



PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLABASKET BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MAHASISWA PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BONE

Andi Temmassonge¹, Wasis Djoko Dwiyo^{2✉}, Supriyadi³

Universitas Negeri Malang

andi.songe96@gmail.com, wasis.djoko.fik@um.ac.id, supriyadi.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Agustus-2023

Disetujui: November-2023

Dipublikasikan : Desember-2023

Kata Kunci:

Pembelajaran, *Blended Learning*,

Bolabasket

Abstrak

Penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran yang bertujuan untuk matakuliah bolabasket menggunakan metode pembelajaran berbasis blended learning. Produk yang dibuat meliputi buku pembelajaran bolabasket digunakan pada saat tatap muka, multimedia interaktif digunakan pada saat pembelajaran offline, sedangkan untuk pembelajaran online digunakan google classroom. Model rancangan pada penelitian ini adalah menggunakan model rancangan pembelajaran berbasis blended learning yang memiliki 9 langkah, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi sumber belajar dan kendala, identifikasi karakteristik pebelajar, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih dan menentukan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan, mengembangkan sumber belajar, uji coba, revisi dan prototipe pembelajaran berbasis blended learning. Produk yang dihasilkan berupa buku cetak yang dilengkapi dengan QR Code, multimedia interaktif berupa articulate storyline, dan aplikasi online menggunakan google classroom. Hasil belajar pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dengan menarapkan model pembelajaran blended learning ini dihasilkan produk yang didalamnya dikemas beberapa metode pembelajaran anatar lain, Pembuatan produk buku cetak yang didalamnya terdapat QR code untuk menganalisis vidio pembelajaran sebagai bahan pembelajaran tatap muka, adapun produk untuk pembelajaran offline berupa multimedia interaktif yang dinamakan articulate storyline, dan produk yang digunakan untuk pembelajaran online menggunakan platform google classroom. Pemebelajaran menggunakan metode blended learning ini terbukti untuk meingkatkan motivasi belajar mahasiswa serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Kepeleatihan Olaharaga Universitas Muhammadiyah Bone.

Abstract

This research produces learning products aimed at basketball courses using blended learning-based learning methods. The products made include basketball learning books used during face-to-face sessions, interactive multimedia used during offline learning, while for online learning Google Classroom is used. The design model in this research is to use a blended learning-based learning design model which has 9 steps, namely needs analysis, identification of learning resources and obstacles, identification of learner characteristics, setting learning objectives, selecting and determining what learning strategies will be used, developing learning resources, trial, revision and prototype of blended learning based learning. The products produced are printed books equipped with QR Codes, interactive multimedia in the form of articulate storylines, and online applications using Google Classroom. Learning outcomes at each meeting have increased. By applying this blended learning learning model, a product is produced which includes several learning methods, among others, making printed book

products which contain a QR code for analyzing learning videos as face-to-face learning material, while products for offline learning are in the form of interactive multimedia called articulate storyline, and products used for online learning using the Google Classroom platform. Learning using the blended learning method has been proven to increase student learning motivation and improve learning outcomes for Sports Coaching Education students at Muhammadiyah University of Bone.

✉ Alamat korespondensi: andi.songe96@gmail.com
E-mail: pjk.journal@um.ac.id

ISSN: 2614-8293 (Online)

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan sebuah kata yang sering didengar kalangan masyarakat saat ini. Cukup banyak secara konsisten beberapa organ akan melakukan latihan olahraga. Olahraga memainkan peran yang tinggi untuk kesejahteraan tubuh dan berbagai organ tubuh manusia. Dengan berolahraga, tubuh Anda akan tetap sehat. Selanjutnya, berlatih akan membuat energi atau perasaan melompat pada kesempatan untuk terus berolahraga. Pada saat ini banyak sekali pengaruh yang menyebabkan seseorang malas dalam berolahraga, sehingga saat ini banyak yang menciptakan olahraga yang berbentuk permainan menarik agar kita terus melakukan olahraga. *Australian beraeva of statistic* (ABS, 2008:8) menjelaskan “*Sport is not just improving physical prowess but also an evanue for employment, enjoyment or improving one’s health and fitness*” yang artinya bahwa olahraga tidak hanya menunjukkan kemampuan secara fisik melainkan sebagai pekerjaan, menikmati atau meningkatkan kesehatan dan kebugaran seseorang. Di Indonesia ada banyak cabang olahraga yang digemari masyarakat luas baik kelompok maupun perorangan. Kristyandaru, dkk (2013:4) menjelaskan “olahraga pengaturan kelompok yang sering kali digunakan untuk kontes yang membutuhkan seperti olahraga bulutangkis, sepakbola, bolavoli dan lain-lain”. Dengan demikian, banyak sekali cabang olahraga yang dapat dilakukan, seperti halnya dengan olahraga bolabasket.

Salahsatu olahraga yang populer didunia ini adalah olahraga bolabasket. Permainan bolabasket di indonesia mulai banyak digemari di kalangan remaja maupun di kalangan peserta didik. Hal tersebut dikarenakan permainan bolabasket ini sangat mudah untuk dipahami serta permainan tersebut adalah permainan yang sederhana. Permainan bolabasket ini terdapat dua tim yang akan mememanikannya dimana setiap pertandingan dapat dimainkan oleh tim cewe maupun tim cowok. Tiap regu terdiri dari 5 pemain didalam lapangan dan 7 pemain di bangku cadangan. Permainan bolabasket memiliki untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan dengan tujuan mencapai kemenangan dengan cara memamusukkan bola ke dalam keranjang tim lawan. (Fatahillah, 2018). menurut Ahmadi (2007:2) “olahraga permainan bolabasket sebagai salah satu permainan yang cukup mudah dan sederhana untuk dimainkan ataupun dipelajari serta sangat mudah dipelajari, untuk penguasaan dalam permainan bolabasket tentu dibutuhkan latihan yang baik (disiplin) demi mendapatkan kerja sama tim yang baik”. Olahraga bolabasket ini memiliki beberapa teknik dasar yang harus diketahui pemain, seperti *dribbling, passing, shooting, rebound* dan *pivot*. Oleh karena itu permainan bolabasket harus dikuasai setiap teknik dasarnya agar supaya pemain memiliki peluang untuk mendapatkan prestasi dalam bidang permainan bolabasket dengan syarat berlatih secara maksimal dan disiplin sesuai dengan program yang diberikan.

Proses pengajar dan pebelajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu serta disertai dengan sumber belajar diartikan sebagai pembelajaran. Pembelajaran adalah siklus atau tindakan yang disengaja yang intuitif dan informatif di antara pengajar dan siswa, sumber pembelajaran, dan iklim untuk membuat kondisi yang memungkinkan kegiatan belajar siswa terjadi. (Arifin: 2010:10). Rosdiani (2012: 87) mengatakan bahwa “Pembelajaran pada hakikatnya adalah adanya komunikasi atau interaksi antara pebelajar maupun pembelajar, sehingga adanya perubahan perilaku-prilaku kearah yang lebih baik. Dwiyogo (2013: 17) mengatakan belajar merupakan apa kita rasakan, apa yang di lihat, apa yang di dengar, apa yang di kecap, apa yang di buai, apa yang di sentuh, apa yang di bayangkan, apa yang kita

instuisikan, dan apa yang kita lakukan itu semua adalah perantara atau media agar kita bisa belajar dengan lingkungan kita.

Perkembangan teknologi yang sangat maju dalam informasi dan komunikasi menawarkan efisien bagi manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Kemudahan dalam pencarian serta mendapatkan informasi sangat cepat dan mudah dengan adanya internet. Perbedaan waktu, tempat, dan jarak tidak lagi menjadi kendala untuk mencari serta mendapatkan informasi yang diinginkan. Dengan lahirnya internet manusia sangat dimudahkan dikarenakan jarak, waktu dan tempat dimanapun dan kapanpun akan lebih mudah diakses untuk mendapatkan atau memberikan informasi. Dalam era revolusi 4.0 mengalami perubahan revolusi yang cukup banyak dalam pencapaian media dalam mencari dan mendapatkan informasi. Pada era ini perkembangan teknologi menghadirkan berbagai macam teknologi diantaranya komputer dan *smartphon*. Pada proses pembelajaran saat ini perkembangan teknologi sangat berpengaruh dan banyak mengubah paradigma secara universal. Dalam proses pembelajaran olahraga saat ini sangat membantu untuk melakukan dalam jarak jauh dan kapanpun dimanapun secara online, namun tidak menutup kemungkinan untuk tetap melaksanakan pembelajaran tatap muka maupun offline.

Menurut Miarso (2004:545) “pembelajaran merupakan suatu perilaku sadar akan tujuan yang diinginkan serta dapat terkendali untuk meberikan ilmu kepada orang lain untuk melakukan perubahan yang relatif menetap pada orang tersebut, yang dilakukan sekelompok orang atau individu yang dapat membuat rancangan pembelajaran atau sumber belajar yang diperlukan. Suatu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran serta mendukung untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dengan berbagai macam cara. Seiring berkembangnya sumber informasi yang dapat diajarkan pada orang lain, maka dari itu teknologi informasi sangat berperan penting dalam usaha mendapatkan informasi (Gani, 2018). Pembelajaran menggunakan media dapat menggunakan berbagai konteks seperti media teks, grafik, gambar, *video*, animasi da dapat di *upgrade* menggunakan teknologi internet. Pembelajaran yang menggunakan internet dapat disebut dengan *e-learning*. *E-learning* diartikan sebagai proses pembelajaran atau pelatihan yang dipersiapkan, ditransfer dan dikelola menggunakan berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi secara lokal dan global (Masie 2016). Maka dari itu internet dijadikan sebagai salah satu cara untuk digunakan dalam mengajar yang dapat mengadakan karakteristik yang khas, yaitu sebagai media interpersonal dan massa, bersifat interaktif, dan dapat berkomunikasi secara sinkron dan ansinkron, dan pada karakteristik ini peserta juga memungkinkan melakukan pembelajaran dengan berkomunikasi di berbagai sumber belajar secara luas daripada pembelajaran konvensional yang sering dilakukan saat ini. Maka dari itu pemanfaatan teknologi ini akan sangat membantu mahasiswa melakukan proses pembelajaran bolabasket berbasis *blended learning* dimanapun dan kapanpun yang akan dilaksanakan.

Reigeluth (2012:3-18) mengatakan pembelajaran *blended learning* memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik dengan berbagai kriteria agar pebelajara dapat melakukan proses pembelajaran secara individu, terus menerus, dan menyebar luas. proses pembelajara akan menjadikan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Tayebinik & Puteh (2012:7) dalam sebuah pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran menggabungkan instruksi langsung tatap muka dengan program *online*, para siswa dan guru terlibat langsung dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran secara aktif. Pembelajaran *blended learning* sangat tepat dilaksanakan pada saat ini, dimana pembelajaran ini menjadi solusi para dosen dan mahasiswa untuk melakukan suatu proses pembelajaran bolabasket pada saat ini yang mana mengharuskan kita dalam mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi. *Blended learning* menurut Dwiyogo (2016) merupakan kombinasi pembelajaran melalui tiga model pembelajaran yang unggul yaitu, pembelajaran tatap muka, pembelajaran berbasis komputer interaktif (*offline*), dan pembelajaran berbasis komputer melalui internet (*online*). Dangwal (2017: 135) mengatakan “*blended learning is to some extent is the solution to problems prevailing in our education system, if*

implemented in awell planned, organised way with right type of attitudes it can become the future or our education system” diartikan *blended learning* adalah solusi untuk masalah yang ada dalam pendidikan, jika diimplementasikan secara terencana, terorganisir dengan jenis sikap yang tepat dapat menjadikan masa depan sistem pendidikan kita. Maka dari itu *blended learning* dapat memudahkan dosen dan mahasiswa melakukan proses pembelajaran secara fleksibel dimanapun dan kapanpun dilaksanakan.

Seperti penelitian sebelumnya Nugraha (2019) yang berjudul Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis *Blended Learning* di SMK dengan kesimpulan “Karya inovatif ini berhasil dengan mebedakan hasil belajar sebagai nilai pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis campuran, nilai normal 85,11 lebih baik dari pada pembelajaran dekat dan pribadi dengan normal. sebesar 48,16 dengan skor kulminasi pembelajaran adalah 70,00 dalam 9 materi yang dicoba, efektif karena *Blended Learning* membuat beberapa memori normal 15,78 menit yang berarti lebih cepat dari pada pemahaman tradisional yaitu 42,22 menit untuk selesaikan pertanyaan latihan dengan nilai kulminasi dari 70,00, item pembelajaran instruksi aktual untuk olahraga dan kesejahteraan yang bergantung pada *Blended Learning* sebagai buku kursus, pembelajaran offline (media interaktif intuitif) dan pembelajaran berbasis *online* (*google classroom*) lebih menarik dengan kecepatan daya tarik normal 90,58%”

Berdasarkan analisis kebutuhan yang didapatkan dari hasil penyebaran angket yang diberikan kepada mahasiswa yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2021 dan dilanjutkan 7 Februari 2021 terhadap mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Muhammadiyah Bone diperoleh hasil: 1) 63,3% mahasiswa ada sedikit hambatan dan 33,3% mahasiswa banyak hambatan dalam pembelajaran bolabasket di era covid-19, (2) 66,7% mahasiswa membutuhkan media pembelajaran dalam latihan bolabasket, (3) 56,7% mahasiswa menganggap bahwa pembelajaran berbasis *blended learning* bermanfaat dan 30% mahasiswa sangat bermanfaat jika diterapkan dalam latihan bolabasket, dan (4) 66,7% mahasiswa setuju dan 23,3% mahasiswa sangat setuju jika dikembangkan bermacam-macam teknik dasar bolabasket dalam latihan bolabasket yang dikemas menggunakan *blended learning*.

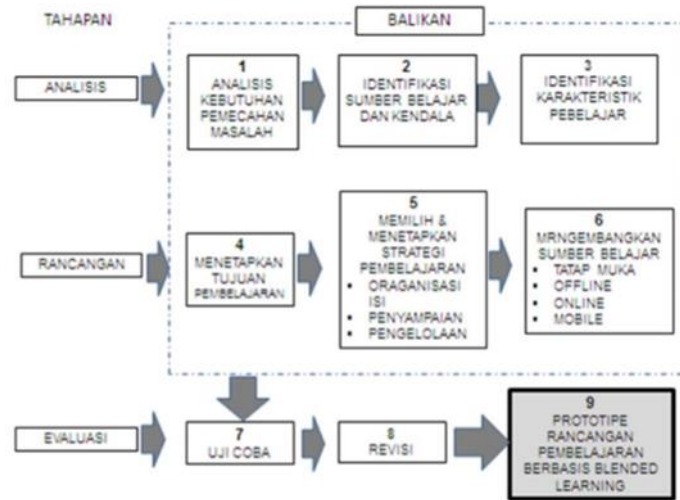
Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama peneliti terhadap dosen mata kuliah bolabasket Universitas Muhammadiyah Bone Wawan Herliawan, S.Pd, M.Pd mengatakan bahwa “Pembelajaran bolabasket di era *covid-19* memiliki hambatan yang dimana mahasiswa harus mematuhi peraturan kesehatan yaitu mahasiswa memakai masker dan jaga jarak. Sedangkan pembelajaran ini merupakan pembelajaran dimana mahasiswa selalu kontak fisik dengan mahasiswa lainnya. Maka dari itu kami menerapkan metode belajar tatap muka dan *online* untuk tetap mengutamakan kesehatan mahasiswa kami”. Dari hasil wawancara dosen mata kuliah bolabasket Universitas Muhammadiyah Bone hanya menggunakan 2 metode pembelajaran yaitu tatap muka dan *online*. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan pembelajaran yang menggunakan 3 metode pembelajaran yaitu tatap muka, *online* dan *offline* (*blended learning*).

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan tersebut mendorong peneliti untuk menemukan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran bolabasket yang maksimal. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang mahasiswa dapat mengaksesnya kapan pun tanpa dibatasi waktu dan dilakukan dimanapun. Peneliti mengangkat judul penelitian sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Bolabasket Berbasis *Blended Learning* pada Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Muhammadiyah Bone.”

METODE

Pengembangan pembelajaran bolabasket 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 untuk penelitian ini yaitu model rancangan berbasis *blended learning*

yang memiliki 9 langkah, yaitu analisis kebutuhan, identifikasi kendala dan sumber belajar, identifikasi karakteristik pebelajar, memutuskan tujuan pembelajaran, menetapkan dan memilih strategi pembelajaran, mengembangkan atau menguraikan sumber belajar, uji coba, revisi dan prototype pembelajaran bolabasket berbasis *blended learning*.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan

Jenis data yang digunakan untuk mengukur hasil penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan 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 tiga orang ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli bolabasket dan ahli media. Akbar & Sriwiyana (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 & Sriwiyana, 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 antara lain: 1) validasi ahli pembelajaran bolabasket, 2) validasi ahli materi bolabasket, 3) validasi ahli media, 4) uji coba kelompok kecil, 5) uji coba lapangan, 7) uji efektivitas, 8) uji efisiensi, dan 9) uji daya tarik produk.

Validasi ahli pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran Muhammad Herliawan S.Pd M.Pd yang telah dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2021 diperoleh skor (F) sebanyak 45 dari jumlah skor maksimal (N) sebanyak 48 dengan hasil presentase sebesar 93,75% dengan kriteria kelulusan sangat valid. Adapun saran yang didapatkan dari ahli pembelajaran tersebut adalah tetap memperhatikan lagi penulisan yang ada pada buku cetak yang dibuat penulis agar tidak terdapat kesalahan pada penulisan dan memudahkan pembaca untuk memahami isi dari buku tersebut.

Ahli materi bolabasket

Berdasarkan hasil validasi ahli materi bolabasket Usman Wahyudi, S.Pd, M.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 2 September 2021 diperoleh skor (F) sebanyak 112 dari jumlah skor maksimal (N) sebanyak 120 dengan hasil presentase 95,83% yang termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Adapun saran dan masukan yang didapatkan dari ahli materi bolabasket tersebut adalah apabila gambar yang penulis kutip dari buku atau milik orang lain, sebaiknya penulis mencantumkan nama pemilik atau tempat dimana penulis mengambil gambar yang dimasukkan kedalam produk buku pembelajaran bolabasket.

Ahli media pembelajaran

Berdasarkan hasil dari bapak Eka Pramono Adi, S.IP selaku validasi ahli media pembelajaran, yang peneliti melakukannya pada tanggal 4 September 2021 diperoleh skor (F) sebanyak 280 dari jumlah skor maksimal (N) sebanyak 280 dengan hasil persentase 100% yang termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Adapun saran serta masukan yang didapatkan dari ahli media pembelajaran tersebut adalah Jangan lupa untuk cantumkan sumber atau referensi pada objek atau gambar yang diadopsi.

Tabel 3 Data Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kejelasan	86,66	Sangat Valid
2	Kemenarikan	88,75	Sangat Valid
3	Kemudahan	87,5	Sangat Valid
4	Kegunaan	95	Sangat Valid
5	Kemanfaatan	87,5	Sangat Valid
6	Kesesuaian	85	Sangat Valid
Rata-Rata		88,40	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas peneliti memperoleh nilai persentase sebesar 88,40% yang terdiri dari 6 aspek penilaian. Aspek tersebut meliputi, kejelasan 86,66% dengan kategori sangat valid, kemenarikan 88,75% dengan kategori sangat valid, kemudahan 88,31% dengan kategori sangat valid, kegunaan 95%, dengan kategori sangat valid, kemanfaatan 87,5% dengan kategori sangat valid, dan kesesuaian 85% dengan kategori sangat valid. Rata-rata dari jumlah presentase yang didapatkan pada saat uji coba kelompok kecil dapat dikatakan sangat valid dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada saat uji coba lapangan akan disajikan dalam Tabel berikut ini:

Tabel 4. data ujicoba lapangan

No.	Aspek	%	Kategori
1	Kejelasan	86,94	Sangat Valid
2	Kemenarikan	87,81	Sangat Valid
3	Kemudahan	88,56	Sangat Valid
4	Kegunaan	85,83	Sangat Valid
5	Kemanfaatan	88,33	Sangat Valid
6	Kesesuaian	87,5	Sangat Valid
Rata-Rata		87,49	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas peneliti memperoleh nilai persentase sebesar 87,49% yang terdiri dari 6 aspek penilaian. Aspek tersebut meliputi, kejelasan 86,94% dengan kategori sangat valid, kemenarikan 87,81% dengan kategori sangat valid, kemudahan 88,56% dengan kategori sangat valid, kegunaan 85,83%, dengan kategori sangat valid, kemanfaatan 88,33% dengan kategori sangat valid, dan kesesuaian 87,5% dengan kategori sangat valid. Rata-rata dari jumlah presentase yang didapatkan pada saat uji coba lapangan dapat dikatakan sangat valid dan layak digunakan.

Hasil analisis uji efektivitas peneliti mendapatkan rata-rata nilai yang didapatkan mahasiswa pada awal pertemuan sebesar 72,4 (cukup tuntas). Setelah dilakukan pre test peneliti memberikan pembelajaran bolabasket berbasis *blended learning* pada mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga, setelah diberikan materi tentang pembelajaran tersebut peneliti kembali melakukan tes untuk mengetahui apakah pembelajaran bolabasket berbasis *blended learning* ini akan meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai permainan bolabasket. Peneliti mendapatkan data post test dari 30 mahasiswa tersebut dengan nilai rata-rata 90,4 (sangat tuntas) dan dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran bolabasket berbasis *blended learning*, nilai mahasiswa mengalami peningkatan. Hasil uji daya tarik mahasiswa dalam produk pembelajaran teknik dasar bolabasket berbasis *blended learning* memiliki presentase sangat baik yaitu rata-rata 88,33% (sangat valid). Kemudian dari data uji efektivitas dan daya tarik di atas dapat disimpulkan dengan menggunakan produk pembelajaran teknik dasar bolabasket berbasis *blended learning* mengalami perkembangan yang lebih baik selama diberikan perlakuan pada aspek uji efektivitas dan daya tarik mahasiswa terhadap produk bahan bolabasket.

Seperti pada penelitian penelitan sebelumnya yang menjelaskan tentang bahan ajar. Seperto buku pembelajaran sangat efisien digunakan untuk mahasiswa sebagai bahan sumber belajar mahasiswa. Seperti yang dikatakan Cook (2010:8) bahwa sumber belajar yang digunakan melalui buku cetak sangatlah efektif untuk mencapai hasil belajar yang meningkat. Hasil penelitian dari Setyosari (2013: 124) juga menjelaskan sebelum menggunakan buku ajar hasil belajar peserta didik menunjukkan persentase sebesar 64% sampai 70%, setelah

pembelajaran kepada peserta didik menggunakan buku ajar didapatkan persentase sebesar 89% sampai 92%.

Multimedia interaktif ini sebagai media pembelajar memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif juga menjadi salah satu standar pendidikan. Materi multimedia interaktif dalam dunia olahraga sudah sering dilaksanakan untuk mengajar dalam aspek praktisi maupun kursus seperti keterampilan motorik (Laser, 2011:189). Menurut Saputri (2018:7) mengatakan tenaga pendidikan harus dapat membuat multimedia interaktif untuk digunakan dalam proses interaksi belajar dan mengajar serta pada saat melakukan pembuatan multimedia pembelajar disarankan untuk melibatkan ahli agar dapat menghasilkan sebuah produk multimedia yang berkualitas. Sedangkan hasil dari penelitian Murningsi (2014) membuktikan adanya peningkatan motivasi belajar dari terendah rendah menjadi agak tinggi sebesar 201% dengan penggunaan media pembelajaran atau multimedia interaktif. Hasil dari penelitian Pill (2012:133) juga menunjukkan bahwa video dalam multimedia interaktifnya membantu meningkatkan hasil belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang konten pembelajaran, dan meningkatkan kedalaman pembelajaran mereka.

Maka dari itu pembelajaran bola basket berbasis *blended learning* sangat baik untuk digunakan seperti yang dikatakan penelitian terdahulu. Sjukur (2012: 369) pada hasil penelitian ini peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* juga dapat memberikan hasil belajar yang efektif serta berkembang di lingkungan pembelajaran saat ini melalui pembelajaran teknologi yang berbasis *web* (ceylan 2017:311). Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Wichadee (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* lebih efektif dari pada pembelajaran tradisional baik kemampuan lisan maupun motivasi. Berdasarkan dari hasil penelitian serta pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan ini berupa pembelajaran bola basket yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik/mahasiswa yang dinamakan *blended learning*.

KESIMPULAN

Pada penelitian yang dilakukan ini peneliti menarapkan model pembelajaran bola basket berbasis *blended learning* yang didalamnya terdapat tiga model pembelajaran diantaranya: (1) pembelajaran tatap muka yang menggunakan buku, (2) pembelajaran *offline* yang menggunakan multimedia interaktif, (3) pembelajaran online yang menggunakan *platform google classroom*. Pada pembelajaran ini terbukti bahwa pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, minat, serta hasil belajar mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga dalam pembelajaran bola basket yang mencakup efektifitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran.

REFERENCES

- Ahmadi, N. 2007. Permainan Bola Basket. Surakarta: Era Intermedia.
- Akbar, S. & Sriwiyana, H. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arifin, Z. 2010. Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik Prosedur. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Australian Bureau of Statistics (ABS). 2008. Defining Sport and Physical Activity, a Conceptual Model. (online), (www.abs.gov.au).
- Ceylan, V.K. and Kesici, A.E., 2017. Effect of blended learning to academic achievement. *Journal of Human Sciences*, 14(1), pp.308-320.

- Cook, J., 2010. *Mobile phones as mediating tools within augmented contexts for development*. International Journal of Mobile and Blended Learning (IJMBL), 2(3), pp.1-12.
- Dangwal, K, L. 2017. Blended Learning: An Innovative Approach. Universal journal of Educational Research. 5(1), 129-136. DOI: 10.131189/ujer.2017.050116. (online), (<http://www.hrpub.org>).
- Dwiyogo, W, D. 2014. Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Hasil Belajar Pemecahan Masalah.
- Dwiyogo, W. D. 2013. Merancang Pembelajaran Design Mind Manager Pro 7. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Dwiyogo, W.D. 2016. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. Malang: Wineka Media.
- Fatahillah, A., 2018. Hubungan kelincahan dengan kemampuan dribbling pada siswa ekstrakurikuler bola basket. Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 1(2), pp.11-20.
- 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 .
- Kritiyandaru, A., Priambodo, A., Hartati, S. 2013. Permainan kecil. Malang: Wineka Media.
- Leser, R., Baca, A. and Uhlig, J., 2011. Effectiveness of multimedia-supported education in practical sports courses. Journal of sports science & medicine, 10(1), p.184.
- Masie, E. 2016. E-learning Definition of Masie Elliot Learning Center. 2016. (online), (<https://www.elearninglearning.com/masie/>), diakses .
- Miarso, Y. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Pustekkom Diknas bekerjasama dengan Kencana.
- Mureiningsih, E.S., 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. Madaniyah, 4(2), pp.214-229.
- Nugraha, T.Y., 2019. Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Blended Learning di Sekolah Menengah kejuruan. DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM.
- Pill, S., Penney, D. and Swabey, K., 2012. Rethinking sport teaching in physical education: A case study of research based innovation in teacher education. Australian Journal of Teacher Education (Online), 37(8), pp.118-138.
- Reigeluth, C, M. 2012. Instructional Theory and Technology for the New Paradigma of Education. Indiana University.
- Rosdiani, D. 2012 Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Saputri, D.Y., RUKAYAH, R. and 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), pp.1-8.
- Setyosari, p. 2013. Metode penelitian dan pengembangan. Jakarta: prenadamedia group
- Sjukur, S.B., 2012. Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. Jurnal pendidikan vokasi, 2(3).

Tayebinik, M., & Puteh, M. 2012. Blended Learning or E-Learning.

Wichadee, S., 2017. A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation. *iJET*. 12 (2), 137-154.

