal Journal of Advancement in Education and Social Science*, 3, 1–7.
- Dwiyogo. (2008). *Aplikasi Teknologi Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Dwiyogo. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran & Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. malang: Wineka Media.
- Elisah, T., Ahmadi, K., & Amri, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ginns, & Ellis. (2007). Quality in Blended Learning. Exploring the Relationships Between Online and Face-to-face Teaching and Learning. *The Internet and Higher Education*, 10, 53–64.
- Graham, C. (2006). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives Local Design*. San Frascisco: Peiffer Publishing.
- Hukuhodo. (2012). Sports Popular in 14 Asian Countries. *Journal Global Habit*.
- Karamizadeh, Z., Zarifsanayei, N., Faghihi, A. A., Mohammadi, H., & Habibi, M. (2012). The Study of Effectiveness of Blended Learning Approach for Medical Training Courses. *Iranian Red Crescent Medical Journal*, 14(1), 41–44.
- Kavita, V., Sharma, J. P., & Tiwari, R. K. (2013). Use of Information Technology in Physical Education and Sport. *International Journal in Multidisciplinary and Academic Research (SSIJMAR)*, 2(4), 2278–5973.
- Leser., Baca., & Uhlig. (2011). Effectiveness of Multimedia-Supported Educational in Practical Sports Courses. *Journal of Sport Science & Medicine*, 10, 84.
- Lin, Y. W., Tseng, C. L., & Chiang, P. J. (2017). The Effect of Blended Learning in Mathematics Course. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 741–770. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00641a>
- Obiedat, R., Nasir Eddeen, L., Harfoushi, O., Koury, A., Al-Hamarsheh, M., & AlAssaf, N. (2014). Effect of Blended-Learning on Academic Achievement of Students in the University of Jordan. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(2), 37–44. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i2.3220>
- Pill, P., & Swabey. (2012). Rethinking Sport Teaching in Physical Education: A Case Study of Research Based Innovation in Teacher Education. *Australian Journal of Teacher Education*, 37, 118.
- Robinson, T. J., Fischer, L., Wiley, D., & Hilton, J. (2014). The Impact of Open Textbooks on Secondary Science Learning Outcomes. *Educational Researcher*, 43(7), 341–351. <https://doi.org/10.3102/0013189x14550275>
- Shelly, G. B. (2011). *Discovering Computers*. United Kingdom: Course Technology.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, I., Kurniasih, R., & Subanti, S. (2017). The Effectiveness of Learning Material with Edmodo to Enhance the Level of Student's Probabilistic Thinking. *AIP Conference Proceedings*, 1848(May 2017). <https://doi.org/10.1063/1.4983943>
- Trebel, B. &. (2008). Design Without Make. Challenging the Conventional Approach Teaching and Learning in a Design and Technology Classroom. *International Journal Design Education*, 18, 119–130.
- Vaughan, N. (2014). Student Engagement and Blended Learning: Making the Assessment Connection. *Education Sciences*, 4, 247–264.
- Wankel. (2011). *Educating Educators with Social Media*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.
- Wiaro, G. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.
- 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, 137.