

Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Dayung Berbasis *Blended Learning* untuk Mahasiswa PJKR

Damaris Marlissa¹, Wasis Djoko Dwiyo², Supriyadi³

¹Pendidikan Olahraga-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-12-2020

Disetujui: 13-02-2020

Kata kunci:

teaching materials;
blended learning;
student;
bahan ajar;
blended learning;
mahasiswa

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research and development is to create a teaching material creation based on blended learning (face to face, offline, and online) for rowing teaching materials. The development of teaching materials for the blended learning-based rowing course, the researchers used a research method based on blended learning for problem-solving learning outcomes. The researcher obtained the results from the effectiveness test at the three meetings the researcher had conducted. Effectiveness test data: in the first meeting: the average grade grade of students obtained the letter A (89.63%). The second meeting: the average grade grade of the students was obtained by the letter A (90.38%). In the third meeting: the average grade score of the students was obtained "A" (91.63%). The Efficiency Test of the first meeting obtained the total time for studying and working on the questions: 1) the longest total time was 1 hour 16 minutes 17 seconds and the fastest time was 1 hour 02 minutes 21 seconds. Second meeting: the longest time is 1 hour 11 minutes 41 seconds and the fastest time is 1 hour 26 seconds. The third meeting: the longest time is 1 hour 09 minutes 27 seconds and the fastest time is 1 hour 44 seconds. The results of the engagement quality test were obtained from a survey that circulated at 3 meetings to test the adequacy of the quantity of tools: (1) 5 items for the main meeting (*face to face*), (2) 7 objects for the next meeting (*disconnected*), (3) 5 things for the third meeting (*online*) focus and from these results indicate securing the level of attractiveness of the supporting material enhancement items for the mixed learning-based rowing course: (1) 89.75% collection I (close and personal), (2) 90, 4% meeting II (*disconnected*), (3) 91.125% collection III (on the web) with very substantial rules.

Abstrak: Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menciptakan sebuah kreasi bahan ajar berbasis *blended learning* (tatap muka, *offline*, dan *online*) bagi bahan ajar dayung. Pengembangan bahan ajar matakuliah dayung berbasis *blended learning* ini peneliti memakai metode penelitian berbasis *blended learning* untuk hasil belajar pemecahan masalah. Peneliti memperoleh hasil dari uji efektivitas pada tiga kali pertemuan yang telah peneliti lakukan. Data uji efektivitas: pada pertemuan pertama: rata-rata nilai kelas mahasiswa diperoleh angka huruf A (89,63%). Pertemuan kedua: rata-rata nilai kelas mahasiswa diperoleh angka huruf A (90,38%). Pada pertemuan ketiga: rata-rata nilai kelas mahasiswa diperoleh "A" (91,63%). Uji Efisiensi pertemuan pertama diperoleh total waktu belajar dan mengerjakan soal: 1) total waktu terlama 1 jam 16 menit 17 detik dan waktu tercepat 1 jam 02 menit 21 detik. Pertemuan kedua: waktu terlama 1 jam 11 menit 41 detik dan waktu tercepat 1 jam 26 detik. Pertemuan ketiga: waktu terlama 1 jam 09 menit 27 detik dan waktu tercepat 1 jam 44 detik. Hasil uji kualitas keterikatan didapatkan dari survei yang beredar pada tiga pertemuan untuk menguji kecukupan dengan kuantitas alat (1) lima soal untuk pertemuan utama (tatap muka), (2) 7 soal untuk pertemuan berikutnya (terputus), (3) lima soal untuk pertemuan ketiga (*online*) fokus dan dari hasil ini menunjukkan pengamanaan tingkat daya tarik dari item peningkatan bahan pendukung untuk kursus mendayung pembelajaran campuran berbasis: (1) 89,75% pengumpulan I (tatap muka), (2) 90,4% pertemuan II (*offline*), (3) 91,125% pengumpulan III (*online*) dengan aturan yang sangat substansial.

Alamat Korespondensi:

Damaris Marlissa
Pendidikan Olahraga
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: marlissadamaris@gmail.com

Pembelajaran merupakan dorongan untuk mendidik siswa dengan maksud memiliki informasi baru dan meningkatkan sifat siswa untuk mencapai tujuan (Degeng, 2013). Pembelajaran memberikan tatanan, wawasan, tugas, dan kesempatan yang layak, serta kualitas yang dapat memberikan perubahan perilaku yang dapat diterapkan dalam siklus kehidupan (Khasanah et al., 2015). Berdasarkan hasil penelitian (Meyviliano & Ugelta, 2017) menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan latihan sebenarnya memiliki karakter yang lebih unggul daripada siswa yang tidak mendapatkan latihan sebenarnya. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan sebenarnya merupakan mata pelajaran yang penting di bidang persekolahan.

Pendidik/instruktur merupakan salah satu unsur yang memegang peran penting dalam memajukan pembelajaran. Hingga saat ini, instruktur umumnya telah menyampaikan materi kepada siswa dengan menggunakan teknik pembelajaran biasa. Penutur sebagai pengajar/pengajar memiliki pekerjaan yang cukup besar sehingga penutur dituntut memiliki daya inovasi dan bakat yang cukup tinggi untuk mengaplikasikan inovasi dalam bidang pembelajaran. Dengan inovasi tersebut, siklus pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan produktif. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari (Barlex & Trebell, 2008) yang menyatakan bahwa pemanfaatan inovasi dalam memperkenalkan materi kepada siswa dalam menyelidiki materi lebih unggul daripada strategi pembelajaran biasa. (Tubaishat & Lansari, 2011) menyatakan bahwa mendorong inovasi jaringan media interaktif dan web secara signifikan dapat mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran di perguruan tinggi.

Seorang instruktur harus memiliki pilihan untuk menjadikan pendidikan dan pembelajaran sebagai waktu yang tepat bagi siswa. Hal ini dapat diketahui dengan memanfaatkan materi ajar yang bisa membuat siswa lebih tertarik. Agar pelaksanaan siklus pembelajaran tambah menarik, produktif, dan memikat, aset pembelajaran harus direncanakan. Menurut (Dwiyoogo, 2013), agar siswa tetap bersemangat dalam belajar, seiring dengan peningkatan inovasi di bidang pelatihan harus diimbangi dengan media pembelajaran yang juga berbasis inovasi, guru sudah dipandang sebagai tokoh utama dalam pembelajaran. siklus pembelajaran dan sekarang instruktur menjadi fasilitator dalam siklus pembelajaran. Pemanfaatan bahan ajar berbasis inovasi saat ini yang dapat berisi pengaturan yang berbeda, misalnya teks, desain, gambar, rekaman, keaktifan, dan penyegaran berguna dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Melihat pembelajaran, tentunya tidak lepas dari bahan ajar yang digunakan. (Ahmadi, Amri, & Elisah, 2011) berpendapat bahwa materi penyemangat akan menjadi bahan yang dimanfaatkan guru dalam melakukan pembelajaran senam. (Dikti, 2014) mengatakan bahwa bahan ajar adalah bahan, data, alat/media yang digunakan guru untuk melengkapi pemahaman, termasuk menciptakan iklim yang mendorong siswa untuk belajar. Seperti yang ditunjukkan oleh (Mulyasa, 2006) materi pelatihan adalah salah satu komponen yang menunjukkan aset yang dapat dijelaskan sebagai suatu hal yang berisi catatan materi ajar, baik yang bersifat eksplisit maupun terbuka yang bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran. Dalam siklus pembelajaran, jika materi yang mendorong yang digunakan dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan instruktur dan siswa serta dapat dimanfaatkan secara tepat dan akurat, maka akan ada pilihan untuk meningkatkan sifat pembelajaran itu sendiri.

Penataan bagian-bagian pembelajaran gratis dan yang terbaru dalam perbaikan-perbaikan saat ini merupakan salah satu perluasan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siklus pembelajaran itu sendiri terdiri dari berbagai segmen yang masing-masing tidak dapat berjalan sendiri-sendiri, namun saling terkait untuk mencapai tujuan. Hal ini diperkuat dengan eksplorasi (Ali, Zahidi, & Samad, 2014) yang mengungkapkan bahwa selain buku kursus, perangkat media umum (AVT), rekaman, program pertunjukan (CD/DVD) dapat membangun daya tarik siswa melalui siklus pembelajaran dan pelatihan yang sebenarnya. ukuran pembelajaran. akan lebih baik jika ada hubungan dari berbagai faktor. Oleh karena itu, inspirasi (mahasiswa) dalam pendidikan tidak lepas dari materi yang menggembirakan yang memuat sejauh mana informasi terkait.

Pemulihan model pembelajaran yang menggunakan inovasi dan perbaikan korespondensi diharapkan dapat memperluas varietas pembelajaran. Salah satu jenis strategi yang saat ini populer dalam pengajaran adalah pembelajaran campuran. Pembelajaran campuran dapat dianggap sebagai campuran dari keuntungan pembelajaran langsung dan virtual. Menurut (Dwiyoogo, 2016) pembelajaran campuran akan menemukan yang menggabungkan rencana untuk memberikan pembelajaran melalui tatap muka, menggunakan komputer, dan internet. Demi meninggikan dan membantu prestasi siswa, bahan ajar berbasis pembelajaran campuran dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pilihan yang dianggap sesuai. Dengan pembelajaran campuran, instruktur dapat merencanakan materi pertunjukan yang menarik seperti yang ditunjukkan oleh inovasi saat ini. Berbagai kesadaran, jika dilihat dari keunggulan dan aplikasinya, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol prestasi belajarnya. Seperti yang ditunjukkan oleh pemeriksaan (Graham, 2006) ada tiga alasan mendasar mengapa model pembelajaran campuran disarankan secara energik dalam pembelajaran, khususnya (a) memperluas kecukupan pengajaran, (b) memperluas akses dan akomodasi, dan (c) kelayakan biaya yang lebih menonjol.

Dari hasil persepsi awal yang dilakukan oleh peneliti di Prodi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Pattimura Ambon pada tanggal 8 Juli 2019 diperoleh data tergantung dari konsekuensi pertemuan dengan dosen matakuliah dayung, salah satunya adalah teknik yang digunakan selama ini. hanya menggunakan strategi mata ke mata, ceramah, tugas, latihan yang digabungkan dengan pertanyaan dan jawaban. Sejak saat itu, para ilmuwan menyebarkan jajak pendapat kepada 40 siswa yang telah mengikuti kursus mendayung, dan hasil yang didapat dari survei yang sesuai menyatakan bahwa sebanyak 62,5% siswa mengalami masalah dalam memahami materi mendayung yang diberikan oleh dosen, sebanyak 67,5% siswa menyatakan bahwa aksesibilitas bahan ajar kursus mendayung masih kurang, sebanyak 80% siswa menyatakan bahwa media

pembelajaran diperlukan dalam kursus mendayung untuk menyampaikan data, dan sebanyak 87,5% siswa setuju bahwa materi pelatihan berbasis *blended learning* ini dibuat. Banyaknya indikator yang harus diperhatikan menyulitkan sebagian besar siswa untuk melihat semua bahan *paddling*. Sampai saat ini belum pernah ada bahan ajar berbasis *blended learning* dalam siklus pembelajaran matakuliah dayung.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk di dalam *Research & Development* (R&D) dengan tujuan untuk memperoleh suatu kreasi melalui langkah-langkah atau prosedur tertentu. Dalam penelitian tesis ini model yang digunakan peneliti mengarah ke metode rancangan berbasis *blended learning* bagi produk berlatih memecahkan soal (Dwiyoogo, 2014). Tahapan-tahapan rancangan tersebut, meliputi (1) analisis kebutuhan pemecahan masalah, (2) identifikasi sumber belajar dan kendala-kendala dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis *blended learning*, dan (3) identifikasi karakteristik pebelajar, (4) menetapkan tujuan pembelajaran, (5) memilih dan menetapkan strategi pembelajaran, (7) uji coba, (8) revisi, dan (9) protipe pembelajaran berbasis *blended learning*. Desain pada uji coba dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu evaluasi para ahli, tes coba pada kelompok kecil, tes lapangan pada kelompok besar, dan tes efektivitas produk.

Penelitian ini menggunakan rencana penyelidikan kontekstual satu kesempatan dimana hanya pertemuan sendiri yang ditangani, dan kemudian hasilnya diketahui. (Sugiyono, 2008) mengatakan penyelidikan kontekstual satu kesempatan adalah rencana pemeriksaan yang terdiri dari pertemuan perorangan yang diberi perlakuan dan kemudian diberitahu hasilnya. Metode investigasi informasi yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah prosedur pemeriksaan informasi subjektif dan kuantitatif. Adapun hasil belajar, semuanya dapat dimanfaatkan sebagai petunjuk manfaat penggunaan strategi pembelajaran dalam berbagai kondisi. Indikatornya, meliputi (1) kecukupan, (2) produktivitas, dan (3) kualitas pembelajaran yang menarik (Degeng, 2013). Kecukupan memiliki petunjuk yang digunakan untuk menentukan kelayakan suatu latihan. *Learning Efficiency* mengkuantifikasi produktivitas pembelajaran, penanda mengacu pada waktu, pengajar, dan aset pembelajaran yang digunakan. Daya Tarik Belajar karena pembelajaran secara tegas diidentikkan dengan daya tarik bidang studi. Hasil akhirnya dilihat dari puncak dasar pameran yang telah diselesaikan dirinci dalam persamaan tarif menurut (Sriwiyana & Akbar, 2010) sebagai berikut.

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

Keterangan:

V	= Validitas
TSEV	= Total skor empirik validator
S - max	= Skor maksimal yang diharapkan
100 %	= Konstanta

Validasi dilakukan untuk mengujicoba produk yang sudah direvisi dalam praktik pembelajaran. Validasi terfokus pada keterterapan produk, yakni dapat tidaknya produk digunakan (Sriwiyana & Akbar, 2010).

Tabel 1. Penggolongan Persentase Pengolahan Data

Nomor	Persentase	Kategori	Keterangan
1	75.01—100%	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:(Sriwiyana, H., & Akbar, 2010)

Gabungan kontrol dan subjek tidak diberi perlakuan khusus dalam penelitian ini. Perlakuan khusus ini akan diberikan kepada subjek akan terkonsentrasi dengan penggunaan kemajuan item. Kemudian menjelang akhir program, subjek diberikan tes dan polling sebagai butir yang telah dibuat yang diidentifikasikan dengan perlakuan yang diberikan (tanda O) seperti yang tertera pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Efektivitas Menggunakan *One Shot Case Study*

Subjek	Perlakuan (X)	Observasi (O)
Mahasiswa Prodi PJKR Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pattimura Ambon sebanyak 40 Orang	Penerapan bahan ajar dayung berbasis <i>Blended Learning</i> kelompok menjadi subjek penelitian	Hasil

HASIL

Analisis Kebutuhan

Pada tanggal 8 juli 2019 peneliti melakukan observasi awal di Program Studi PJKR Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pattimura Ambon. Peneliti mendapatkan informasi, metode yang dipakai selama ini menggunakan metode tatap muka, ceramah, penugasan, praktik disertai tanya jawab. Hasil penyebaran angket kepada mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliahan dayung dengan jumlah 40 mahasiswa didapatkan hasil bahwa 62,5% mahasiswa ada hambatan dalam menjalani matakuliah dayung, 67,5% mahasiswa menyatakan bahwa aksesibilitas bahan ajar kursus mendayung masih kurang, 80% siswa menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan dalam kursus mendayung untuk menyampaikan data, 87,5% siswa setuju bahwa materi pelatihan berbasis *blended learning* ini dibuat. Banyaknya indikator yang harus dipahami membuat kebanyakan mahasiswa kesulitan memahami semua materi dayung. Dalam proses pembelajaran matakuliah dayung sampai sekarang belum pernah ada buku paket berbasis *blended learning*.

Oleh sebab itu, diperlukan buku paket untuk menunjang proses pembelajaran matakuliah dayung berbasis *blended learning*. Diharapkan dengan adanya bahan ajar berbasis *blended learning* dapat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai alternatif dalam belajar dan dapat memudahkan mahasiswa di dalam memahami bahan perkuliahan dayung serta dengan memanfaatkan media di dalam proses belajar dapat menggairahkan minat dan memotivasi mahasiswa dalam mengikuti proses belajar.

Analisis Ahli Validasi Pembelajaran

Data validasi ahli pembelajaran didapatkan pada bulan Mei 2020. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh data, yaitu (1) kejelasan materi bahan ajar diperoleh persentase sebanyak (79,4%) termasuk kategori sangat valid, (2) ketepatan materi bahan ajar diperoleh persentase sebanyak (83,3%) termasuk kategori sangat valid, (3) kesesuaian pada materi bahan ajar diperoleh persentase sebanyak (83,3%) termasuk kategori sangat valid, (4) kemudahan materi bahan ajar dengan persentase sebanyak (87,5%) termasuk kategori sangat valid, dan (5) kemenarikan materi bahan ajar dengan persentase sebanyak (85,7%) termasuk kategori amat valid. Saran serta petunjuk dari ahli pembelajaran yaitu: (1) perhatikan kesalahan pengetikan, (2) suara pada video ditambahkan penjelasannya agar video terlihat jelas.

Analisis Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi matakuliah dayung didapatkan data, yaitu (1) kejelasan materi bahan ajar diperoleh persentase sebanyak (85,71%) termasuk kategori sangat valid, (2) ketepatan materi bahan ajar diperoleh persentase sebanyak (88,88%) termasuk kategori sangat valid, (3) kesesuaian pada materi bahan ajar diperoleh persentase sebanyak (91,67%) termasuk kategori sangat valid, (4) kemudahan materi bahan ajar dengan persentase sebanyak (87,5%) termasuk kategori sangat valid, dan (5) kemenarikan materi bahan ajar dengan persentase sebanyak (87,5%) termasuk kategori sangat valid. Arahan serta masukan dari ahli dayung adalah: (1) *cover* depan buku sebaiknya warna tidak terlalu mencolok (2) penyajian dan urutan materi harus lebih sistematis.

Analisis Validasi Ahli Media

Ahli media diperoleh hasil validasi data (1) kecocokan teks pada media diperoleh persentase sebanyak (87,5%) termasuk kategori sangat valid, (2) ilustrasi gambar/foto diperoleh persentase sebanyak (86,11%) termasuk kategori sangat valid, (3) *audio*/suara diperoleh persentase sebanyak (85%) termasuk kategori sangat valid, (4) *video* pada media diperoleh persentase sebanyak (83,33%) termasuk kategori sangat valid, dan (5) desain/tampilan pada media diperoleh persentase sebanyak (87,55%) termasuk kategori sangat valid. Saran dan masukan ahli media diantaranya: (1) optimalisasi pada aspek desain visual, misalnya desain *cover* depan buku cetak dayung (tata teks/judul, *back ground*, warna, dan *lay out*) (2) video cukup layak dan dapat di gunakan tanpa revisi.

Analisis Data Uji Kelompok Kecil

Pada tes coba kelompok kecil dilaksanakan bulan Agustus 2020 dengan hasil terhadap uji kelayakan produk, yaitu (1) kriteria kejelasan dan kesesuaian diperoleh persentase sebanyak (87,85%) termasuk kategori sangat valid, (2) kriteria keefektifan diperoleh persentase sebanyak (90,31%) termasuk kategori sangat valid, (3) kriteria kemudahan diperoleh

persentase sebanyak (89%) termasuk kategori sangat valid, dan (4) kriteria kemenarikan diperoleh persentase sebanyak (90,31%) termasuk kategori sangat valid. Total hasil rata-rata kelas keseluruhan diperoleh persentase sebanyak (89,4%) termasuk kategori sangat valid sehingga produk bahan ajar dayung menggunakan *blended learning* dapat diteruskan menuju tahap selanjutnya yakni uji lapangan.

Analisis Data Uji Coba Lapangan

Pada tes coba kelompok besar dilaksanakan bulan Agustus-September 2020 dengan hasil terhadap uji kelayakan produk, yaitu (1) kriteria kejelasan dan kesesuaian diperoleh persentase sebanyak (92,2%) termasuk kategori amat valid, (2) kriteria efektif diperoleh persentase sebanyak (92,2%) termasuk kategori sangat valid, (3) kriteria kemudahan diperoleh persentase sebanyak (88,25) termasuk kategori sangat valid, dan (4) kriteria kemenarikan diperoleh persentase sebanyak (94,1%) termasuk kategori sangat valid. Total hasil rata-rata kelas secara keseluruhan diperoleh persentase sebanyak (91,7%) termasuk kategori sangat valid.

Berdasarkan tabel kriteria persentase pengolahan data yaitu 81,00—100% maka hasil pengolahan data uji coba lapangan terhadap kelayakan produk termasuk kategori sangat valid dan dapat dipakai tanpa diperbaiki. Dengan demikian, dapat disimpulkan produk bahan ajar dayung menggunakan *blended learning* hasil pengembangan bisa digunakan pada proses pembelajaran.

Analisis Data Uji Efektivitas, Efisiensi, dan Kemenarikan Produk

Data tes efektivitas diperoleh peneliti dari tiga kali tatap muka yang dilakukan terhadap 40 subjek penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti. Setelah melaksanakan uji efektivitas dengan hasil evaluasi setiap pertemuan, yaitu: pertemuan pertama menggunakan metode tatap muka dengan materi pada bab II dan bab III diperoleh rerata nilai, yaitu (1) angka terendah 70 kredit B, (2) angka terbaik 100 kredit A, dan (3) keseluruhan nilai diperoleh rerata 89,63 kredit A. Pertemuan kedua memakai metode *offline* melalui multimedia interaktif *autoplay* dengan materi pada bab 4 dan bab 5 diperoleh hasil rerata nilai, yaitu: (1) angka terendah 70 kredit B, (2) angka terbaik 100 kredit A, dan (3) keseluruhan nilai diperoleh rerata 90,38 kredit A. Tatap muka ketiga memakai metode *online* dengan materi bab VI dan bab VII diperoleh rerata nilai, yaitu (1) angka terendah 70 kredit B, (2) angka terbaik 100 kredit A, dan (3) keseluruhan nilai diperoleh rerata 91,63 kredit A. Setiap pertemuan terjadi peningkatan dengan selisih, yaitu: (1) tatap muka pertama ke tatap muka kedua mengalami pelonjakan 0,75%, (2) tatap muka kedua tatap muka ketiga mengalami pelonjakan 1,25%. Rerata keseluruhan dari semua pertemuan didapatkan nilai 90,54 kredit A. Menurut panduan FKIP Pattimura Ambon sekurang-kurangnya nilai 59 atau C masih dikategorikan diakui kreditnya sehingga dari data yang diperoleh mahasiswa dikatakan tuntas. Dari hasil uji efektivitas yang dijelaskan bisa disimpulkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar dayung berbasis *blended learning* selama 3 kali pertemuan terhadap 40 mahasiswa, terjadi peningkatan selama proses pembelajaran.

Pada uji efisiensi produk didapatkan hasil evaluasi setiap pertemuan, yakni (1) pertemuan pertama memakai metode tatap muka didapatkan rerata pada materi bab II dan bab III diperoleh waktu terlama 1.16.17 atau satu jam enam belas menit tujuh belas detik dan waktu tercepat 01.02. 21 atau satu jam dua menit 21 detik, (2) pengumpulan berikutnya menggunakan strategi terputus dengan materi pada bab IV dan bab V diperoleh waktu normal terlama 01.11.41 atau satu jam sebelas menit 41 detik dan waktu tercepat 01.00. 26 atau satu jam 26 detik, (3) Pertemuan ketiga menggunakan teknik online dengan materi pada bab VI dan bab VII waktu normal terlama adalah 01.09.27 atau satu jam sembilan menit 27 detik dan waktu tercepat 01.00.44 atau satu jam 44 detik. Jumlah keseluruhan waktu yang diperoleh setiap siswa dalam 3 pertemuan adalah musim terlama 03.33.10 atau tiga jam 33 menit sepuluh detik dan waktu tercepat 03.03.31 atau tiga jam tiga menit 37 detik. Jika dibandingkan dengan waktu yang digunakan oleh pengajar mata pelajaran dayung dalam setiap pertemuan, tepatnya 01.40.00 atau satu jam empat puluh menit ditambah 16 kali pertemuan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kemahiran waktu pembelajaran ketika memanfaatkan pembelajaran campuran.

Pada uji kemenarikan hasil pengembangan produk penyajian materi mata kuliah dayung berbasis *blended learning* mahasiswa PJKR Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pattimura Ambon tersebut, diperoleh hasil dari polling yang tepat pada tiga pertemuan dengan kuantitas materi instrument (1) lima soal untuk pertemuan utama (tatap muka), (2) tujuh soal untuk pertemuan berikutnya (*offline*), (3) 5 soal untuk pertemuan ketiga (*online*) dan dari hasil ini, Tingkat daya tarik materi pembelajaran mata kuliah *padding* berbasis *blended learning* adalah: (1) 89,75% pertemuan I (tatap muka), (2) 90,4% pertemuan II (*offline*), (3) 91,125% pertemuan III (*online*). Uji kualitas penempelan item normal umum memperoleh tingkat 90,46% termasuk ukuran yang sangat memikat.

Mengingat efek samping dari tes efektivitas, efisiensi, dan tes dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan materi pertunjukan berbasis pembelajaran campuran dalam kursus mendayung, mahasiswa mengalami perkembangan selama proses *treatment* diberikan yaitu dari segi efektivitas, efisiensi, dan daya tarik terhadap produk bahan ajar.

PEMBAHASAN

Setelah melalui prosedur-prosedur yang dilaksanakan peneliti terkait materi untuk kursus dayug berbasis pembelajaran campuran untuk siswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Mengingat informasi dari konsekuensi karya inovatif mata pelajaran mengayuh berbasis pembelajaran campuran yang menunjukkan materi, untuk aturan daya pikat tarif diperoleh (94,1%), untuk model akomodasi tarif diperoleh (88,25%), untuk kejelasan dan kesesuaian mengukur tingkat diperoleh (92.2%), untuk aturan kecukupan mendapat tingkat (92.2%). Angka rata-rata lengkap (91,7%) dengan model substansial, sehingga butir kemajuan materi pertunjukan mata kuliah dayung berbasis blended learning bagi mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi untuk digunakan dalam pembelajaran. Peningkatan item materi pertunjukan mata kuliah dayung berbasis blended learning di FKIP Pattimura Ambon dibagi menjadi tiga butir, yaitu (1) buku cetak yang dilengkapi kode QR, (2) media cerdas, dan (3) edmodo.

Pembelajaran tatap muka digunakan bahan ajar buku cetak, keberadaan buku cetak sangatlah penting pada aktivitas berlatih dan dilatih di kelas. Pembelajaran dengan menggunakan buku sebagai sumber bacaan sehingga belajar sangat efektif untuk meningkatkan ketercapaian afektif, kognitif, dan psikomotor (Robinson, 2014). Produk bahan ajar buku cetak harus disusun dengan sistematis dan terkonsep dengan bantuan para ahli yang membidangnya. Uraian diatas dapat diperkuat oleh (Merrill, 2002) yang menyatakan bahwa kebijakan pengorganisasian mata kuliah dan sebagai strategi yang mengacu pada tata urutan, mensintesis fakta, konsep, prosedur dan prinsip-prinsip yang ingin dicapai adalah deskripsi materi kuliah. Bahan ajar sebagai komponen penting yang tertata secara sistematis. Sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan dan terlihat relevan dengan kebutuhan mahasiswa, maka produk bahan ajar buku cetak mata kuliah dayung terdiri dari tujuh bab, yaitu (1) *blended learning*, (2) sejarah olahraga dayung, (3) keamanan dan keselamatan, (4) sarana dan prasarana, (5) teknik dasar dayung, (6) aspek-aspek dominan, dan (7) peraturan perlombaan dayung. Kelebihan buku cetak ini adalah desain dan pembahasan materi dikemas lebih menarik disertai QR *barcode* berisi video materi teknik dasar dayung. Hal yang hampir sama juga dikemukakan (Meyer, 2003) metode pembelajaran tatap muka harus bisa dikombinasikan dengan diskusi *online* (maya) agar siswa mampu mengeluarkan ide dan gagasan dalam proses pembelajaran, komunikasi dengan guru maupun dengan teman sebaya. Pada setiap bab terdapat soal evaluasi berbentuk pilihan ganda yang dikemas dalam bentuk aplikasi *quiz creator*. Aset belajar yang memanfaatkan media buku cetak dipandang layak untuk memperluas pencapaian hasil belajar seseorang (Robinson, 2014). Hal ini sesuai dengan hasil pengujian yang diarahkan oleh (Puspita, Subroto, & Baridwan, 2016) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berkenaan dengan nilai sebelum menggunakan buku menunjukkan tingkat 64—70% dan setelah penggunaan buku hasil belajar siswa. diperluas menjadi 89—92%. Lebih lanjut (Taşdelen & Köseoğlu, 2008) juga berpendapat bahwa keberadaan materi pendukung berperan penting dalam mencapai tujuan program pendidikan sebagai sumber data yang paling mudah bagi siswa dalam melatih materi dalam latihan pembelajaran. Dengan materi yang ditampilkan berupa buku cetak, maka pergaulan yang terjadi di kalangan pendidik dan mahasiswa dapat didorong dengan baik.

Materi pembelajaran *offline* membantu memotivasi peserta belajar. Selain itu, mahasiswa dituntut berperan aktif dalam memanfaatkan sumber belajar ini. Seperti yang dijelaskan oleh (Barnard, 1992) yaitu strategi penyampaian materi pembelajaran dengan melibatkan multimedia (*gadget, laptop, maupun komputer*) dapat membantu menyatukan konsep gagasan dan membantu memotivasi pebelajar aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Kaye, 1995) belajar adalah transfer ilmu dari *exper* ke *novice*, bersandarkan persepsi tugas pendidik dalam mempersiapkan dan mewujudkan ilmu pengetahuan dapat dilakukan sebanyak-banyaknya. Pada bahan ajar *offline* dikembangkan multimedia interaktif berupa *autoplay* yang dapat dioperasikan di *laptop* atau *komputer* peserta didik. Di dalam produk multimedia interaktif *autoplay* dayung terdapat (1) menu materi perkuliahan dayung, (2) menu profil pengembang produk, (3) menu buku elektronik (*flipbook*), (4) menu soal evaluasi berupa kuis, (5) menu sumber referensi yang digunakan, dan (6) menu *edmodo*. Tujuan utama pemanfaatan multimedia interaktif adalah menambah motivasi, minat, dan ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran. Serupa dengan pendapat tersebut (Saputri, Rukayah, & Indriayu, 2018) menyatakan bahwa Guru didorong untuk menciptakan penglihatan dan suara yang intuitif termasuk spesialis, agar memiliki pilihan untuk merencanakan dengan tepat guna memperluas inspirasi belajar siswa. Strategi pembelajaran dengan pendekatan media campuran ditemukan lebih tepat dalam memfokuskan pada pencapaian hasil belajar. Hal yang sangat mirip diperoleh dari hasil eksplorasi dari (Murningsih, 2014) yang juga menunjukkan peningkatan pengambilan inspirasi dari rendah menjadi cukup tinggi sebesar 20% dengan memanfaatkan media pembelajaran penglihatan dan suara. Teknik pembelajaran dengan pendekatan media campuran ditemukan lebih sesuai dengan fokus pada pencapaian target pembelajaran (Sharma, 2013).

Selain mengembangkan buku cetak dan multimedia interaktif, peneliti juga mengembangkan bahan ajar *online*, menurut (Daum & Buschner, 2012) bahwa pembelajaran jarak jauh (*online*) merupakan alternatif strategi penyampaian materi dan untuk mendekatkan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti memanfaatkan aplikasi *edmodo* yang dapat diakses jika terhubung dengan internet. Kelebihan penggunaan *Edmodo*, yaitu (1) proses interaksi tidak terbatas waktu dan tempat, (2) bisa berkirim *file*, menyimpan *file*, dan melakukan jajak pendapat kepada pengguna lain, dan (3) pendidik dapat memanfaatkan fasilitas *quiz* seperti pembatasan waktu mengerjakan soal dan dapat diketahui waktu menyelesaikan soal evaluasi sehingga dapat diukur tingkat efisiensinya. Hal ini sesuai pernyataan (Sujadi et al., 2017) yang menjelaskan pembelajaran dengan

edmodo efektif meningkatkan tingkat berpikir peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut (Gay & Sofyan) menjelaskan pemanfaatan *edmodo* secara efektif mendorong investasi siswa dalam percakapan dan tugas online serta dapat membangun pendapatan dan inspirasi siswa dengan tujuan akhir untuk meningkatkan kemampuan.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar memanfaatkan *blended learning* dapat mencapai tujuan pembelajaran dari segi efektivitas, efisiensi, dan daya tarik terhadap produk bahan ajar. Bahan ajar dengan pendekatan *blended learning* tidak terikat dengan waktu karena interaksi pendidik dengan peserta didik dapat terjadi pada saat pembelajaran tatap muka dan bisa dilanjutkan diskusi melalui bahan ajar *online*. Bahan ajar *offline* menggunakan multimedia interaktif, didesain untuk meningkatkan motivasi mahasiswa mengikuti pembelajaran. Keseluruhan komponen bahan ajar matakuliah dayung memakai *blended learning* (tatap muka, offline, dan *online*) sangat efektif dan efisien menambah pengetahuan serta memiliki daya tarik dalam menarik minat peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk penelitian pengembangan lebih lanjut agar menciptakan produk bahan belajar yang lebih baik, yaitu (1) subjek penelitian sebaiknya ditambahkan, tidak hanya di prodi PJKR Pattimura Ambon melainkan dapat di Universitas lain yang ada jurusan Pendidikan Jasmani disertai fasilitas yang mendukung *blended learning*, (2) produk berbasis *blended learning* yang dikembangkan tidak hanya pada matakuliah dayung, tetapi pada matakuliah lainnya sehingga pendidik lainnya memiliki sumber referensi alternatif di dalam proses pembelajaran, dan (3) pada uji efektivitas dan efisiensi sebaiknya diberikan kelompok perbandingan tidak hanya kelompok kontrol serta adanya *pretest* dan *posttest*, agar didapatkan hasil yang memuaskan dalam meningkatkan pengetahuan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- ALI, S. K. B. S., ZAHIDI, M., & SAMAD, R. (2014). Influence of School Environment in the Teaching and Learning of Physical Education. *Türk Spor ve Egzersiz Dergisi*, 16(2), 70-76.
- Barlex, D. M., & Trebell, D. (2008). Design-without-Make: Challenging the Conventional Approach to Teaching and Learning in a Design and Technology Classroom. *International Journal of Technology and Design Education*, 18(2), 119-138. <https://doi.org/10.1007/s10798-007-9025-5>
- Barnard, J. (1992). Multimedia and the Future of Distance Learning Technology. *Educational Media International*, 29(3), 139-144. <https://doi.org/10.1080/0952398920290302>
- Daum, D. N., & Buschner, C. (2012). The Status of High School Online Physical Education in the United States. *Journal of Teaching in Physical Education*, 31(1), 86-100.
- Degeng, I. N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran; Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Dwiyoogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Dwiyoogo, W. D. (2014). *Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media.
- Dwiyoogo, W. D. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media.
- Gay, E., & Sofyan, N. (n.d.). The Effectiveness of Using Edmodo in Enhancing Students Outcomes in Advance Writing Course of The Fifth Semester at FIP-UMMU. *Journal of English Education*, 2(1), 1-11.
- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems. *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*, 3-21.
- Kaye, M. (1995). Organisational Myths and Storytelling as Communication Management: A Conceptual Framework for Learning an Organisation's Culture. *Journal of Management & Organization*, 1(2), 1-13.
- Khasanah, K., Ngazizah, N., Kurniawan, E. S., & Pembelajaran, A. H. (2015). Pengembangan Laboratory Work dengan Scientific Approach untuk Mengoptimalkan Karakter Siswa Kelas XI MAN Kutowinangun Tahun Pelajaran 2014 / 2015. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 5(2), 16-19.
- Meyer, K. A. (2003). Face-to-Face Versus Threaded Discussions: The Role of Time and Higher-Order Thinking. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(3), 55-65.
- Meyviliano, A., & Ugelta, S. (2017). Character Building Mahasiswa melalui MKU Pendidikan Jasmani. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 1-6.
- Murningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniah*, 4(2), 214-229.

- Puspita, A. F., Subroto, B., & Baridwan, Z. (2016). The Analysis of Individual Behaviour of Corporate Taxpayers' Obedience: Tax Compliance Model (study of hotels in Malang and Batu). *Review of Integrative Business and Economics Research*, 5(3), 135-160.
- Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>
- Sharma, P. (2013). Role of Interactive Multimedia for Enhancing Students' Achievement and Retention. *International Woman Online Journal of Distance Education*, 2(3), 12–22.
- Sriwiyana, H., & Akbar, S. D. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan 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). <https://doi.org/10.1063/1.4983943>
- Taşdelen, U., & Köseoğlu, F. (2008). Learner-Friendly Textbooks: Chemistry Texts Based on a Constructivist View of Learning. *Asia Pacific Education Review*, 9(2), 136–147. <https://doi.org/10.1007/BF03026494>
- Tubaishat, A., & Lansari, A. (2011). Are Students Ready to Adopt E-Learning? A Preliminary E-Readiness Study of a University in the Gulf Region. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, 1(5).