



## Peningkatan *skill hybrid training* kewirausahaan olahraga berbasis *micro learning*

Prisca Widiawati<sup>1</sup>, Supriatna<sup>2</sup>, Yulingga Nanda Hanief<sup>3</sup>, Dinda Arisetya Purwadi<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: [prisca.widiawati.fik@um.ac.id](mailto:prisca.widiawati.fik@um.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: [supriatna.fik@um.ac.id](mailto:supriatna.fik@um.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: [yulingga.hanief.fik@um.ac.id](mailto:yulingga.hanief.fik@um.ac.id)

<sup>4</sup> Universitas Negeri Malang, Indonesia, email: [dindaarisetya@gmail.com](mailto:dindaarisetya@gmail.com)

\*Koresponden penulis

### Info Artikel

**Diajukan:** 27 Oktober 2022

**Diterima:** 29 November 2022

**Diterbitkan:** 14 Desember 2022

**Keywords:**

Hybrid Training; sports entrepreneurship; micro learning.

**Kata Kunci:**

Hybrid training; kewirausahaan olahraga; micro learning.

### Abstract

The purpose of this service is to increase the knowledge and skills of alumni of sports coaching education in implementing sports entrepreneurship. This service uses the lecture method on training, practice, implementation assistance, measurement of results, and follow-up of results. Based on the results of the analysis of the data obtained from the pretest showed a percentage value of 58.26% and the results of the posttest data analysis showed a percentage value of 78%. This shows that the results of this training have increased after hybrid training was carried out and products were given in the form of micro learning video content for sports entrepreneurship. Graduates are expected to be able to implement and share the knowledge gained so that they can create jobs in the field of sports, and also conduct training for the general public.

### Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah dapat meningkatkan pengetahuan dan skill alumni pendidikan kepelatihan olahraga dalam implementasi kewirausahaan olahraga. Pengabdian ini menggunakan metode ceramah, praktik, pendampingan implementasi, pengukuran hasil, dan tindak lanjut hasil. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari *pretest* menunjukkan nilai persentase sebanyak 58.26% dan hasil analisis data *posttest* menunjukkan nilai persentase sebanyak 78%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil dari pelatihan ini terjadi peningkatan setelah dilaksanakan *hybrid training* dan diberikan produk berupa konten video pembelajar *micro learning* materi kewirausahaan olahraga. Alumni diharapkan dapat mengimplementasikan dan membagikan ilmu pengetahuan yang didapat sehingga bisa membuka lapangan pekerjaan dibidang olahraga, dan juga melakukan pelatihan terhadap masyarakat umum.

## PENDAHULUAN

Semua aspek kehidupan masyarakat Indonesia berubah sebagai akibat dari ketersediaan teknologi informasi, tetapi pembelajaran dan pelatihan sangat terpengaruh. Karena pandemi Covid-19, pembelajaran/pelatihan harus dilakukan dengan menggunakan lingkungan virtual atau *online*. Selain masing-

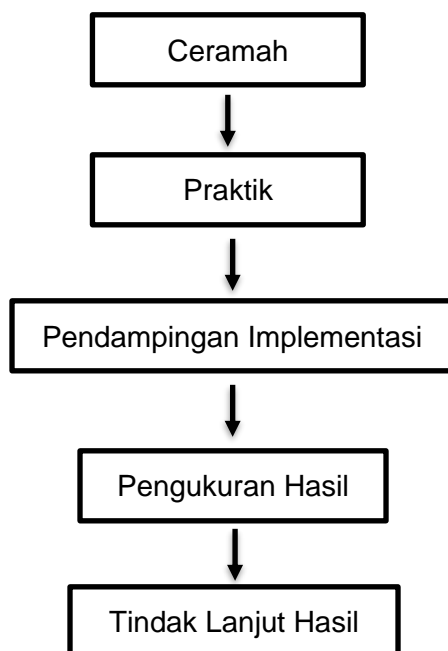
masing memiliki kelebihan dan kekurangan, presenter dapat menggunakan berbagai alat untuk pengajaran jarak jauh, antara lain *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Admodo*, *Moodle*, dan lain-lain. Pendekatan ini digunakan dalam pendidikan baru-baru ini. Jeffrey et al. (2014) mendefinisikan istilah "pembelajaran *hybrid*" atau "pembelajaran campuran" menggambarkan perpaduan antara metode pembelajaran tatap muka atau tradisional dengan metode pembelajaran berbasis *e-learning*. Cara terbaik untuk menghidupkan pembelajaran dan membuatnya lebih menarik, energik, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media sosial. Friedman & Friedman (2013) mengatakan bahwa "terlepas dari penolakan terhadap ide dari para akademisi," ada bukti bahwa pendidikan *online* memiliki kemampuan untuk menurunkan biaya dan meningkatkan kualitas pendidikan. Williams & Jacobs (2004), rektor University System of Maryland, percaya bahwa, di masa depan, kelas perguruan tinggi yang khas akan menjadi "*hybrid* elemen tatap muka dan *online*." Dia juga mencatat bahwa jenis pendekatan *hybrid* ini mengurangi biaya sekitar 25%.

Berdasarkan hasil survei, alumni Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga, Universitas Negeri Malang masih mengalami kesulitan mencari pekerjaan yang relevan karena kurangnya pemahaman tentang kewirausahaan olahraga. Departemen Pendidikan Amerika Serikat baru-baru ini melaporkan bahwa pembelajaran *hybrid* lebih efektif daripada pembelajaran tatap muka atau *online* saja. Lebih lanjut, antara pengajaran *online* dan tatap muka, *online* setidaknya sama baiknya dan bahkan mungkin memiliki keuntungan dalam hal meningkatkan prestasi mahasiswa dan berpotensi memperluas jumlah waktu (dan waktu berkualitas) yang dihabiskan mahasiswa untuk belajar (Nagel, 2010). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan *hybrid learning* lebih efektif daripada model *online* atau FTF di perguruan tinggi (Boyle et al., 2003; Elsisy, 2013). Untuk memahami dampak pembelajaran *hybrid*, banyak peneliti melihat sikap dan kepuasan mahasiswa terkait dengan kedua modalitas tersebut. Misalnya, hasil yang diperoleh Buzzetto-More dan Guy menunjukkan bahwa penggunaan kursus *online* di perguruan tinggi meningkatkan kepuasan kursus mahasiswa (Buzzetto-More & Sweat-Guy, 2006). Demikian pula, Elsisy menyimpulkan bahwa pendekatan *hybrid* mungkin menjadi pilihan yang unggul bagi mahasiswa sarjana dengan pembelajaran mata kuliah basket (Elsisy, 2013). Untuk mengatasi masalah ini, peneliti ingin menawarkan solusi yang bisa diterapkan, yaitu pelatihan kewirausahaan olahraga berbasis *hybrid micro-learning* dengan para ahli di bidangnya. Association for Talent Development (ATD) baru-baru ini menerbitkan sebuah laporan yang menyatakan bahwa "pembelajaran mikro adalah salah satu perkembangan yang paling banyak

dibicarakan dan diperebutkan dalam pembelajaran". Temuan penelitian terbaru menunjukkan pengaruh pembelajaran mikro telah dan akan terus ada pada pengembangan profesional individual. Penulis Axonify's 2018 *Global Microlearning Benchmark Report*, mengatakan bahwa "pembelajaran mikro digunakan di industri untuk mendukung banyak aplikasi." Analisis mereka menunjukkan pertumbuhan dalam penciptaan dan penerapan pembelajaran mikro di berbagai industri, mulai dari penjualan hingga pemasaran jarak jauh hingga perawatan kesehatan hingga investasi dan seterusnya. Luaran dari kegiatan *hybrid training* ini akan menghasilkan suatu project barang atau jasa dalam kewirausahaan olahraga yang berkualitas dan siap untuk dipasarkan/dipromosikan di masyarakat, hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest*, *posttest*, dan presentasi tugas saat pelatihan berlangsung.

### **METODE PELAKSANAAN**

Untuk mentransfer dan mengedukasi di bidang kewirausahaan olahraga, tim pengabdian menggunakan beberapa metode: 1) Ceramah, yaitu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang bagaimana cara mendapatkan keuntungan/menghasilkan sesuatu dengan berwirausaha olahraga. Beberapa metode yang digunakan dalam pelatihan adalah ceramah, tanya jawab dan pendalaman melalui tugas terstruktur dan mandiri; 2) Praktik, yaitu metode yang digunakan untuk memperdalam materi tentang kewirausahaan olahraga dengan merancang suatu usaha (jasa, barang, karya); 3) Pendampingan implementasi, yaitu metode yang digunakan untuk menerapkan materi pada peserta pelatihan, di bawah bimbingan dosen pelaksana atau fasilitator pengabdian; 4) Pengukuran hasil, yaitu metode yang digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan program pelatihan dengan perbandingan nilai *pretest*, *posttest* dan presentasi tugas; dan 5) Tindak lanjut hasil, yaitu metode yang digunakan untuk menelaah hasil implementasi baik keberhasilan maupun kekurangannya, serta menindak lanjuti untuk pengembangan berikutnya, dengan pembimbingan dan konsultasi dosen/fasilitator.



Gambar 1. Alur Kegiatan

Untuk menganalisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus rumus perhitungan yang telah dijelaskan oleh Hanief & Himawanto (2017) yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Frekuensi atau Jumlah Nilai

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Untuk mempermudah kesimpulan terhadap hasil analisis persentase, maka hasil analisis dibandingkan dengan tabel kriteria dari Arikunto & Jabar (2010) yang telah menetapkan kategori penilaiannya pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian

Persentase	Keterangan
81 - 100 %	Sangat Efektif
61 - 80 %	Efektif
41 - 60 %	Cukup Efektif
21 - 40 %	Tidak Efektif
<21%	Sangat Tidak Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pelatihan yang ada, diperoleh data melalui pengumpulan data berupa 10 butir soal yang diberikan kepada 23 alumni mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. Butir soal tersebut diberikan pada dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada alumni sebelum dilakukannya pelatihan. *Posttest* diberikan kepada alumni setelah dilakukannya pelatihan. Berikut adalah penyajian data dan hasil analisis data.

Tabel 2. Data *Pretest*

No	Nama	Soal		Nilai
		Benar	Salah	
1	YSP	4	6	40
2	ADI	5	5	50
3	A	7	3	70
4	GPA	5	5	50
5	RMA	5	5	50
6	MRD	5	5	50
7	INA	6	4	60
8	SFK	6	4	60
9	TSN	6	4	60
10	YTW	7	3	70
11	DNA	5	5	50
12	AAA	7	3	70
13	AMS	4	6	40
14	AW	7	3	70
15	AJAF	5	5	50
16	RAB	5	5	50
17	EHD	5	5	50
18	KA	7	3	70
19	SM	7	3	70
20	RP	6	4	60
21	MAB	6	4	60
22	HHA	8	2	80
23	WTP	6	4	60
		<b>Jumlah</b>		<b>1340</b>
		<b>Persen (%)</b>		<b>58.26%</b>

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pelatihan diikuti oleh 23 alumni pendidikan kepelatihan olahraga. Dari 10 soal *pretest* yang diberikan diperoleh nilai persentase sebanyak 58,26% kemudian dikonversikan dengan tabel kriteria yaitu menunjukkan bahwa hasil data *pretest* tersebut masuk dalam kategori penilaian cukup efektif.

Tabel 3. Data *Posttest*

No	Nama	Soal		Nilai
		Benar	Salah	
1	YSP	6	4	60
2	ADI	7	3	70
3	A	8	2	80
4	GPA	7	3	70
5	RMA	9	1	90
6	MRD	8	2	80
7	INA	7	3	70
8	SFK	8	2	80
9	TSN	9	1	90
10	YTW	8	2	82
11	DNA	7	3	70
12	AAA	9	1	90
13	AMS	5	5	50
14	AW	8	2	82
15	AJAF	9	1	90
16	RAB	8	2	80
17	EHD	7	3	70
18	KA	8	2	80
19	SM	9	1	90
20	RP	7	3	70
21	MAB	9	1	90
22	HHA	9	1	90
23	WTP	7	3	70
		<b>Jumlah</b>		<b>2749</b>
		<b>Persen (%)</b>		<b>78%</b>

Analisis data hasil pengerjaan 10 soal *posttest* yang diikuti oleh 23 alumni pendidikan kepelatihan olahraga selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus oleh Sudjiono (2008) mendapatkan hasil sebesar 78%, yang berarti pelatihan dengan metode *hybrid* berbasis *micro learning* dapat meningkatkan pemahaman mengenai kewirausahaan olahraga. Hasil *pretest* dan *posttest* diatas juga menjelaskan bahwa adanya peningkatan persentase setelah adanya perlakuan pelatihan kepada alumni mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

Selain hasil dari data *pretest* dan *posttest* diatas, telah dihasilkan produk sebuah konten pembelajaran *micro learning* yang dapat digunakan sebagai panduan belajar pada saat implementasi terutama untuk alumni mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. **Gambar 1** berikut merupakan hasil produk berupa konten pembelajaran *micro learning*.



Gambar 1. Konten pembelajaran *micro learning* (massase)

Saat ini, kita dapat melihat bagaimana teknologi digital secara bertahap membentuk kembali dan mengubah cara olahraga diatur dan dilakukan (Miah, 2017; Cairns, 2011; Davenport, 2014; Xiao et al., 2017). Penggunaan teknologi digital dapat membuat inovasi terkait pengembangan, penciptaan bersama, dan generatif, berbeda dengan terobosan sebelumnya dalam olahraga yang sering menghargai teknik dan desain (Marino et al., 2015). Wabah Covid-19 menambah kesulitan bagi kegiatan masyarakat skala kecil maupun sektor kesehatan. Teknik pembelajaran *hybrid* dapat menjadi solusi untuk menambah pengetahuan atau menerapkan penyesuaian khas baru pada tugas sehari-hari.

Penerapan pembelajaran keberanian dalam berbagai praktik perkuliahan olahraga di perguruan tinggi, khususnya pada program studi pendidikan olahraga, memiliki kesulitan tersendiri yang cukup signifikan. Selain menggunakan *e-learning*, pembelajaran tatap muka juga diterapkan sebagai materi latihan sepak bola dalam pengembangan sistem pembelajaran *hybrid* untuk sepak bola ini (Indarto et al., 2018). Temuan studi bahwa proses pembelajaran dengan pembelajaran hibrida memiliki pengaruh yang menguntungkan menyebabkan sejumlah kesimpulan yang menggembirakan. Temuan studi menunjukkan bahwa pembelajaran hibrida meningkatkan atau meningkatkan akses bagi sebagian besar kelompok siswa dan masyarakat, dan meningkatkan nilai ujian rata-rata (Dziuban et al., 2018).

Bagi beberapa golongan masyarakat, penerapan pembelajaran secara daring telah memberikan peluang bagi mereka terutama yang memiliki keterbatasan secara fisik untuk hadir di kampus. Pembelajaran yang berani

diadopsi dan dipraktikkan, memberi mereka yang menghadapi tantangan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan mereka dari mana pun mereka berada (Benedek & Veszelszki, 2016). Ketika pembelajaran daring digunakan bersama dengan pembelajaran hibrida, ia menawarkan peluang tambahan yang sangat dinamis dalam menanggapi keadaan yang muncul selama proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran *hybrid* ini mendorong pengajaran tatap muka di luar kelas sekaligus mendukungnya dengan berbagai sumber belajar, termasuk *website*, video, dan sistem manajemen pembelajaran (Zamzami, 2018).

*Micro learning* dan video pembelajaran dengan durasi singkat merupakan bentuk media tambahan yang dapat digunakan dalam pembelajaran *hybrid*. *Micro learning* digambarkan sebagai konten otonom dengan satu tema spesifik dan terdiri dari unit-unit singkat yang dapat dipelajari melalui interaksi langsung dan aktivitas pembelajaran dengan informasi (Park & Kim, 2018). Pembelajaran di perguruan tinggi dapat dilaksanakan dengan *Micro learning* karena terbukti 50% sampai 70% lebih mudah, ekonomis, efisien, dan efektif dengan media pembelajaran ini, serta dapat juga digunakan oleh masyarakat umum. Sistem pembelajaran antara dosen dan mahasiswa saat ini didukung oleh teknologi yang canggih dan dituntut sangat cepat, efektif, dan efisien. Video pendek yang berdurasi antara satu hingga lima detik bahkan bisa digunakan untuk membuat info grafis yang memenuhi satu halaman penuh. Hal ini dilakukan untuk mengurangi keunggulan kognitif siswa sehingga informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat. Presentasi yang menggabungkan teknik *micro learning* menciptakan jenis pengetahuan yang padat, berguna, dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun dibutuhkan.

Pembelajaran mikro saat ini sangat penting karena telah terbukti 50% hingga 70% lebih sederhana, lebih efektif, dan dapat dipraktikkan di semua kalangan sosial. Menurut Torgerson & Iannone (2020), *micro learning* dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran *e-learning*. *Micro learning* dikatakan mampu membuat proses pembelajaran dalam *e-learning* lebih efektif karena empat alasan, khususnya: Pertama, konten pembelajaran dipecah menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola seperti yang disebutkan. Kedua, penyajian materi sangat penting agar tidak mudah teralihkan oleh gangguan di luar konteks pembelajaran. Ketiga, pembelajaran mikro dikatakan dapat mempercepat proses pembelajaran dalam *e-learning*. akan terjangkau, praktis, efektif, dan mudah dijangkau. Keempat, kekhasan pembelajaran dalam kelompok kecil, misalnya informasi yang ditawarkan tidak hanya teori tetapi juga satu teori, sepotong informasi, ilustrasi, atau praktik berdasarkan masalah yang dihadapi. Kelima, konten kecil yang disajikan dengan cepat dapat menghasilkan



kurva belajar yang cepat. Saat diakses di ponsel, satu topik juga bisa diserap dengan cepat. Sehingga gangguan dari luar tidak mengganggu proses pembelajaran. Keenam, sangat mudah bagi siswa untuk membuat dan mengakses konten lagi karena kriteria dan persyaratan topik pembelajaran dapat disesuaikan kapanpun diperlukan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil *pretest* sebelum dilakukan *hybrid training* kewirausahaan berbasis *micro learning* mendapatkan hasil sebanyak 58,26% alumni PKO belum paham secara detail praktik kewirausahaan olahraga namun sudah cukup efektif dalam memberikan pemahaman teori kewirausahaan olahraga. Setelah dilakukan pelatihan dan diberikan produk berupa konten video *micro learning* pembelajaran kewirausahaan olahraga didapatkan hasil *posttest* sebanyak 78%. Peningkatan *skill* alumni PKO mengalami peningkatan dengan adanya konten video *micro learning* pembelajaran kewirausahaan olahraga yang nantinya dapat digunakan untuk bekal yang sangat efektif dalam mempermudah pelaksanaan implementasi kewirausahaan olahraga. Era digitalisasi seperti saat ini program *hybrid training* sangat mempermudah masyarakat dalam aktivitasnya, *hybrid training* ini memiliki produk berupa konten video *micro learning* pembelajaran kewirausahaan olahraga yang berfokus pada *sport masase*. Hal ini tentunya dapat membantu alumni PKO dalam implementasi kewirausahaan khususnya dalam bidang *sport masase*, dengan menggunakan media *micro learning* pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, ekonomis, efisien, dan efektif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberikan dana dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terselesaikan dengan baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Benedek, A., & Veszelszki, Á. (2016). *In the Beginning was the Image: The Omnipresence of Pictures: Time, Truth, Tradition*. Peter Lang International Academic Publishers. <https://doi.org/10.3726/b10396>
- Boyle, T., Bradley, C., Chalk, P., Jones, R., & Pickard, P. (2003). Using Blended Learning to Improve Student Success Rates in Learning to Program. *Journal of Educational Media*, 28(2–3), 165–178. <https://doi.org/10.1080/1358165032000153160>
- Buzzetto-More, N., & Sweat-Guy, R. (2006). Incorporating the Hybrid Learning Model into Minority Education at a Historically Black University.

- Proceedings of the 2006 InSITE Conference*, 5.  
<https://doi.org/10.28945/2970>
- Cairns, C. S. (2011). *Stratification-Based and Categorization-Based System and Method for Harnessing Collective Intelligence to Predict Sports Outcomes*. 1(19).
- Davenport, T. H. (2014). Analytics in Sports: The New Science of Winning. *International Institute for Analytics*, 2(February), 1–28.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended Learning: The New Normal and Emerging Technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Elsissy, A. (2013). Effect of Hybrid Learning on Student'S Satisfaction in Faculty of Physical Education. *Romania The Journal Is Indexed in: Ebsco, SPORTDiscus, INDEX COPERNICUS JOURNAL MASTER LIST, □ PHYSICAL EDUCATION AND SPORT Science, Movement and Health*, XIII(2), 396–403.
- Friedman, L. W., & Friedman, H. H. (2013). Using Social Media Technologies to Enhance Online Learning. *Journal of Educators Online*, 10(1). <https://doi.org/10.9743/JEO.2013.1.5>
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik pendidikan*. Deepublish.
- Indarto, P., Fatoni, M., & Surakarta, U. M. (2018). Model Pembelajaran Hybrid Learning pada Mata Kuliah Sepakbola di Pendidikan Olahraga FKIP UMS. *Seminar Nasional Pendidikan*, 3(6), 55–63.
- Jeffrey, L., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. (2014). Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13, 121–140. <https://doi.org/10.28945/1968>
- Marino, A., Aversa, P., Mesquita, L., & Anand, J. (2015). Driving Performance Via Exploration in Changing Environments: Evidence from Formula One Racing. *Organization Science*, 26(4), 1079–1100. <https://doi.org/10.1287/orsc.2015.0984>
- Miah, A. (2017). *Sport 2.0: Transforming sports for a digital world*. MIT Press.
- Nagel, D. (2009). Meta-analysis: Is blended learning most effective.
- Park, Y., & Kim, Y. (2018). A Design and Development of Micro-Learning Content in E-Learning System. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 8(1), 56–61. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.8.1.2698>
- Torgerson, C., & Iannone, S. (2020). *What Workd in Talent Development Designing Micro Learning*. ATD Press.
- Williams, J. B., & Jacobs, J. (2004). Exploring the use of Blogs as Learning Spaces in the Higher Education Sector. *Australasian Journal of Educational Technology*, 20(2), 232–247. <https://doi.org/10.14742/ajet.1361>
- Xiao, X., Hedman, J., Tan, F., Tan, C., & Clemmeson, T. (2017). Sports

Digitalization: A Review and A Research Agenda. *Proceedings of The Thirty Eighth International Conference on Information Systems*, 6–10.

Zamzami, Z., & K, C. M. (2018). Blended Learning Method within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77.