



**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED
LEARNING PADA OLAHRAGA RENANG
(LITERATURE REVIEW)**

Muhammad Cahya Destiawan^{1✉}, Sapto Adi, Roesdiyanto

Afiliasi

e-mail korespondensi: e-mail Penulis Pertama (1st cahyadestiawan@gmail.com)[✉]/e-mail Penulis Kedua (2nd sapto.adi.fik@um.ac.id)[✉]/e-mail Penulis Korespondensi roesdiyanto.fik@um.ac.id)[✉]

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: April 2021

Disetujui: Mei 2021

Dipublikasikan : Juni 2021

Kata Kunci:

multimedia interaktif, *blended learning*, renang.

Abstrak

Tujuan rivew artikel ini adalah mengkaji dan menganalisis Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Renang. Penelusuran artikel ini menggunakan *google scholar* dengan kata kunci Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Renang, yang dipublikasikan sejak tahun 2010 sampai dengan 2020. Hasil dari penulisan *review* artikel ini diperoleh dari 51 jurnal yang terdiri dari 21 jurnal nasional dan 30 jurnal internasional. Dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatapmuka, *online* dan *offline*, pembelajaran *blended learning* ini terbukti efektif dan efisien diterapkan dalam matakuliah renang.

Abstract

The purpose of this article review is to examine and analyze the Learning Media Based on Swimming Sports Blended Learning. Searching this article using Google Scholar with the keywords Blended Learning-Based Learning Media in Swimming Course, which was published from 2010 to 2020. The results of this article review were obtained from 51 journals consisting of 21 national journals and 30 international journals. And it can be concluded that blended learning is learning that combines face-to-face, online and offline learning, blended learning has proven to be effective and efficient to be applied in swimming courses.

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: pjk.journal@um.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan agen perubahan untuk setiap individu untuk berubah menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi diri dalam hal keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1). Dengan seiring perkembangan zaman peran pendidikan sangat penting untuk mengembangkan intelektual dan keterampilan seseorang. Untuk itu perlu teori, metode dan desain yang tepat dalam proses pembelajaran. Semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang sama (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 5). Pendidikan yang dimaksud disini adalah pendidikan formal, non formal dan informal (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 13).

Pendidikan jasmani dan kesehatan (penjaskes) adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang wajib dilakukan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan akhir atau kejuruan. Definisi tersebut dapat menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuan penjas adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Secara sederhana tujuan penjas meliputi tiga ranah (domain) sebagai suatu kesatuan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani adalah salah satu pelajaran yang integral dengan pelajaran lain atau pelajaran yang tidak bisa dipisahkan dengan dunia pendidikan. Mulai dari TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi semua ada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Renang adalah olahraga yang melibatkan anggota tubuh untuk bergerak didalam air seperti lengan tangan, tungkai kaki dan kepala. Selain itu berenang juga memiliki manfaat bagi tubuh seperti melatih kesehatan jantung, memberikan kesenangan, relaksasi, tantangan, persaingan, dan kemampuan untuk menyelamatkan diri dalam keadaan darurat di dalam air. Maka dari itu renang merupakan olahraga yang sangat baik untuk peserta didik. Dalam pembelajaran renang tentunya banyak peserta didik yang memiliki latar belakang yang berbeda sehingga ini menjadi tantangan bagi guru atau dosen mata kuliah renang. Pengajar dalam mengajar mata pelajaran renang harus memiliki metode pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat memahami dan mempraktekan gaya dalam renang.

Salah satu perkembangan dalam pembelajaran renang salah satunya dengan menerapkan *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran yang menerapkan 3 metode yaitu tatap muka, *offline* dan *online*. *Blended learning* merupakan pembelajaran campuran dengan orang yang tepat, materi yang tepat, diwaktu yang tepat, menggunakan teknologi yang tepat, dengan gaya belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran *blended learning* lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman belajar dari pada metode tradisional yang hanya dengan metode tatap muka. Tujuan *blended learning*: 1) membantu pembelajar untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar, 2) menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pembelajar untuk belajar secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang, 3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pelajar, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka, instruksi *online* dan *offline*. Dari teori ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* ini sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena menggunakan pendekatan dengan 3 metode yaitu *offline*, *online* dan tatap muka.

. Menurut (Masgumelar, N K : 2019) *Blended learning* dapat meningkatkan tujuan pembelajaran karena prosesnya tidak terikat oleh waktu dan lebih efisien dan menarik. Interaksi guru dan murid jadi lebih dalam sehingga masalah yang timbul akan cepat selesai karena bias diselesaikan secara *online* (Edmodo) serta pembelajaran *offline* dapat memberikan kemudahan juga bagi siswa.

Berdasarkan penelitian Mashud, W (2018) yang dilakukan terhadap mahasiswa PJKR FKIP ULM yang dilakukan dengan uji coba kelompok kecil 15 orang, uji coba kelompok besar 120 orang, dan uji efektifitas sebanyak 120 orang. Hasil dari penelitian ini adalah buku teks dan media pembelajaran berbasis android dan untuk menguji efektifitas dilakukan kepada 45 mahasiswa dengan desain eksperimen *the one group control pretest-posttest design* dilakukan selama 16 pertemuan dengan hasil $Z_{tabel} > Z_{hitung}$. Jadi bisa dikatakan produk pengembangan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam renang gaya bebas.

Hasil penelitian Ibrahim Y Dan Mehmet D (2014) dengan subjek penelitian ini adalah 54 orang yang terdiri dari 8 perempuan dan 19 laki-laki untuk kelompok eksperimen dan 9 perempuan dan 18 laki-laki untuk kelompok kontrol. Hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* lebih berhasil daripada pembelajaran tradisional. Dengan kata lain *blended learning* ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran renang karena siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja.

Hasil penelitian Riwu Rohi, I (2016) yang meneliti tentang manfaat pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran renang. Menurutnya pembelajaran campuran mengkombinasikan metode *online*, *offline* dan tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Serta dapat meningkatkan kemampuan renang siswa.

Hasil penelitian dari Mashud, James Tangkudung, Widiastuti (2018) terhadap mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan meliputi PJKR JPOK FKIP ULM, PJKR STKIP Khusuma Negara, dan PJKR STKIP Setia Budhi. Media interaktif terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa PJKR.

Hasil penelitian dari Dorota Burzycka Wilk (2010) penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dengan subjek 46 mahasiswa. Dengan hasil penelitian informasi yang dilakukan secara visual dapat mempengaruhi keakuratan dalam pembelajaran renang. Pembelajaran visual lebih efektif digunakan dari pada pembelajaran secara verbal dalam olahraga renang.

Berdasarkan penjelasan dari ahli diatas masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah peserta didik memerlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya menggunakan pembelajaran tatap muka saja melainkan harus ada model pembelajaran lain supaya mahasiswa tidak bosan dan lebih paham terhadap materi renang ini, salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *blended learning*. *Blended learning* ini menggabungkan pembelajaran *online*, *offline* dan tatap muka. Tujuan dari pembelajaran *blended learning* ini adalah membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar dan preferensi dalam mengakses materi pelajaran.

Dalam penulisan review artikel skala atau keluasan masalah hanya membahas tentang pembelajaran *blended learning* dan olahraga renang saja. Dan rentang waktu yang digunakan dalam penulisan review ini mulai tahun 2011 sampai tahun 2021 sejak artikel tersebut diterbitkan. Sedangkan tujuan dari *review* artikel ini adalah mempermudah dalam membahas inti dari suatu penelitian, *review* jurnal dapat memperjelas atau mengoreksi istilah yang kurang jelas, *review* juga dapat memperjelas pernyataan dalam penelitian, *review* bisa melihat sudut pandang dan perspektif orang lain tentang masalah yang diangkat, *review* bisa mendorong penulis untuk tampil lebih baik lagi dalam menghadapi suatu permasalahan.

Berdasarkan data, penjelasan dan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik pendidikan jasmani dan kesehatan yang mengikuti pelajaran renang memerlukan pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang renang. Dengan metode *blended learning* yang menggabungkan metode *offline*, *online* dan tatap muka diharapkan ketika pembelajaran berlangsung bisa mencakup semua mahasiswa yang memiliki karakteristik berbeda dan menghindari dari pembelajaran yang jenuh dan membosankan. *Blended learning* telah menjadi kata kunci di banyak lingkungan pendidikan dalam beberapa tahun terakhir, biasanya mengacu pada kursus yang menggunakan campuran pembelajaran tatap muka, *offline* dan *online*.

METODE

Metode Penulisan dan Akses yang Digunakan dalam *Review Article*

Article review ini menggunakan data sekunder yang diperoleh dari beberapa artikel hasil penelitian yang sudah diterbitkan di jurnal nasional maupun internasional. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil *review* dari beberapa artikel penelitian yang telah dikumpulkan. Metode pengumpulan data artikel penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu mengakses database artikel di *google scholar* (<https://scholar.google.com/>), *sinta* (<http://sinta.ristekbrin.go.id>) dan *springer* (<http://link.springer.com>).

Kata Kunci Atau *Search Term* yang Digunakan

Pengumpulan artikel penelitian diperoleh dari *database* artikel menggunakan *search term* atau kata kunci yang relevan dengan topik yang dikaji dalam penelitian ini. Adapun kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran renang, kata kunci digunakan untuk mencari artikel jurnal nasional pada database *google scholar* dan *sinta*.
2. *Blended learning media in swimming*, kata kunci digunakan untuk mencari artikel jurnal internasional pada database *google scholar*, *sinta* dan *science direct*

Rentang Waktu Artikel

Article review ini menggunakan sumber informasi yang diperoleh dari data sekunder didapatkan dari beberapa artikel hasil penelitian yang sudah diterbitkan. Rentang waktu yang digunakan dalam *review* artikel “Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* pada Renang untuk Siswa SD sampai Perguruan Tinggi” ini mulai tahun 2011 sampai 2021.

Kriteria Inklusi Artikel yang Akan Dianalisis

Karena keragaman penelitian dalam domain yang telah ditentukan, peneliti membatasi artikel dengan desain tertentu yang ditinjau dari beberapa kriteria sebagai berikut.

1. Hanya membahas tentang pembelajaran, *blended learning* dan olahraga renang.
2. Kualitas referensi yang relevan dan kredibel, diperoleh dari jurnal yang valid.
3. Artikel sudah diterbitkan.

Tahapan Seleksi Artikel

Sebelum artikel penelitian di *review*, terlebih dahulu dilakukan tahap seleksi artikel dengan tujuan untuk mendapatkan artikel yang relevan dan sesuai dengan kriteria. Adapun tahapan seleksi artikel sebagai berikut.

1. Identifikasi (*Identification*)

Bertujuan untuk menemukan artikel yang diinginkan dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan sebelumnya. Pada penelitian kata kunci yang digunakan yaitu “Media Pembelajaran, *Blended Learning* dan Renang”. Berdasarkan proses seleksi dan pengumpulan artikel pada tahap awal ini peneliti mencari artikel dari *google scholar* menggunakan kata kunci media pembelajaran *blended learning* pada olahraga diperoleh total pencarian 1.080, menggunakan kata kunci *blended learning in sports swimming* diperoleh total pencarian 16.700, pada database *sinta* dengan kata kunci yang sama diperoleh total pencarian 700 artikel, menggunakan *science direct* diperoleh total pencarian 950 artikel. Selanjutnya peneliti melakukan tahap identifikasi artikel yang sesuai dengan metode dan judul penelitian diperoleh 55 artikel dengan rincian dari database *sinta* diperoleh 5 artikel, menggunakan *google scholar* diperoleh 39 dan menggunakan *science direct* 11 artikel.

2. Penyaringan (*Screening*)

Pada tahap ini, artikel yang telah terpilih disaring atau di *screening* untuk mencari data duplikasi. Jika ditemukan ada duplikasi, maka salah satu data akan dihapus. Pada tahap penyaringan diperoleh 5 artikel dari *sinta*, 10 artikel dari *science direct* dan 10 artikel dari *google scholar*. Selanjutnya dilakukan tahapan kelayakan berdasarkan judul, abstrak dan *keyword* pada artikel penelitian.

3. Kelayakan (*Eligibility*)

Pada tahap *eligibility* artikel yang berhasil disaring berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, ditinjau kembali dengan membaca keseluruhan isi dari artikel. Dari uji kelayakan ditentukan bahwa jurnal yang sesuai dengan tema penelitian yaitu jurnal internasional. Pada proses kelayakan diperoleh 5 artikel dari *sinta*, 8 artikel dari *science direct* dan 3 artikel dari *google scholar*. Proses ini bertujuan untuk memastikan artikel yang didapatkan sesuai untuk ditinjau lebih lanjut dan dapat menjawab pertanyaan penelitian ini.

4. Disertakan (*Included*)

Setelah tahap uji kelayakan artikel, didapatkan beberapa artikel yang lolos uji kelayakan. Pada tahap *include*, artikel yang dianggap layak sebanyak 16 artikel terdiri dari 5 artikel dari *sinta*, 8 artikel dari *science direct* dan 3 artikel dari *google scholar*, dimana artikel tersebut dianggap layak sesuai kriteria inklusi. Dengan jumlah artikel nasional 5 dan 11 untuk artikel internasional.

HASIL

Berdasarkan hasil *review* artikel yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Hasil Review Artikel Nasional

No	Penulis	Tujuan	Metode	Sampel	Hasil Penelitian	Indeks
1	Ndaru Kukuh Masgumelar . 2019. Modifikasi Permainan Olahraga Melalui <i>Blended Learning</i> terhadap Mahasiswa	Menguji keefektifan <i>blended learning</i> dan mengembangkan produk	Model <i>blended learning</i>	80 anak SMA dan 4 ahli	<i>Blended learning</i> dapat meningkatkan tujuan pembelajaran karena prosesnya tidak terikat oleh waktu dan lebih efisien dan menarik. Interaksi guru dan murid jadi lebih dalam sehingga masalah yang timbul akan cepat selesai karena bias diselesaikan secara <i>online</i> (Edmodo), pembelajaran <i>offline</i> dapat memberikan kemudahan juga bagi siswa.	S2
2	Riwu Rohi, I. 2016. Memanfaatkan <i>blended learning</i> pada mata kuliah renang.	Untuk mengetahui manfaat <i>blended learning</i> dalam olahraga renang	Penelitian deskriptif	Sampel pada penelitian ini adalah Jurnal internasional dan nasional	Pembelajaran campuran mengkombinasikan metode <i>online</i> , <i>offline</i> dan tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Serta dapat meningkatkan kemampuan renang siswa.	S2
3	Pulung Hening Fardhan y. 2016. Manfaat <i>Blended Learning</i> dalam Pendidikan Jasmani	Mengetahui manfaat <i>blended learning</i> dalam Penjas.	Deskriptif	Sampel dari penulisan artikel ini adalah jurnal nasional dan internasional.	Teknologi memiliki manfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan prestasi mahasiswa pendidikan jasmani.	S2
4	Herlina. 2020. Potensi Pembelajaran Penjas di Masa Pandemi pada Sekolah Dasar.	Mengkaji potensi pembelajaran penjas pada masa pandemi	Kualitatif	SDN Sumari	Pembelajaran penjas berpotensi untuk dikembangkan di tengah pandemic dengan sistem jarak jauh yang kolaboratif.	S5

5	Mashud, Widiastuti. 2018. Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif	Mengembangkan pembelajaran renang gaya bebas melalui media interaktif dan memperoleh data empiris tentang produk yang akan dikembangkan dengan hasil belajar siswa	Penelitian dan Pengembangan	Mahasiswa PJKR FKIP ULM (uji coba kelompok kecil 15 orang, uji coba kelompok besar 120 orang, dan uji efektifitas sebanyak 120 orang.	Hasil dari penelitian ini adalah buku teks dan media pembelajaran berbasis android dan untuk menguji efektifitas dilakukan kepada 45 mahasiswa dengan desain eksperimen <i>the one group control pretest-posttest design</i> dilakukan selama 16 pertemuan dengan hasil $Z_{tabel} > Z_{hitung}$. Jadi bisa dikatakan produk pengembangan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam renang gaya bebas.	S2
---	--	--	-----------------------------	---	--	----

Tabel 1.2 Data Hasil Review Artikel Internasional

No	Penulis	Tujuan	Metode	Subjek	Hasil Penelitian	Indeks
1	Charles R. Graham. 2013. A frame for institutional adoption and implementation of blended learning in higher education.	Mengetahui masalah-masalah yang dihadapi dalam penerapan <i>blended learning</i> .	Menggunakan metode perbandingan konstan	Sampel yang digunakan adalah Brigham Young University	<i>Blended learning</i> dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa.	Q1
2	Robert M. Bernard. 2014. A meta analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied.	Untuk mengembangkan pemahaman efektivitas <i>blended learning</i> dalam perguruan tinggi.	Meta analisis	Sampel penelitian ini adalah studi komparatif BL dan instruksi kelas (CI) dari tinjauan sistematis yang lebih besar dari	<i>blended learning</i> dalam perguruan tinggi efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa	Q1

				integrasi teknologi		
3	M. Victoria López-Pérez*, M. Carmen Pérez-López, Lázaro Rodríguez-Ariza. 2010. Blended learning in higher education Students' perceptions and their relation to outcome	Penerapan <i>blended learning</i> di University Granada	Survey	1.431 siswa terdaftar untuk tahun ajaran 2009-2010	Pembelajaran <i>blended learning</i> memiliki dampak positif terhadap mahasiswa dan memiliki pengaruh terhadap nilai akhir mahasiswa	Q1
4	Ali Alammary. 2014. Blended learning in higher education: Three different design approaches	Memberikan panduan bagi guru untuk dan membantu guru yang sedang menerapkan pembelajaran tatap muka untuk memilih pendekatan yang lebih tepat.	Deskriptif	Sampel penelitian ini adalah dari jurnal yang diterbitkan 10 tahun terakhir	Guru yang belum mempunyai pengalaman <i>blended learning</i> harus belajar pembelajaran ini secara bertahap.	Q1
5	Brandon Victor Zhen He Stuart Morgan Dino Miniutti. Continuous Video to Simple Signals for Swimming Stroke Detection with Convolutional Neural Networks	Menganalisis gerakan renang melalui video untuk keperluan kompetisi atau perlombaan bagi atlet renang	Eksperimen	Atlet renang	<i>Convolutional Neural Network (CNN)</i> dapat dengan baik mendeteksi gerakan seorang perenang	Q2
6	Ibrahim Yasar Kazua Dan Mehmet Demirko. 2014. Effect Of Blended Learning Environment	Menganalisis kemampuan akademik siswa dengan membandingkan pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> dan	Eksperimen	Subjek dari penelitian ini adalah 54 orang yang terdiri dari 8 perempuan dan 19 laki-laki untuk kelompok	Pada hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> lebih berhasil daripada pembelajaran tradisional.	Q3

	Model On High School Students' Academic Achievement	pembelajaran tradisional		eksperimen dan	9 perempuan dan 18 laki-laki untuk kelompok kontrol	
7	Dorota Burzycka Wilk. 2010 Effectiveness Of Visual Information In The Process Of Teaching Swimming Motor Activities	Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran yang dilakukan secara visual terhadap olahraga renang	Eksperimen	46 orang	Informasi yang dilakukan secara visual dapat mempengaruhi keakuratan dalam pembelajaran renang. Pembelajaran visual lebih efektif digunakan dari pada pembelajaran secara verbal dalam olahraga renang. renang.	Q3
8	Mashud, James Tangkudung, Widiastuti. 2018. Swimming Lesson Based on Interactive Multimedia	Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata kuliah renang sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai dan juga untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa	Penelitian dan Pengembangan	Mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan meliputi PJKR JPOK FKIP ULM, PJKR STKIP Khusuma Negara, dan PJKR STKIP Setia Budhi.	Media interaktif terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa PJKR	Q3
9	Wahyudi dkk. 2019. Development of Problem-based Blended Learning (PB2L) model to increase pre-service primary teacher's	Mengembangkan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa.	Penelitian dan Pengembangan dengan model ASSURE	Mahasiswa FKIP angkatan 2017 dengan sampel 2 kelas yaitu kelas A dan B	Program blended learning ini efektif, valid dan praktis dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa	S2

		creative thinking skill				
10	Mufarrahatus Syarifah1, Hany Handayani . 2019. Elementary School Teachers' Conception of E-learning and Blended Learning	Mengetahui pemahaman tentang penerapan e-learning dan blended learning di sekolah	Kuisisioner	Guru SD sebanyak 43 orang dipilih secara acak	Guru pada dasarnya mengetahui tentang e learning dan blended learning meskipun mereka tidak menunjukkan bahwa blended learning adalah bagian dari e-learning	S4
11	Kawakibul Qamar. 2019. Utilization of whatsapp application as discussion media in blended learning	Pemanfaatan aplikasi whatsapp sebagai bahan diskusi pada blended learning	Kualitatif	Mahasiswa	Pemanfaatan aplikasi whatsapp sebagai media diskusi pada pembelajaran blended dimulai dengan sistem offline dengan metode konvensional, sedangkan untuk online digunakan sebagai sarana untuk dialog dan interaksi siswa.	S2

PEMBAHASAN

Pembelajaran Blended Learning

Pada bagian pembahasan ini menggunakan lima hal untuk melakukan pembahasan yang pertama adalah membahas tentang kesamaan (*compare*) dari jurnal-jurnal yang sudah di review. Berdasarkan review yang telah dilakukan para ahli berpendapat pembelajaran *blended learning* ini merupakan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan karena proses pembelajarannya fleksibel. Menurut Masgumelar N.K (2016) dengan pembelajaran *blended learning* dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses pembelajaran pendidikan jasmani melalui berbagai macam modul. Pembelajaran *blended learning* ini memberikan fleksibilitas kepada guru dan siswa untuk belajar, mahasiswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun, dosen juga bisa memberikan umpan balik kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar sehingga dengan *blended learning* ini masalah dalam proses pembelajaran dapat terselesaikan dengan cepat.

Menurut M. Victoria López (2010) dan Pulung Hening Fardhany (2019) pembelajaran *blended learning* memiliki dampak positif terhadap mahasiswa dan memiliki pengaruh terhadap nilai akhir mahasiswa. Pembelajaran campuran mengkombinasikan metode *online*, *offline* dan tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dilakukan melalui bantuan internet dan dapat dilakukan salah satunya melalui hp siswa dengan menyediakan aplikasi Edmodo. Menurut (Murjainah dkk: 2020) Penggunaan Edmodo berbasis *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan *soft skill* mahasiswa. Edmodo ini merupakan teknologi baru dengan menyesuaikan perkembangan zaman dengan memberikan media sosial

layanan pendidikan untuk mendukung dosen dan mahasiswa. Di dalam Edmodo nanti dapat membentuk kelas khusus mata kuliah renang sehingga dosen dan mahasiswa dapat berinteraksi langsung, mahasiswa juga bisa mengerjakan kuis, mengerjakan ujian dan dosen dapat memberikan tugas-tugasnya.

Intinya *platform* ini akan mempermudah mahasiswa dan dosen karena lebih efektif dan efisien, apabila sebagai pengajar dapat memaksimalkan *platform* akan sangat mudah untuk mengelola pembelajaran. Sedangkan bagi mahasiswa aplikasi ini akan lebih disiplin dan kolektif dalam mengerjakan tugas. Edmodo memiliki beberapa keunggulan antara lain membantu manajemen pembelajaran, layanan komunikasi antar mahasiswa, kebebasan yang dimiliki murid, kegiatan pembelajaran menjadi efisien, sebagai sumber belajar dan konektivitas bagi para pengajar. Untuk pembelajaran *offline* dapat dilakukan melalui banyak sumber belajar salah satunya adalah *autoplay*. *Autoplay* merupakan perangkat lunak yang dapat membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai media seperti gambar, video, suara, PPT, teks dll. Software ini didukung dengan tampilan sederhana sehingga mudah untuk dioperasikan, *autoplay* ini memungkinkan pengguna untuk membuat rangkaian media sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Menurut (Ian Rizky Maulana, Sapto Adi, Eko Hariyanto: 2019) media berbasis *autoplay* ini sangat valid untuk digunakan kepada siswa. Fungsi *autoplay* adalah fungsi yang secara otomatis mengkoneksikan alat atau device yang terpasang dan terhubung komputer lalu otomatis membaca isi yang terdapat pada *autoplay* tersebut. Pendidik bisa mengkombinasikan beberapa media pembelajaran untuk dijadikan satu file didalam *autoplay* hingga nanti lebih efisien disampaikan kepada mahasiswa. Mahasiswa juga bisa membuka materi di *autoplay* dirumah tanpa harus mengkoneksikan di internet. Dan untuk menunjang pembelajaran tatap muka dapat menggunakan sumber belajar berupa buku *printout* panduan renang. Diharapkan dengan pembelajaran *blended learning* ini dapat memudahkan mahasiswa karena pembelajaran ini lebih efisien dan efektif.

Pembahasan yang kedua adalah menentukan ketidaksamaan dari jurnal-jurnal diatas. Pada dasarnya semua ahli sepakat bahwa pembelajaran *blended learning* ini dapat memudahkan pendidik maupun terdidik. Namun ada beberapa perbedaan seperti menetapkan subjek penelitiannya ada yang di Sekolah Dasar, Menengah dan Perguruan Tinggi. Ada ahli yang mengatakan istilah *blended learning* dan *hybrid learning* tapi pada dasarnya menyatakan pembelajaran yang mengkombinasikan *online* dan *offline*. Penggunaan Edmodo berbasis *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan *soft skill* mahasiswa Masgumelar N.K (2016), sedangkan menurut Kawakibul Qamar (2019) *blended learning* memiliki manfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan prestasi mahasiswa pendidikan jasmani dan diterapkan melalui aplikasi *whatsapp*.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran *blended learning* ini cocok diterapkan pada mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan karena *blended learning* ini menggabungkan pembelajaran *offline*, *online* dan tatap muka. Pembelajaran *online* dapat dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan Edmodo yang dapat di instal pada hp mahasiswa, pembelajaran *offline* dapat dilakukan dengan perangkat lunak *autoplay* yang bisa diakses tanpa perlu bantuan internet. Sedangkan tatap muka dapat dilakukan dengan menggunakan sumber belajar berupa buku panduan olahraga renang. Pendidik tentunya perlu menambah metode belajar *blended learning* agar mahasiswa tidak bosan dalam belajar dan mahasiswa mampu mengakses materi secara *online* dan *offline*.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran *online*, *offline* dan tatap muka. Pembelajaran *blended learning* ini efektif dan efisien untuk diterapkan mata kuliah renang, mahasiswa juga tidak akan bosan dengan model pembelajaran yang hanya menerapkan tatap muka tetapi ada variasi lain.

Oleh karena itu diharapkan *blended learning* ini dapat meningkatkan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan yang mengikuti mata kuliah renang.

Pembelajaran Blended Learning pada Mata Pelajaran Renang

Pembelajaran *blended learning* memiliki manfaat terhadap dunia pendidikan salah satunya dalam pelajaran renang. Karena pembelajaran ini menggabungkan pembelajaran *online*, *offline* dan tatap muka. Sehingga siswa mudah mendapatkan sumber belajar dan siswa tidak bosan dengan model pelajaran yang monoton.

Berdasarkan penelitian **Mashud, W (2018) yang dilakukan terhadap mahasiswa PJKR FKIP ULM** yang dilakukan dengan uji coba kelompok kecil 15 orang, uji coba kelompok besar 120 orang, dan uji efektifitas sebanyak 120 orang. Hasil dari penelitian ini adalah buku teks dan media pembelajaran berbasis android dan untuk menguji efektifitas dilakukan kepada 45 mahasiswa dengan desain eksperimen *the one group control pretest-posttest design* dilakukan selama 16 pertemuan dengan hasil $Z_{tabel} > Z_{hitung}$. Jadi bisa dikatakan produk pengembangan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam renang gaya bebas. Menurut (Masgumelar, N K : 2019) *Blended learning* dapat meningkatkan tujuan pembelajaran karena prosesnya tidak terikat oleh waktu dan lebih efisien dan menarik. Interaksi guru dan murid jadi lebih dalam sehingga masalah yang timbul akan cepat selesai karena bias diselesaikan secara *online* (Edmodo) serta pembelajaran *offline* dapat memberikan kemudahan juga bagi siswa.

Hasil penelitian Ibrahim Y Dan Mehmet D (2014) dengan subjek penelitian ini adalah 54 orang yang terdiri dari 8 perempuan dan 19 laki-laki untuk kelompok eksperimen dan 9 perempuan dan 18 laki-laki untuk kelompok kontrol. Hasil penelitian diketahui bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* lebih berhasil daripada pembelajaran tradisional. Dengan kata lain *blended learning* ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran renang karena siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja.

Hasil penelitian dari Mashud, James Tangkudung, Widiastuti (2018) terhadap mahasiswa pendidikan jasmani dan kesehatan meliputi PJKR JPOK FKIP ULM, PJKR STKIP Khusuma Negara, dan PJKR STKIP Setia Budi. Media interaktif terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa PJKR. Hasil penelitian Riwu Rohi, I (2016) yang meneliti tentang manfaat pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran renang. Menurutnya pembelajaran campuran mengkombinasikan metode *online*, *offline* dan tatap muka antara pendidik dan peserta didik. Serta dapat meningkatkan kemampuan renang siswa.

Hasil penelitian dari Dorota Burzycka Wilk (2010) penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen dengan subjek 46 mahasiswa. Dengan hasil penelitian informasi yang dilakukan secara visual dapat mempengaruhi keakuratan dalam pembelajaran renang. Pembelajaran visual lebih efektif digunakan dari pada pembelajaran secara verbal dalam olahraga renang.

KESIMPULAN

Pembelajaran *blended learning* ini memberikan fleksibilitas kepada guru dan siswa, pembelajaran campuran mengkombinasikan metode *online*, *offline* dan tatap muka antara pendidik dan peserta didik. *Blended learning* dapat membantu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Dengan pembelajaran *blended learning* dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses

pembelajaran pendidikan jasmani melalui berbagai macam media seperti google form, Edmodo, autoplay dan video pembelajaran. Dengan *blended learning* tujuan pembelajaran dapat tercapai karena prosesnya tidak terikat oleh waktu dan lebih efisien dan menarik. Pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan dalam mata kuliah renang karena mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar *offline* (autoplay), *online* (Edmodo) dan tatap muka (buku).

DAFTAR PUSTAKA

- Alammary, A., Sheard, J., & Carbone, A. (2014). Blended learning in higher education: Three different design approaches. *Australasian Journal of Educational Technology, 30*(4).
- Amelia, S. E. (2012). Methodology of learning swimming in the first part of life through a positive approach. *Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport/Science, Movement and Health, 12*(1), 88-96.
- Anam, M. S. (2017, November). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbasis blended learning. In *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga* (Vol. 1, No. 1, pp. 64-86).
- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). Development of an android application in the form of a simulation lab as learning media for senior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 11*(5), 1081-1088.
- Bernard, R. M., Borokhovski, E., Schmid, R. F., Tamim, R. M., & Abrami, P. C. (2014). A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied. *Journal of Computing in Higher Education, 26*(1), 87-122.
- Bradley, C., Weiss, M., Davies, C., & Holley, D. (2010). A little less conversation, a little more texting please-A blended learning model of using mobiles in the classroom.
- Budiana, D., Hidayat, Y., Hambali, B., Latief, G. R. G., & Abdullah, C. U. (2020, February). Blended Learning-Based Self-Regulated Learning in Table Tennis Learning. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)* (pp. 289-291). Atlantis Press.
- Burzycka-Wilk, D. (2010). Effectiveness of visual information in the process of teaching swimming motor activities. *Human Movement, 11*(2), 184-190.
- Dewi, K. H. S., Melati, I. G. A. S., & Sudiatrika, I. P. G. A. (2020). Optimalisasi Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Bagi Guru-Guru SMA Negeri 1 Kuta Selatan. *Proceeding of The URECOL, 242-247*.
- Dwiyogo, W. D. (2018). Pembelajaran berbasis blended learning.
- Fardhany, P. H. (2016, December). Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana Um* (pp. 456-471).
- Gani, R. A., Sukur, A., & Nugroho, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Renang Gaya Kupu-Kupu Melalui Strategi Pembelajaran Variatif Bagi Mahasiswa. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 18*(2).
- Graham, C. R., Woodfield, W., & Harrison, J. B. (2013). A framework for institutional adoption and implementation of blended learning in higher education. *The internet and higher education, 18*, 4-14.
- Heinze, A., & Procter, C. T. (2004). Reflections on the use of blended learning.
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Tengah Pandemi Coronavirus Disease (COVID)-19 di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education, 8*(1), 1-7.

- Hidayatullah, F. (2020, October). Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Dan Menengah Maupun Pendidikan Olahraga Perguruan Tinggi. In *Prosiding SENOPATI (Seminar Nasional Olahraga dalam Pendidikan Teknologi dan Inovasi)* (Vol. 1, No. 1, pp. 10-16).
- Huy, C. V., & Vu, N. N. (2020). Blended Learning In Badminton Training For Professionals: Students Perceptions And Performance Impacts. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(6).
- Indarto, P., Fatoni, M., & Nurhidayat, N. (2018). Model Pembelajaran Hybrid Learning pada Mata Kuliah Sepakbola di Pendidikan Olahraga FKIP UMS. Seminar Nasional Pendidikan 2018.
- Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. (2018). Pembelajaran Senam Berbasis Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(10), 1373-1382.
- Kaspar, M. O. (2018). Blended learning as a transformative pedagogy for equity. *English Journal*, 107(6), 54-60.
- Kastrena, E., Setiawan, E., & Adawiyah, A. (2020, July). Moving from Traditional Teaching to Blended Learning in the Teaching and Learning of Sports Test and Measurement Course to Improve Students' Learning Outcomes. In *International Proceedings Conferences Series* (pp. 146-151).
- Kaur, M. (2013). Blended learning-its challenges and future. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 612-617.
- Kazu, I. Y., & Demirkol, M. (2014). Effect of Blended Learning Environment Model on High School Students' Academic Achievement. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 13(1), 78-87.
- Krasniqi, a. (2014). *Methods of learning initial techniques to the youth in swimming* (Doctoral dissertation, Kolegji AAB)
- López-Pérez, M. V., Pérez-López, M. C., & Rodríguez-Ariza, L. (2011). Blended learning in higher education: Students' perceptions and their relation to outcomes. *Computers & education*, 56(3), 818-826.
- Mardikaningsih, A., & Kurniasari, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous) Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 27-36.
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 979-986.
- Mashud, M. (2018). Swimming Lesson Based on Interactive Multimedia. *International Journal of Sports Science*, 8(3).
- Mashud, M. (2019). Pengembangan Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2).
- Maulana, I. R., Adi, S., & Hariyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(9), 1177-1184.
- Maymadya, L. (2017). Pengembangan tutorial Edmodo untuk tenaga pengajar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 55-64.
- Medwell, P. R., Grimshaw, P. N., Robertson, W. S., & Kelso, R. M. (2012). Developing sports engineering education in Australia. *Procedia Engineering*, 34, 260-265.
- Michaela, B., Šťastný, J., Jaroslav, M., & Miroslav, J. (2016). Development of an analysis of swimming techniques using instrumentation and the development of a new measurement method at Brno University of Technology.
- Mujib, M. A., Aryaningrum, K., & Selegi, S. F. (2020, May). Improvement of students' soft skills (honesty and motivation) using edmodo by Blended Learning Method. In *IOP*

- Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 485, No. 1, p. 012117). IOP Publishing.
- Mustafa, P. S. Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21.
- Nur'Aini, A., Hastuti, B., & Utami, B. (2020, March). The influence of the blended learning model supports e-learning (Edmodo) on student learning achievements, the main material of buffer solutions in SMA 1 Banyudono academic year 2018. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1511, No. 1, p. 012009). IOP Publishing.
- Okaz, A. A. (2015). Integrating blended learning in higher education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186(13), 600-603.
- Poon, J. (2013). Blended learning: An institutional approach for enhancing students' learning experiences. *Journal of online learning and teaching*, 9(2), 271-288.
- Pratama, F. A., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi, S. (2019). Media Pembelajaran Bulutangkis dalam Bentuk Multimedia Interaktif pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(3), 382-386.
- Priambodo, A., Hariyanto, A., & Dinata, V. C. (2020, February). The Development of Schoology-Based Blended Learning Model to Improve Student Motivation of National Training Center (PELATNAS) Athlete. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)* (pp. 334-338). Atlantis Press.
- Purwaningtyas, P., Dwiyoogo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1), 121-129.
- Qamar, K., Riyadi, S., & Wulandari, T. C. (2019). Utilization of whatsapp application as discussion media in blended learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 370-378.
- Quennerstedt, M., Öhman, M., & Armour, K. (2014). Sport and exercise pedagogy and questions about learning. *Sport, Education and Society*, 19(7), 885-898.
- Riwu Rohi, I. (2016, December). Pemanfaatan Blended Learning Pembelajaran Mata Kuliah Renang. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI PASCASARJANA UM* (pp. 408-428).
- Rodriquez, E. I. S., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi, S. (2020). Blended Learning Mata Kuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 206-213.
- Stanković, S., Milanović, S., & Marković, Ž. (2015). Use of basic synchronized swimming techniques in non-swimmers training. *Activities in Physical Education and Sport*, 5(1), 82-85.
- Stockwell, B. R., Stockwell, M. S., Cennamo, M., & Jiang, E. (2015). Blended learning improves science education. *Cell*, 162(5), 933-936.
- Syarifah, M., & Handayani, H. (2019). Elementary School Teachers' Conception of E-learning and Blended Learning. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 2(1), 29-37.
- Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120-126.
- Victor, B., He, Z., Morgan, S., & Miniutti, D. (2017). Continuous video to simple signals for swimming stroke detection with convolutional neural networks. In *Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops* (pp. 66-75).
- Wahyudi, S. B. W., Suyitno, H., & Sutriyono, I. A. (2019). Development of Problem-based Blended Learning (PB2L) model to increase pre-service primary teacher's

creative thinking skill. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(3), 324-334.

Wahyudi, U. (2016). Pembelajaran Renang Dengan Pendekatan Bermain Terhadap Keterampilan Mengapung. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 105-113.

Wicaksono, R. A., Setyawati, H., & Rumini, R. (2018). Mobile Learning Based Android Multimedia Development on Basketball Learning for Junior School Graders. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(2), 163-167.

Wijayanto, A., Or, S., Kom, S., Kurniawan, A. D. A. W., Putro, B. N., & Pengantar, K. Prof. Dr. ME Winarno, M. Pd., dkk.

Zacharis, N. Z. (2015). A multivariate approach to predicting student outcomes in web-enabled blended learning courses. *The Internet and Higher Education*, 27, 44-53.

