

PELATIHAN PEMBELAJARAN PENJASORKES BERBASIS *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENGAJAR GURU-GURU PENJASORKES SD SE-KOTAMADYA DENPASAR

I Made Satyawan¹, I Nyoman Sudarmada², I Wayan Muliarta³

^{1,2,3}Fakultas Olahraga Dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: anduksatya@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis. Agar para pengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan pada berbagai jenjang sensitif terhadap perkembangan pengetahuan tentang pembelajaran masa depan, diperlukan serangkaian kegiatan untuk mengembangkan pembelajaran. Kegiatan ini sangat *urgent* dilakukan untuk memfasilitasi upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan pembelajaran berbasis *blended learning* akan memudahkan bagi pembelajar (*learner*) untuk mengakses pembelajaran penjas dengan menggunakan berbagai modus belajar. Melalui pembelajaran berbasis *blended learning* juga akan meningkatkan keterampilan *soft skill* (keterampilan memanfaatkan teknologi informasi) bagi pelajar dan mahasiswa. Melalui Pembelajaran Berbasis *blended learning* akan membangun jembatan antara konteks pembelajaran yang bersifat *teaching-based, instructor-mediated* ke arah konteks pembelajaran yang bersifat *learning-based*. Keuntungan yang akan diperoleh melalui pembelajaran ini terutama untuk menyediakan sumber-sumber belajar bagi mahasiswa yang berpeluang untuk mengembangkan setiap individu mencapai kemampuan optimal dalam keterampilan *hard skill* maupun *soft skill*.

Kata Kunci: Pelatihan, Penjasorkes, Blended learning

Abstract

Physical education is a process that is done consciously and systematically through a variety of physical activity to obtain physical growth, health, physical fitness, ability and skill, intelligence and character development and a harmonious personality. That teachers of Physical Education, Sport and health at various levels are sensitive to the growing knowledge about the future of learning, it took a series of activities to develop learning. This activity is very urgent is done to facilitate efforts to improve the quality of learning by using blended learning based learning. With blended learning based learning will make it easier for learners (*learner*) to access the physical education learning by using various modes of learning. Based learning through a blended learning will also enhance the skills of the soft skills (skills utilizing information technology) for students. Based Learning Through blended learning will build a bridge between the learning context that is teaching-based, instructor-mediated toward learning context that is learning-based. Advantages to be gained through this study primarily to provide learning resources for students who are likely to develop each individual achieve optimal ability in the skills of hard skills and soft skills.

Keywords: Training, Penjasorkes, Blended learning

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan

jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya

yang berkualitas berdasarkan Pancasila (Cholik dan Lutan dalam Simanjuntak, 2008:4). Sedangkan menurut Bucher (dalam Sukintaka, 2003: 4), pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari proses pendidikan total, dan merupakan lahan untuk mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, mental, emosi dan sosial rakyat melalui media aktivitas fisik. Rumusan Bucher ini mirip dengan rumusan batasan dalam GBPP untuk Dikjas bahwa pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktivitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya. Studi Agnes Stoodley (1974) di Stanford University dengan menganalisis 22 literatur yang berbeda, menghasilkan 5 komponen tujuan pendidikan jasmani, yaitu: pengembangan kesehatan, pengembangan mental-emosional, pengembangan neomuscular, pengembangan sosial, dan pengembangan intelektual.

Kerjasama antara *American Assosiation For Health Physical Education and Recreation* dengan *the Society State Director of Health, Phisical Education and Ecreation* (1950) menyatakan 4 tujuan, yaitu: pengembangan dan pemeliharaan secara maksimal efisiensi fisik, pengembangan ketrampilan, kemandirian dan hubungan sosial, dan menikmati rekreasi. Jewet dan Mullan (1977) dibawah sponsor AAHPERD mengembangkan kerangka tujuan dalam kurikulum. Kerangka kerjaitu membagi 3 hal utama yang merupakan kata kunci dalam menentukan kata tujuan pendidikan jasmani hubugannya dengan gerak manusia, yaitu: pengembangan individu, lingkungan, dan interaksi sosial. Annarino (1978) dalam bukunya Bucher (1983) telah memberikan taksonomi khusus yang dipakai untuk mendidik jasmani yang tebagi menjadi 4 domain yaitu: 1) Domain Fisik/Jasmani, suatu pengembangan organ-organ tubuh, meli-puti: pengembangan kekuatan, ketahanan dan kelenturan; 2) Domain psikomotor, pengembangan dari sistem syaraf dan kelompok dan kelompok otot sehingga menghasilkan gerak, meliputi; pengembangan kemampuan pemahaman

gerak, hinesetis, ketrampilan gerak dasar; 3) Domain Kognitif, pengembangan intelektual meliputi; pengem-bangan pengetahuan serta ketrampilan keterampilan intelektual dan kecakapan tertentu; 4) Domain Afektif, pengembangan sosio-personal-emosional meliputi pola hidup sehat sebagai akibat suatu aktifitas fisik aktualisasi diri dankontrol diri.

Dalam undang-undang R.I No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, istilah yang dipakai untuk olahraga di sekolah adalah olahraga pendidikan. Pada Bab VI pasal 17 disebutkan bahwa olahraga pendidikan: (1) diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan; (2) dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan/atau ekstra kurikuler, (3) dimulai sejak usia dini, (4) dibimbing oleh guru/dosen olahraga dan dapat dibantu oleh tenaga keolahragaan yang disiapkan oleh setiap satuan pendidikan. Berdasarkan pemahaman bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan dan pembelajaran, maka peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani harus berorientasi pada kecenderungan-kecenderungan global pengembangan pembelajaran. Pada tahun 2013 salah satu pembelajaran penjas yang cukup menarik dan banyak diperbincangkan adalah pembelajaran penjas berbasis *blended learning*.

Blended learning terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face* = *f2f*) dan pembelajaran berbasis computer (*online* dan *offline*). Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Namun, pengertian

pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik. Secara konseptual *blended learning* masih diperdebatka. Jay Cross dalam mengantar buku *The Handbook of Blended Learning* secara *sinic* menyebutnya sebagai *Useless concept* karena meragukan pendekatan ini dapat meningkatkan hasil belajar. Sekalipun demikian berbagai riset menunjukkan cepat atau lambat akan menggantikan model pembelajaran tradisional karena akan terjadi percepatan ganda dalam cara anak didik dalam memenuhi kebutuhannya belajar sebagai akibat dari percepatan inovasi teknologi dalam bidang pendidikan (Yusuf, 2011: 233) Banyak buku dan tulisan para pakar yang telah mengulas tentang pembelajaran yang berbasis *blended learning* ini. Namun demikian, banyak guru yang masih awam tentang pembelajaran ini.

Oleh karena itu perlu diberikan penjelasan yang lebih bersifat edukatif tentang pembelajaran berbasis *blended learning* tersebut. *Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang

paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face* = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai "*It represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning*". Sedangkan Bersin (dalam Mutohir, 2011: 211) mendefinisikan *blended learning* sebagai: "*the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term "blended" means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of e-learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats*".

Pembelajaran berbasis *Blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik. Hasil penelitian yang dilakukan Dziuban, Hartman, dan Moskal (2004) (dalam Mutohir 2011: 212)

menemukan bahwa program *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran online. Demikian juga ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis *blended* lebih baik daripada pembelajaran tatap muka (*Face to face*).

Pembelajaran berbasis *blended learning*, di samping untuk meningkatkan hasil belajar, bermanfaat pula untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga mode pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, yang *blended*, dan yang sepenuhnya *online*. Para peneliti memberikan bukti yang menunjukkan bahwa *blended learning* menghasilkan perasaan berkomunitas lebih kuat antar mahasiswa daripada pembelajaran tradisional atau sepenuhnya *online* (Rovai dan Jordan, 2004). Dalam penelitian pengembangan SDM di perusahaan, Barbian (2002) menyimpulkan bahwa metode *blended learning* meningkatkan produktivitas karyawan lebih besar daripada metode pembelajaran tunggal. Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar manusia dalam lingkungan belajar yang beragam. Belajar *blended* menawarkan kesempatan belajar untuk menjadi baik secara bersama-sama dan terpisah, demikian pula pada waktu yang sama maupun berbeda.

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, saat ini tidak ada metode pembelajaran tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran pelatihan, karena setiap teknologi memiliki keunggulan masing-masing. Teknologi cetak memiliki keunggulan yang sangat fleksibel sebagai sumber belajar, dapat dibawa ke mana-mana tanpa menggunakan listrik. Sedangkan komputer mempunyai keunggulan pembelajaran yang lebih interaktif dapat berupa teks, gambar, film, animasi dan dapat dikonversi dalam berbagai bentuk digital, tetapi mobilitasnya terbatas karena bergantung kepada catu

daya listrik. Pada kasus tertentu pembelajaran melalui audio lebih efektif dibandingkan dengan video. Jadi masing-masing teknologi mempunyai keunggulan untuk tujuan belajar tertentu, untuk karakteristik bidang tertentu.

Demikian juga metode pembelajaran untuk siswa di Sekolah Dasar dapat efektif, tetapi tidak untuk mahasiswa pascasarjana, demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik pebelajar yang berbeda. Untuk memenuhi semua kebutuhan belajar dengan berbagai karakteristik orang yang belajar maka pendekatan melalui *blended learning* adalah yang paling tepat. Dengan *blended learning* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih profesional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien, dan memiliki daya tarik yang tinggi. Keuntungan yang diperoleh dengan manfaat pembelajaran berbasis *blended* bagi lembaga pendidikan atau pelatihan adalah: 1) memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan; 2) kemudahan implementasi; 3) efisiensi biaya; 4) hasil yang optimal; 5) menyesuaikan berbagai kebutuhan pebelajar, dan 6) meningkatkan daya tarik pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah : 1. Metode ceramah yaitu untuk menyampaikan materi-materi tentang pembelajaran berbasis *blended learning*; 2) Metode diskusi yaitu untuk mendiskusikan kembali materi yang telah disampaikan sehingga terjadi interaksi timbal balik antara para peserta dengan peserta dan antara peserta dengan narasumber; 3) Metode praktek atau demonstrasi yaitu penggunaan media komputer baik *online* maupun *offline*; 4) Metode Penugasan yaitu memberikan tugas yang diberikan kepada peserta sebagai bahan evaluasi pada saat pelaksanaan.

Tahapan-tahapan pelaksanaannya adalah mengadakan peninjauan, mengadakan koordinasi, mengirim undangan kepada peserta, melaksanakan kegiatan pelatihan, melakukan pendampingan, melaksanakan evaluasi terhadap proses pelaksanaan P2M

dan melakukan monitoring, dan membuat laporan kegiatan. Keterkaitan program P2M yang akan dilakukan dengan berbagai pihak yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Denpasar. Evaluasi dilakukan dengan cara menilai skor *posttest* ketrampilan guru-guru penjasorkes SD yang dikirim lewat email oleh peserta kepada pelaksana, dari tahap pelatihan dan pendampingan sehingga proses pelatihan yang dilaksanakan berlangsung aktif. Kegiatan pelatihan dinyatakan berhasil apabila 75% dari seluruh peserta dinyatakan lulus. Peserta dinyatakan lulus apabila skor *posttest* \geq 75% dari skor maksimal yang dinilai dari soal yang diberikan berkaitan dengan pembelajaran berbasis *blended learning*.

HASIL DAN PEMBEHASAN

Persiapan pelatihan pembelajaran penjasorkes berbasis *blended learning* untuk meningkatkan ketrampilan guru-guru penjasorkes yang dimulai dari persiapan dan koordinasi pelaksana baik dengan pihak yang terkait yaitu Disdikpora Kota Denpasar yang nantinya mengkoordinasikan peserta dan narasumber yang dipersiapkan untuk kegiatan pelatihan tersebut. Sesuai dengan rencana yang telah dirancang, pelatihan *blended learning* yang bertempat di Gedung Disdikpora Kota Denpasar dilaksanakan pada tanggal 6-8 September 2014. Registrasi peserta yang dimulai pada pukul 08.30-09.00 Wita dan dilanjutkan dengan pembukaan yang dibuka oleh Kepala Bidang TGT Drs. A A Gd. Wiratama, M.Ag., dan laporan kegiatan oleh ketua pelaksana I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd. Pembukaan dan sambutan yang berlangsung kurang lebih 30 menit dan dilanjutkan dengan kudapan sampai jam 10.00 Wita. Setelah kudapan dilanjutkan dengan pemaparan materi dari pukul 10.00-12.00 Wita oleh narasumber I Wayan Artanayasa, S.Pd.,M.Pd dengan moderator I Wayan Muliarta, S.Pd.,M.Or. (Pelaksana) dengan materi teori dan konsep pembelajaran *Blended Learning*. Pemaparan materi sampai jam 12.00 dan dilanjutkan dengan makan siang sampai pukul 13.00 Wita. Setelah itu

dilanjutkan lagi dengan pemaparan materi dan sesi diskusi sampai selesai pada pukul 16.00 Wita. Hari kedua minggu tanggal 7 September 2014, peserta diberikan materi praktek pembuatan alamat email dan analisa media audiovisual (*youtube*) tentang materi yang dikuasai yang nantinya peserta diharapkan mampu mendeskripsikan aspek psikomotor dari video tersebut. Dari praktek dan demonstrasi tersebut peserta diharapkan aktif yang difasilitasi oleh moderator I Nyoman Sudarmada, S.Or.,M.Or (Pelaksana) dalam proses diskusi. Kegiatan dihari kedua dimulai pukul 08.00-16.00 Wita. Hari ketiga yaitu pada hari senin tanggal 8 September 2014 peserta mengumpulkan tugas yang telah diberikan lewat email oleh pelaksana dan dikumpulkan lewat email terkait dengan materi yang telah dijabarkan. Balasan dari pelaksana terkait dengan tugas tersebut sebagai pendampingan yang dimaksudkan dapat memberikan masukan kepada peserta sehingga nantinya dapat diaplikasikan kepada siswanya.

PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yang bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan guru-guru penjasorkes SD ini telah berjalan sesuai dengan rencana. Ini terbukti dari antusias, minat dan hasil evaluasi dari peserta yang selama proses berlangsung terlihat aktif dan mendapatkan nilai yang baik ketika hasil evaluasi dilakukan oleh pelaksana dari tugas yang dikirimkan.

Saran

Diharapkan dari pelatihan ini ada tindak lanjut dari Disdikpora Kota Denpasar untuk membuat kegiatan lain yang melibatkan seluruh guru-guru penjasorkes baik ditingkat dasar maupun menengah. Karena perkembangan IT memudahkan baik guru maupun siswa untuk mau belajar dan sebagai sarana belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alavi, M. and D.E. Leidner, "Research Commentary: Technology Mediated Learning -A Call for Greater Depth and Breadth of Research," *Information Systems Research*, 2001, 12: 1, pp. 11-10.
- Alavi, M., G.M. Marakas and Y. Yoo, "A Comparative Study of Distributed Learning Environments on Learning Outcomes," *Information Systems Research*, 2002, 13: 4, pp. 1404-415.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned*. San Francisco: Pfeiffer
- Brunner, D.L., "The Potential of the Hybrid Course Vis-a-Vis Online and Traditional Courses," *Teaching Theology and Religion*, 2006, 9: 4, pp. 1229-235.
- Mutohir, Toho Cholik. 2011. *Dimensi Pedagogi Olahraga*. Wineka Media. Malang
- Garrison, D.R. & Vaughan, N.D. 2008. *Blended learning in Higher education framework, Principles, and Guidelines*. San Fransisco: John Willey & Sons, Inc
- Garnham, C. and R. Kaleta, "Introduction to Hybrid Courses," *March 20, 2002*, 8: 6, pp. 11-3.
- Simanjuntak, Victor G. 2008. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dirjen Tinggi. Depdiknas.
- Sukintaka. 2003. *Filsafat Pendidikan Jasmani Keberhasilan Dikjas Mendukung Keberhasilan Olahraga*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Wikipedia, the free encyclopedia. *Blended Learning*. (www.wikipedia.com).
- Yusuf. M. 2011. *Lentera Pendidikan*. Vol 14 No 2 Desember 2011: 232-242