



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* DI ERA COVID-19 PADA CLUB F1 TAEKWONDO DI KOTA MALANG

Muhammad Teguh Prasetyo<sup>1</sup>, Wasis Djoko Dwiyo<sup>2</sup>, Eko Hariyanto<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana

Universitas Negeri Malang

E-mail: [teguh.tjah.uedane@gmail.com](mailto:teguh.tjah.uedane@gmail.com)/[wasis.djoko.fik@um.ac.id](mailto:wasis.djoko.fik@um.ac.id)/[eko.hariyanto.fik@um.ac.id](mailto:eko.hariyanto.fik@um.ac.id)

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima: Agustus-2021

Disetujui: November-2021

Dipublikasikan : Desember-2021

#### Kata Kunci:

Model Pembelajaran, *Blended Learning*, *Covid-19*, Taekwondo

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning* agar dapat mempermudah atlet untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan kognitif atlet. Pembelajaran taekwondo terdapat beberapa aspek yang harus dipelajari untuk mencapai tujuan pembelajaran taekwondo, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang dapat mempermudah dan memaksimalkan hasil belajar atlet. Metode yang diaplikasikan pada penelitian ini yaitu model rancangan berbasis *blended learning* yang memiliki 9 langkah, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi sumber belajar dan kendala, identifikasi karakteristik pebelajar, menentukan tujuan pembelajaran, memilah dan menentukan strategi pembelajaran, mengembangkan sumber belajar, uji coba, revisi dan prototipe pembelajaran berbasis *blended learning*. Produk yang dihasilkan yaitu buku cetak yang dilengkapi dengan *scan QR Code*, multimedia interaktif berupa *articulate storyline*, dan aplikasi *online* menggunakan *google classroom*. Hasil belajar pada setiap pertemuan mengalami peningkatan.

### Abstract

*The purpose of this study was to develop blended learning-based taekwondo learning products in order to make it easier for athletes to achieve learning goals in improving athletes' cognitive abilities. In taekwondo learning there are several aspects that must be studied to achieve taekwondo learning goals, one of which is by utilizing technology that can simplify and maximize athlete learning outcomes. The method applied in this research is a blended learning-based design model which has 9 steps, namely needs analysis, identification of learning resources and constraints, identification of learner characteristics, setting learning objectives, selecting and setting learning strategies, developing learning resources, testing, revising and blended learning-based learning prototype. The resulting product is a printed book equipped with a QR Code, interactive multimedia in the form of an articulate storyline, and an online application using google classroom. Learning outcomes at each meeting have increased.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi komunikasi di era saat ini telah berkembang sangat pesat. Sehingga menimbulkan berbagai macam perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Demikian juga dalam hal pembelajaran. Di Era Covid-19 ini dampak pembelajaran sangat dominan. Mulai dari pembelajaran *online* karena harus *social distancing*, disini teknologi berperan penting dalam dampak perubahan pendidikan itu sendiri. Mendikbud Nadiem Makarim menyatakan bahwasanya inovasi sangat besar sejauh kemampuan dan sifat kerangka organisasi pelatihan, sehingga tugas inovasi dalam pengajaran sangat penting. Oleh karena itu, sistem pendidikan yang ada pada saat ini dan di masa yang akan datang tentu lebih mengarah kepada pendidikan model pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran dianggap bebobot jika berhasil memperbaiki sikap, perilaku, dan keterampilan individu yang dapat dihubungkan dengan tujuan pendidikan. Dalam dunia pembelajaran, mengubah iklim dan aset pembelajaran harus dilakukan, ini ditandai dengan upaya instruktur untuk bekerja dengan siswa untuk bekerja sama dengan iklim dan aset pembelajaran, untuk itu pembelajaran sering diartikan sebagai merancang suatu tindakan. (Kristiono *et al.*, 2019). Dalam aspek olahraga bukan hanya tentang teknik, fisik, mental maupun strategi, olahraga juga dapat meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. Olahraga merupakan suatu gerakan sebagai suatu usaha untuk membina tubuh yang bertekad untuk memperoleh kesehatan dan kesejahteraan, permainan juga dapat diartikan sebagai cara untuk menjalin kerjasama dan hubungan sosial yang bermanfaat dalam membangun kekompakan, bahkan orang atau perkumpulan yang mengartikan olahraga sebagai media perbaikan, perawatan fisik dan mental (Mu'arifin, 2012). Sedangkan olahraga menurut Husdarta (2011: 13) menyatakan bahwasanya "olahraga membentuk aktivitas otot yang dinamis dan dalam aktivitas itu atlet mempraktekkan kemampuan daya gerak atau performa". Menerangkan kegiatan fisik yang dapat dikerjakan manusia dalam mempraktekkan kesanggupan bergerak secara optimal serasi dengan model gerak yang dilakukan oleh sejumlah hal fisik. Menurut Sugiharto (2003: 1) Semua pekerjaan yang sebenarnya adalah stresor bagi tubuh. Jika stressor dilakukan secara konsisten, terus-menerus dan dilakukan dengan sistem latihan yang benar, tubuh seakan menyesuaikan diri untuk menjadikan alat snare yang dapat mengatur kembali *stressor* menjadi pemicu. Menurut Adi *et al.*, (2020: 3) Pada hakekatnya latihan adalah segala daya dan usaha untuk bekerja pada keadaan umum dengan proses yang teratur dan berulang dengan bertambahnya jumlah beban, waktu atau tenaga.

Di Indonesia sendiri ada berbagai macam cabang olahraga yang disukai masyarakat baik kelompok maupun individu, seperti sepak bola, bola voli, bela diri, bola basket dan lainnya. Oleh karena itu olahraga merupakan hal yang menarik bagi masyarakat Indonesia yang bisa dijadikan sebagai ajang hiburan, pertandingan atau perlombaan. Taekwondo adalah cabang olahraga bela diri Internasional yang bertempat asal dari Korea Selatan. Arti keseluruhan Taekwondo merupakan seni bela diri yang memerlukan tangan dan kaki bagaikan tombak beladiri demi menaklukkan lawannya. Taekwondo membutuhkan kesempurnaan dalam tendangan, pukulan, blok dan performa fisik. Olahraga taekwondo membutuhkan kemampuan menghasilkan kekuatan yang maksimal dalam waktu singkat dan tingkat sportif kinerja yang tinggi (Singh, 2012). Dalam Taekwondo, tujuan dasarnya adalah untuk meningkatkan keterampilan dan teknik perang para prajurit, untuk memberikan pelatihan prajurit individu. Ini pertama kali digunakan di Korea, dan kemudian mulai menyebar ke seluruh dunia terutama setelah Korea perang. Ini telah diubah dari struktur tradisional ke pengertian modern pada tahun 1950 (Shirley & Gabriel, 2011). Taekwondo adalah olahraga seni bela diri Korea yang telah menjadi olahraga medali penuh di Olimpiade Musim Panas 2000 untuk pertama kali di Sydney sebagai Olahraga Olimpiade (Kwok, 2012).

Dalam era revolusi 4.0 tentunya mengalami perubahan yang cukup signifikan dalam perkembangan teknologi, media dan informasi. Pada era ini hal yang paling dominan dalam aspek kehidupan sehari-hari adalah smartphone. Media ini sangat merubah paradigma secara universal,

salah satunya dalam proses pembelajaran. Menurut Dwiyo (2010) media adalah cara atau alat yang difungsikan sebagai penyambung untuk memberikan berita atau informasi agar bisa diterima oleh akseptor informasi sepenuhnya. Begitupun dalam dunia olahraga tentunya mengalami pergeseran perkembangan teknologi di dalamnya, salah satunya yaitu dalam media pembelajaran taekwondo pada era *covid-19* tentunya mengalami peningkatan atau perubahan dalam teknologi pembelajaran yang lebih ditekankan pada pembelajaran *online*. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk tetap belajar secara *offline* karena pada hakikatnya olahraga taekwondo merupakan olahraga yang dilakukan secara praktek yang sering menggunakan metode tatap muka. Latihan pembelajaran yang menarik membutuhkan media yang mendukung penyerapan data sebanyak mungkin, di samping kemajuan, inovasi data mengambil peran penting sebagai cara untuk memperoleh sumber data yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari (Gani, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat memuat berbagai konteks seperti media teks, grafik, gambar, video, animasi dan dapat di *upgrade* menggunakan teknologi internet. Teknologi pembelajaran yang menggunakan internet biasa disebut dengan *e-learning*. Menurut Masie (2016) *e-learning* diartikan sebagai proses pembelajaran atau pelatihan, yang dipersiapkan, ditransfer dan dikelola menggunakan berbagai alat TIK secara lokal atau global. Karena itu, web sebagai media pertunjukan dapat memiliki kualitas yang jelas, lebih spesifik sebagai komunikasi relasional dan luas, cerdas, dan memungkinkan korespondensi terkoordinasi atau tidak bersamaan atau tertunda, dan dengan atribut ini memungkinkan siswa untuk berbicara dengan sumber informasi, informasi secara lebih memadai, ekspansif, bila dibandingkan dengan memanfaatkan media biasa. *Blended learning* adalah menggabungkan keutamaan pembelajaran melalui tiga aktivitas utama yaitu: (1) pembelajaran *face to face*, (2) pembelajaran berbasis alat elektronik interaktif *offline*, dan (3) pembelajaran berbasis alat elektronik melalui internet *online* (Dwiyo, 2016). Menurut Graham *et al.*, (2013), *blended learning* adalah lingkungan belajar yang memanfaatkan "tatap muka dan instruksi yang dimediasi oleh komputer". Berdasarkan pengertian di atas, maka *blended learning* adalah pembelajaran campuran yang menggabungkan metode *online*, *offline* dan tatap muka. Kelebihan pembelajaran campuran (*blended learning*) dapat menghilangkan sekecil mungkin kelemahan antara model pembelajaran *face to face* dan *online learning* (Mihai & Christova, 2011). Melalui pembelajaran campuran (*blended learning*) yang dilakukan sebanyak mungkin dengan saling berinteraksi tanpa mengetahui latar belakang dan lokasinya dimanapun dan kapanpun (Gozali & Billion, 2011). Jadi *blended learning* dapat memudahkan proses pembelajaran secara fleksibel dimana saja dan kapan saja.

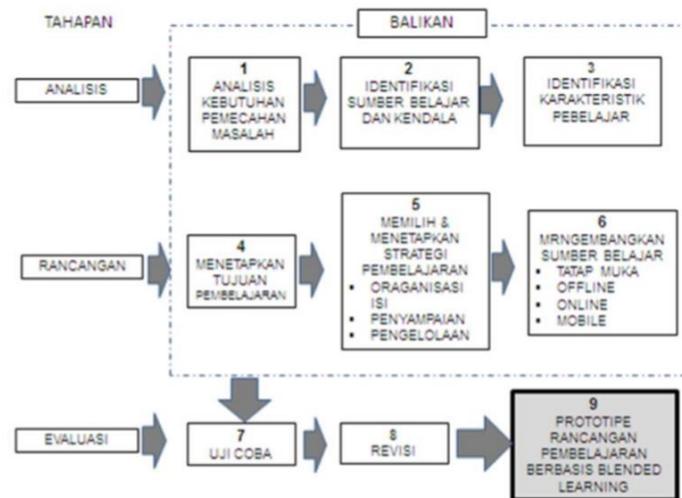
Taekwondo merupakan warisan sosial Korea, bisa dinyatakan bahwa taekwondo saat ini diketahui sebagai keahlian militer Korea yang populer di seluruh Dunia (Young, 2009: 2). Taekwondo berasal dari tiga istilah kata yaitu *tae*, *kwon* dan *do*. *Tae* yaitu menghancurkan atau menendang dengan kaki, *Kwon* berarti meninju atau memukul dan *Do* sebagai metode pengendalian diri. Jadi jika didefinisikan secara mendasar, *Tae Kwon Do* mengandung arti seni ataupun cara pengendalian diri ataupun pertarungan tangan kosong yang memanfaatkan cara membuka kaki dan tangan. Saat ini, Federasi Taekwondo Dunia (WTF) terdapat 206 Negara peserta dari lima benua (World Taekwondo Federation, 2015). Taekwondo memiliki banyak manfaat, tidak hanya menunjukkan aspek fisik yang sebenarnya, seperti kemampuan bertarung, tetapi juga menunjukkan bagian dari disiplin mental dan moral. (Turner, 2009). Dengan cara ini, taekwondo bisa melatih sikap mental yang kokoh dan moral yang besar bagi individu yang benar-benar berkonsentrasi padanya (Kim *et al.*, 2016). Hal ini sejalan dengan kebutuhan sebuah cabang olahraga atlet, terutama di cabang seni bela diri taekwondo mencapai kinerja terbaik (Bridge *et al.*, 2013). Taekwondo mengandung perspektif filosofis yang sangat dalam sehingga dalam berkonsentrasi pada Taekwondo, jiwa, jiwa, dan tubuh secara keseluruhan akan dikembangkan dan diciptakan. Satu aspek agar perlu diperhatikan untuk menuju prestasi yang gemilang yaitu dengan membangun aktivitas fisik. Kondisi fisik adalah faktor terpenting berprestasi tinggi, atlet yang mempunyai kondisi aktivitas fisik yang bagus akan lebih bersedia dalam

menuju proses pelatihan (Bridge *et al.*, 2014). Dalam membina kondisi fisik ini ada empat bagian yang harus dipikirkan, khususnya: fleksibilitas, kecepatan, kekuatan dan daya tahan. Keempat komponen tersebut saling terkait dan tidak bisa dipinggirkan (Bompa & Haff, 2009). Dalam pencapaian prestasi terbaiknya, bela diri taekwondo memiliki teknik gerak yang harus dikuasai dengan baik dan benar dengan benar oleh seorang atlet untuk mengalahkan lawannya (Vecchio *et al.*, 2011).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan angket dilaksanakan pada tanggal 12 September 2020 dilanjutkan pada tanggal 13 Oktober 2020 terhadap seluruh atlet berusia 12-21 tahun di Club Taekwondo diperoleh hasil: (1) 60% atlet ada sedikit hambatan dalam pembelajaran taekwondo di era covid-19, (2) 66,7% atlet membutuhkan media pembelajaran dalam latihan taekwondo, (3) 80% atlet menganggap bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* bermanfaat jika diterapkan dalam latihan taekwondo, dan (4) 83,4% atlet setuju jika dikembangkan bermacam-macam teknik beladiri taekwondo dalam latihan taekwondo yang dikemas menggunakan bermacam-macam media pembelajaran (*blended learning*). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 September 2020 oleh pelatih Sabeum Ferry mengatakan “Pembelajaran Taekwondo di era *covid-19* pada club beladiri taekwondo kami yaitu F1, kami melakukan metode terbaik agar orangtua merasa aman dan nyaman saat pembelajaran taekwondo. Seperti penggunaan masker dalam latihan dan *face shield*. Karena kami peduli pada kesehatan dan keamanan peserta didik kami dalam melakukan latihan. Metode yang kami gunakan tidak diterapkan semua club beladiri taekwondo di Malang. Jadi saya pikir metode kami sudah tepat dan mematuhi protokol kesehatan. Namun untuk metode saat pandemic ini kami menggunakan 2 metode yaitu tatap muka dan *online* melalui *zoom meeting*.” Dari hasil wawancara yang telah dijelaskan dapat dipetik suatu kesimpulan bahwasanya metode pembelajaran yang digunakan masih memanfaatkan 2 metode yaitu tatap muka dan *online*. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan pembelajaran yang telah digunakan agar dapat selaras dengan metode *blended learning*. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan tersebut mendorong peneliti untuk berinisiatif memecahkan masalah untuk mengoptimalkan pembelajaran taekwondo. Diperlukan materi pembelajaran yang dapat diaplikasikan kapan saja dan dimana saja, melalui metode pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran berbasis *Blended Learning* di Era Covid-19 pada Club F1 Taekwondo Di Kota Malang.”

## METODE

Pengembangan pembelajaran taekwondo berbasis pembelajaran campuran (*blended learning*), peneliti menggunakan model ujian terapan, khususnya model perencanaan berbasis pembelajaran campuran untuk hasil pembelajaran berpikir kritis (Dwiyogo, 2014: 263). Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah model rancangan berbasis *blended learning* yang memiliki 9 langkah, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi kendala dan sumber belajar, identifikasi karakteristik pebelajar, menentukan tujuan pembelajaran, menetapkan dan memilih strategi pembelajaran, mengembangkan atau menguraikan sumber belajar, uji coba, revisi dan *prototype* pembelajaran berbasis *blended learning*.



**Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan**  
**Sumber: Dwiyogo (2014: 263)**

Jenis data yang dipergunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh pada penelitian awal berupa analisis kebutuhan (*need assesment*) untuk dapat melihat presentase kebutuhan produk yang akan dikembangkan beserta dari data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Data kualitatif didapatkan dari berbagai kajian para ahli yang terdiri dari 3 orang ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli taekwondo dan ahli media. Akbar & Sriwijaya (2010: 152) menjelaskan bahwa analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan analisis presentase yang berkaitan dengan kualitas produk (kesesuaian dengan teori, keterterapan, keefektifan), sedangkan analisis deskriptif kualitatif berkaitan dengan kriteria kelayakan/validitas. Setelah data dianalisa, hasil analisa deskriptif tersebut disinkronkan dengan kriteria validitas yang diolah oleh peneliti bersumber pada karakteristik instrumen yang disusun. Untuk menentukan kesimpulan validitas yang telah dicapai maka ditetapkan barometer kualitas nilai produk yang bisa diamati pada Tabel berikut:

**Tabel 1. Kriteria Presentase Hasil Pengolahan Data**

No	Persentase	Kategori	Keterangan
1	75,01%-100,00%	Sangat Valid	Bisa digunakan tanpa revisi
2	50,01%-75,01%	Cukup Valid	Bisa digunakan dengan revisi kecil
3	25,01%-50,00%	Tidak Valid	Tidak bisa digunakan
4	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Valid	Terlarang digunakan

**Sumber: Akbar & Sriwijaya (2010: 212)**

Kemudian untuk selanjutnya adalah menguji tingkat efektivitas, menggunakan data persentase, kemudian pada titik itu, ujungnya dapat ditarik permasalahannya (Akbar, 2013). Berikut tabel persentase penggolongan kategori yang akan digunakan:

**Tabel 2. Kriteria Efektivitas dan Hasil Belajar**

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

**Sumber: Akbar (2013: 82)**

## HASIL

Data yang akan dipaparkan dalam pembahasan ini meliputi: 1) validasi ahli pembelajaran taekwondo, 2) validasi ahli materi taekwondo, 3) validasi ahli media, 4) uji coba perorangan, 5) uji coba kelompok kecil, 6) uji coba lapangan, 7) uji efektivitas, 8) uji efisiensi, dan 9) uji daya tarik produk.

### Validasi Ahli Pembelajaran

Bersumber pada hasil analisis validasi ahli pembelajaran didapatkan persentase sebesar (100%) atau kriteria sangat valid, kesesuaian materi dengan kompetensi didapatkan persentase sebesar (90%) atau kriteria sangat valid, dan keakuratan materi didapatkan persentase sebesar (91,66%) atau kriteria sangat valid. Rata-rata total persentase sebesar (93,75%) atau kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari validasi ahli pembelajaran, sehingga produk bisa dilanjutkan pada tahap uji coba.

### Validasi Ahli Materi Taekwondo

Hasil dari validasi ahli materi taekwondo presentase diperoleh sebesar (95%) atau kriteria sangat valid, latihan pemanasan presentase diperoleh sebesar (90%) atau kriteria sangat valid, teknik dasar taekwondo diperoleh presentase kelayakan sebesar (100%) atau kriteria sangat valid, sarana prasarana taekwondo diperoleh presentase kelayakan sebesar (100%) atau kriteria sangat valid, peraturan perwasitan diperoleh presentase sebesar (95%) atau kriteria sangat valid, dan latihan mental taekwondo diperoleh presentase sebesar (95%) atau kriteria sangat valid. Rata-rata keseluruhan presentase sebesar (95,83%) atau kriteria sangat valid. Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dari validasi ahli taekwondo sehingga produk dapat diteruskan pada tahap uji coba.

### Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media terdapat 11 aspek penilaian yang merupakan sub bagian dari 3 komponen buku cetak, multimedia interaktif (*offline*), dan *google classroom* (*online*). Pada buku cetak terdapat 5 aspek yaitu tampilan cover (100%), tampilan *layout*, *header* dan *footer* (100%), kata pengantar (100%), daftar isi (100%), dan keseluruhan materi (100%). Pada multimedia interaktif terdapat 3 aspek yaitu: tampilan pembuka (100%), tampilan menu utama (100%), dan video pada multimedia (100%). Pada aplikasi *google classroom* terdapat 3 aspek yaitu: ketepatan materi *quiz* (100%), pengaturan *quiz* (100%), dan pemilihan tema kelas (100%). Keseluruhan rata-rata persentase sebesar (100%) dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli media maka produk bisa dilanjutkan pada tingkat uji coba.

**Tabel 3. Hasil Analisis Data Uji Coba Perorangan**

No	Komponen	Skor Min	Skor Max	Hasil Skor	Persentase (%)
1	Kejelasan	15	60	54	90%
2	Kemudahan	12	48	42	87,5%
3	Keefektifan	9	36	31	86,11%
4	Kemenarikan	18	72	64	88,89%
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		54	216	191	<b>88,43%</b>

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh akuisisi hasil dari 4 unsur yaitu kejelasan (90%) atau kriteria sangat valid, kemudahan (87,5%) atau kriteria sangat valid, keefektifan (86,11%) atau kriteria sangat valid, dan kemenarikan (88,89%) atau kriteria sangat valid. Rata-rata total keseluruhan (88,43%) atau kriteria sangat valid. Bila dikonversi pada Tabel 1 dengan pengelompokan presentase dimulai dari 75,01%-100% termasuk dalam golongan dengan penjelasan dapat digunakan tanpa revisi, maka ketentuan hasil demikian sudah memenuhi kelayakan, oleh karena itu produk pembelajaran

taekwondo berbasis *blended learning* di Club F1 Taekwondo kemudian dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

**Tabel 4. Hasil Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Komponen	Skor Min	Skor Max	Hasil Skor	Persentase (%)
1	Kejelasan	50	200	179	89,5%
2	Kemudahan	40	160	136	85%
3	Keefektifan	30	120	105	87,5%
4	Kemenarikan	60	240	212	88,33%
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		180	720	632	<b>87,78%</b>

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil dari 4 unsur yaitu kejelasan (89,5%) atau kriteria sangat valid, kemudahan (85%) atau kriteria sangat valid, keefektifan (87,5%) atau kriteria sangat valid, dan kemenarikan (88,33%) atau kriteria sangat valid. Rata-rata total keseluruhan (87,78%) atau kriteria sangat valid. Bila dikonversi pada Tabel 1 dengan pengelompokan presentase dimulai dari 75,01%-100% masuk kategori dengan definisi layak digunakan tanpa revisi, maka hasil demikian sudah tercapai kelayakan sehingga produk pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning* di Club F1 Taekwondo kemudian dapat diteruskan pada tahap uji coba lapangan.

**Tabel 5. Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan**

No	Komponen	Skor Min	Skor Max	Hasil Skor	Persentase (%)
1	Kejelasan	150	600	517	86,17%
2	Kemudahan	120	480	407	84,79%
3	Keefektifan	90	360	320	88,89%
4	Kemenarikan	180	720	631	87,64%
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		540	2160	1875	<b>86,81%</b>

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh akuisisi hasil dari 4 unsur yaitu kejelasan (86,17%) atau kriteria sangat valid, kemudahan (84,79%) atau kriteria sangat valid, keefektifan (88,89%) atau kriteria sangat valid, dan kemenarikan (87,64%) atau kriteria sangat valid. Rata-rata total keseluruhan (86,81%) atau kriteria sangat valid. Bila dikonversi dalam Tabel 1 dengan kriteria penggolongan presentase dimulai dari 75,01%-100% masuk ke dalam kriteria status keterangan dapat digunakan tanpa revisi, maka dalam hasil tersebut sudah memenuhi kriteria kelayakan maka produk pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning* di Club F1 Taekwondo kemudian dapat dilanjutkan pada bagian selanjutnya yaitu uji efektivitas.

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji Efektivitas**

No	Pertemuan 1 (Tatap Muka)	Pertemuan 2 (Offline)	Pertemuan 3 (Online)	Rata-rata Semua Pertemuan
	Rata-rata BAB 2 dan 3	Rata-rata BAB 4 dan 5	Rata-rata BAB 6 dan 7	
<b>T-Sev</b>	2700	2720	2740	24480
<b>S-Max</b>	3000	3000	3000	27000
<b>Rata-Rata</b>	<b>90</b>	<b>90.67</b>	<b>91.33</b>	<b>90.67</b>

Berdasarkan penjelasan dari Tabel 6 tentang hasil uji efektivitas yang dilakukan pada 30 atlet F1 Club Taekwondo didapatkan penjelasan bahwa dari 3 kali pertemuan untuk elemen efektivitas. Hasil pertemuan pertama didapatkan: (1) Skor tertinggi 100, (2) Skor terendah 60, (3) Rata-rata skor 90 atau persentase 90% tergolong dalam kriteria sangat tuntas. Hasil pertemuan kedua didapatkan: (1) Skor tertinggi 100, (2) Skor terendah 60, (3) Rata-rata skor 90,67 atau persentase 90,67% termasuk dalam kriteria sangat tuntas. Dan hasil pertemuan ketiga didapatkan: (1) Skor tertinggi 100, (2) Skor terendah 80, (3) Rata-rata skor 91,33 dengan persentase 91,33% dengan kriteria sangat tuntas. Pad

tiap pertemuan didapatkan penambahan skor, yaitu: (1) Diantara pertemuan pertama dengan pertemuan kedua diperoleh penambahan skor rerata kenaikan 0,67 dengan hasil persentase kenaikan 1%, (2) Diantara pertemuan kedua dan pertemuan ketiga didapatkan kenaikan skor rerata 0,66 dengan persentase kenaikan 1%. Secara menyeluruh didapatkan persentase sebanyak 90,67% dengan kriteria ketuntasan sangat tuntas.

**Tabel 7. Hasil Analisis Uji Efisiensi**

No	Nama	Pertemuan 1 (BAB 2 & 3)	Pertemuan 2 (BAB 4 & 5)	Pertemuan 3 (BAB 6 & 7)	Jumlah Pertemuan
1	Rata-Rata Waktu	1:05:35	1:02:32	59:42	3:07:49
2	Waktu Tercepat	1:01:48	58:05	55:15	3:01:06
3	Waktu Terlama	1:09:15	1:06:10	1:04:56	3:15:04

Pada komponen efisiensi pertemuan yang dilakukan sebanyak 3 kali kepada atlet diperoleh hasil: (1) Pada pertemuan pertama diperoleh waktu rata-rata 1:05:35 (satu jam lima menit tiga puluh lima detik), waktu tercepat 1:01:48 (satu jam satu menit empat puluh delapan detik), dan waktu terlama 1:09:15 (satu jam sembilan menit lima belas detik). (2) Pada pertemuan kedua didapatkan waktu rata-rata 1:02:32 (satu jam dua menit tiga puluh dua detik), waktu tercepat 58:05 (lima puluh delapan menit lima detik), dan waktu terlama 1:06:10 (satu jam enam menit sepuluh detik). (3) Pada pertemuan ketiga diperoleh rata-rata waktu 59:42 (lima puluh sembilan menit empat puluh dua detik), waktu tercepat 55:15 (lima puluh lima menit lima belas detik), dan waktu terlama 1:04:56 (satu jam empat menit lima puluh enam detik).

**Tabel 8. Hasil Analisis Uji Kemenarikan Produk**

No	Nama	Skor Jawaban Pertemuan 1 (Tatap Muka)	Skor Jawaban Pertemuan 2 (Offline)	Skor Jawaban Pertemuan 3 (Online)	$\Sigma X$
1	Skor diperoleh	550	547	556	1653
2	Skor maksimal	600	600	600	1800
3	<b>Persentase</b>	91,67	91,17	92,67	<b>91,83 %</b>
4	<b>Keterangan</b>	<b>Sangat Menarik</b>			

Pada entitas kemenarikan produk pengembangan pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning* di Club F1 Taekwondo Kota Malang diperoleh hasil dari penyebaran angket pada 3 pertemuan dengan butir soal sebanyak : (1) 5 butir untuk pertemuan 1, (2) 5 butir untuk pertemuan 2, dan (3) 5 butir untuk pertemuan 3. Dari hasil yang telah dipaparkan menunjukkan perolehan persentase kemenarikan produk pembelajaran taekwondo berbasis pembelajaran campuran (*blended learning*) sebesar: (1) Pertemuan 1 tatap muka (91,67%), (2) Pertemuan 2 *offline* (91,17%), dan (3) Pertemuan 3 *online* (92,67%). Dengan total presentase sebesar 91,83% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan semua data yang telah dipaparkan tentang produk pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning* di Club F1 Taekwondo Kota Malang dapat meningkatkan hasil belajar yang mencakup keefektifan, efisiensi dan kemenarikan produk pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning*.

## PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan produk pembelajaran berbasis pembelajaran campuran (*blended learning*) adalah bahan ajar yang berupa buku cetak sebagai media tatap muka yang dilengkapi dengan *scan QR Code* yang menghubungkan secara otomatis ke youtube peneliti terhadap gerakan yang dimaksud di dalam buku berupa video. Suparman (2012: 86) menganggap bahwa pengembangan

bahan bacaan adalah interaksi yang tepat, sukses dan cakup dalam membuat kerangka pendidikan untuk menangani masalah pembelajaran atau mengembangkan lebih lanjut pelaksanaan pembelajaran melalui serangkaian latihan untuk mengenali masalah, membuat dan menilai. Hasil penelitian yang dijelaskan oleh Ratna (2018) menyatakan bahwa kelangsungan pemanfaatan bahan bacaan dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa sangat berhasil antara siswa yang sangat energik dan lebih rajin dan dinamis dalam mengkaji setelah proses pembelajaran dan dengan adanya buku pelajaran siswa akan lebih terdorong untuk belajar tambahan dan menambah wawasan mereka. Multimedia interaktif berupa aplikasi *articulate storyline* versi 3.0 yang berfungsi sebagai media *offline* dimana atlet dapat mengakses kapanpun dan dimanapun tanpa menggunakan jaringan internet berisi tentang materi taekwondo. Hasil penelitian oleh Kosasih (2015) menjelaskan bahwa pemanfaatan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif (suara dan penglihatan) merupakan jawaban dalam mengerjakan sifat pembelajaran yang dilakukan di ruang belajar, dan membuat pilihan berbeda dengan pertunjukan terbatas bukaan yang diselesaikan oleh instruktur. Dan *google classroom* sebagai media online yang dimana pelatih dengan atlet dapat terhubung dan melakukan interaksi *online* (menggunakan jaringan internet) tanpa tertahan oleh ruang dan waktu. Hasil penelitian oleh Rahmanto & Bunyamin (2020) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* ternyata efektif sebab bisa menaikkan hasil belajar atau prestasi mahasiswa melewati perencanaan, proses, hasil dan evaluasi belajar mahasiswa.

Keseluruhan dari hasil penelitian ini menggunakan desain pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran campuran (*blended learning*) yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) menggunakan buku cetak yang difasilitasi dengan scan *QR Code*, *offline* memanfaatkan multimedia interaktif yaitu *Articulate Storyline* versi 3.0 yang dapat diakses melalui *smartphone*, dan online menggunakan *google classroom*. *Blended learning* ternyata bisa menaikkan minat belajar, motivasi serta hasil belajar atlet F1 dalam pembelajaran taekwondo yang mencapai efektivitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Hasil dari penelitian ini selaras dengan Firmansyah (2019) yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh *blended learning* yang berkenaan dengan hasil belajar siswa. Pembelajaran campuran (*blended learning*) secara efisiensi dapat menghasilkan waktu yang fleksibel, zona dan akselerasi keleluasaan belajar serta menyajikan independensi bagi atlet. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Mufidah & Surjanti (2021) yang menjelaskan bahwa efektivitas model *blended learning* menunjukkan persentase sebesar 73,84%. Implementasi model *blended learning* juga efektif meningkatkan kemandirian belajar yang ditunjukkan pada nilai Sign (2-tailed) adalah  $0,021 < 0,05$ , dan juga dapat menaikkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan pada nilai Sign (2-tailed) adalah  $0,032 < 0,05$ . Bersumber pada hasil penelitian dan buah pikiran yang sudah dipaparkan di atas, maka bisa dikonklusikan bahwa teknik pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran campuran (*blended learning*) akan memperoleh kenaikan hasil belajar baik dari penilaian (skor), pemakaian waktu, dan daya tarik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan produk taekwondo berbasis *blended learning* di Club Beladiri F1 Taekwondo di Kota Malang dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran taekwondo berbasis *blended learning* di Club Beladiri F1 Taekwondo. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dari uji coba perorangan, uji kelompok kecil maupun uji lapangan, serta uji efektivitas, efisiensi dan daya tarik termasuk pada kategori sangat valid sehingga sangat layak digunakan sesuai kebutuhan club.

## REFERENCES

Adi, S., Supriadi. & Masgumelar, N.K. 2020. *Model-Model Exercise dan Aktivitas Fisik untuk Kebugaran Jasmani Anak SD*. Malang: Wineka Media.

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Roesdakarya.
- Akbar, S. & Sriwiyana, H. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Bompa, T.O. & Haff, G.G. 2009. *Periodization: Theory and Methodology of Training*. [5-th Edition]. Champaign, IL, USA: Human Kinetics.
- Bridge, C., McNaughton, L., Close, G., & Drust, B. 2013. Taekwondo Exercise Protocols do not Recreate the Physiological Responses of Championship Combat. *International Journal of Sports Medicine*, 34(07), 573–581.
- Bridge, C., Santos, J. da S., Chaabene, H., Pieter, W. & Franchini, E. 2014. Physical and Physiological Profiles of Taekwondo Athletes. *Sports Medicine*, 44(6), 713–733.
- Dwiwogo, W.D. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani & Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Dwiwogo, W.D. 2014. *Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Hasil Belajar Pemecahan Masalah*.
- Dwiwogo, W.D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Wineka Media.
- Firmansyah, R. 2019. *Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas X SMAN 8 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Gani, A.G. 2018. *E-Learning sebagai Peran Teknologi Informasi dalam Modernisasi Pendidikan*. 2018. (online), (<https://universitassuryadarma.ac.id/journal/index.php/jsi/article/view/52/50>), diakses .
- Gozali, F. & Billion, L. 2011. Pemanfaatan Teknologi Open Source dalam Pengembangan Proses Belajar Jarak Jauh di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Optimalisasi Pemanfaatan Aplikasi TI dalam Dunia Pendidikan*.
- 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.
- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Kim, H.-B., Johnson, J., Lee, E., & Ha, P. 2016. An Investigation Into the History of the Taekwondo Uniform since the Korean Peninsula's Liberation from Japan. *The International Journal of the History of Sport*, 33(9), 963–977.
- Kosasih, I. 2015. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Saintifika Islamica*, 2(1).
- Kristiono, I.D., Dwiwogo, W.D. & Hariyadi, I. 2019. Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 235–241.
- Kwok, H.H.M. 2012. Discrepancies in Fighting Strategies Between Taekwondo Medalists and Non-medalists. *Journal of Human Sport and Exercise*, 7(4), 806–814.
- Masie, E. 2016. *E-learning Definition of Masie Elliot Learning Center*. 2016. (online), (<https://www.elearninglearning.com/masie/>), diakses .

- Mihai, A. & Christova, A. 2011. Teaching European Studies: A Blended Learning Aproach. Institute For European Studies (IES) – Vrije Universiteit Brussel (VUB) Belgium. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 6(4), 22.
- Mu'arifin. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: UM Press.
- Mufidah, N.L. & Surjanti, J. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 187–198.
- Rahmanto, M.A. & Bunyamin. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- Ratna. 2018. *Efektivitas Penggunaan Buku Ajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas VII MTs. Aisyiyah Cab. Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Shirley, S.M.F. & Gabriel, Y.F. 2011. Does Taekwondo Training Improve Physical Fitness. *Physical Therapy in Sport*, 12, 100–106. Dari <https://doi.org/10.1016/j.ptsp.2010.07.001>.
- Singh, D.K. 2012. Effect of Resistance Training and Plyometric Training on Explosive Strength in Adolescent Male Taekwondo Players. *International Journal of Behavioral Social and Movement Sciences*, 1(2), 49–56.
- Sugiharto. 2003. *Adaptasi Fisiologis Tubuh terhadap Dosis Latihan Fisik*. Universitas Negeri Malang.
- Suparman, M.A. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Turner, A.N. 2009. Strength & Conditioning for Taekwondo Athletes. *Professional Strength & Conditioning*, 15, 15–27.
- Vecchio, F.B. Del., Franchini, E., Vecchio, A.H. Del. & Pieter, W. 2011. Energy Absorbed by Electronic Body Protectors from Kicks in a Taekwondo Competition. *Biology of Sport*, 28(1), 75.
- World Taekwondo Federation. 2015. *Taekwondo*. Dari <http://www.worldtaekwondofederation.net/about-wtf/members>.
- Young, K.J. 2009. *The Taekwondo Teks Book Of Poomsae*. Yeongdeungpo-gu, Seoul, Korea: O-sung Publishing Company.