



Pengembangan Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis *Blended Learning* untuk Mahasiswa Prodi PJKR FKIP UNTAD

Tesa Alex Suhendra^{1*}, Didik Purwanto²

^{1,2}*Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Tadulako, Indonesia*

^{*}*Corresponding Author. E-mail: tesaalexshuhendra@gmail.com*

Abstrak

Berdasarkan hasil obeservasi pada perkuliahan sepak takraw Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Tadulako masih belum optimal karena tidak ada modul dan bahan ajar masih sedikit. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang dikembangkan berupa buku, multimedia interaktif dan pembelajaran *online*. Sedangkan komponen pembelajaran yang dilakukan berupa tatap muka, menggunakan aplikasi *autoplay studio 8* berisi macam-macam materi pembelajaran, sedangkan untuk pemebelajaran *online* menggunakan media sosial yaitu *google classroom*. Sebelum produk diuji coba, divalidasi oleh ahli pembelajaran, sepak takraw dan media terlebih dahulu. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan mengikutsertakan sebanyak 39 sampel penelitian dan diperoleh hasil dari uji coba produk adalah: kemenarikan produk 92.30%, kejelasan produk 90.06%, kemudahan produk 91.98%, keefektifan produk 91.45%. Jika dirata-rata 91.59%. Dengan demikian produk yang dikembangkan memenuhi kelayakan dan dinyatakan sangat valid. Pada hasil persentase uji kelompok besar ini mengalami penurunan hasil persentase jika dibandingkan dengan hasil persentase uji kelompok kecil sebesar 2,02%, namun hal ini tidak mempengaruhi kriteria kevalidan produk (sangat valid).

Kata Kunci: Pengembangan, Sepak Takraw, *Blended Learning*

Abstract

Based on the results of observations on takraw lectures, the Physical, Health and Recreation Study Program at Tadulako University is still not optimal because there are no modules and teaching materials are still small. This research will produce a learning product developed in the form of books, interactive multimedia and online learning. While the learning component is carried out in the form of face-to-face using the Autoplay Studio 8 application containing various learning materials, while online learning uses social media, namely Google Classroom. Before the product is tested, it is validated by learning experts, takraw and the media first. The results of the research that was carried out by including 39 research samples and the results obtained from product trials were: product attractiveness 92.30%, product clarity 90.06%, product convenience 91.98%, product effectiveness 91.45%. If the average is 91.59%. Thus the developed product fulfills the eligibility and is declared very valid. The results of the percentage test for this large group experienced a decrease in the percentage results when compared to the results for the small group test percentage of 2.02%, but this did not affect the product validity criteria (very valid).

Keywords: Development, Takraw, *Blended Learning*

PENDAHULUAN

Sepaktakraw merupakan salah satu diantara banyak jenis olahraga yang digemari di wilayah Asia Tenggara. Diantaranya negara Malaysia dan negara-negara tetangga seperti Thailand, Myanmar, Filipina, Laos, dan Indonesia sejak abad kesebelas. Saat ini, lebih dari 50 negara memainkan olahraga ini. Sebuah medali ditugaskan untuk itu di Asian Games di Beijing pada tahun 1990, (Rezaei, dkk., 2013). Sepaktakraw berarti “tendangan bola” karena “sepak” berasal dari kata Melayu yang berarti tendangan dan “takraw” dalam bahasa Thailand yang digunakan untuk bola rotan (Megat & Virdati, 2012).

Pembelajaran sepak takraw sudah menjadi matakuliah wajib di hampir seluruh perguruan tinggi salah satunya pada prodi PJKR FKIP Universitas Tadulako, melalui proses pembelajaran sehingga dapat membantu mahasiswa dalam penyaluran sebuah pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, keterampilan dan sikap. menurut Gredler dalam Munandir (1991) mengatakan bahwa “belajar merupakan proses memperoleh berbagai keterampilan, kecakapan, dan sikap”. Nurrochmah (2016) “proses pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antar mahasiswa dengan pendidik”. Dalam proses belajar mengajar masalah yang kerap timbul yang dialami pendidik adalah tidak fokus perhatiannya mahasiswa terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran yang berkualitas tergantung dari motivasi mahasiswa dan kreatifitas dari pengajarnya. Sehingga apapun aktivitas pendidik yang dilakukan adalah mengupayakan bagaimana lingkungan pembelajaran yang menggairahkan dan menyenangkan bagi siswa sehingga mendapatkan fokus perhatian.

Pembelajaran yang efektif adalah bagaimana kegiatan pembelajaran dapat menganalisis kebutuhan mahasiswa dan seperti apa tujuan penilaian yang akan dilaksanakan dalam menentukan hasil belajar. Seperti ditegaskan menurut (Supriyadi, dkk, 2017) “Selain itu pembelajaran yang dilakukan hanya dengan satu sumber belajar yaitu guru, akan mengakibatkan peserta didik kesulitan belajar mandiri dalam rangka meningkatkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Suyanto dan Jihad (2013) “pembelajaran yang efektif ditandai: 1) adanya kegiatan analisis kebutuhan belajar siswa, 2) adanya gambaran seperti apa sistem ujian

yang akan dipakai. Pembelajaran yang efektif harus mempunyai syarat dan ketentuan tentang kesesuaian antara kebutuhan belajar siswa serta sistem ujian”.

Kemajuan TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) berlangsung dengan cepat dan menawarkan berbagai kemudahan. Sehingga dalam memenuhi kebutuhan manusia untuk mencari sumber informasi sangat terbantu apalagi dengan adanya internet, sehingga perbedaan jarak, tempat dan waktu bukan menjadi sebuah kendala untuk mendapatkan informasi. Menurut Tubaishat dan Lansari (2011) mengatakan bahwa “Kemajuan teknologi jaringan, multimedia, dan internet bisa memiliki dampak yang signifikan pada pengajaran dan pembelajaran di perguruan tinggi”. Pemanfaatan perkembangan ilmu dan teknologi sangat dibutuhkan di dalam duni pendidikan. Karena dengan potensi sumber daya digital, komunikasi internet dan multimedia interaktif dapat lebih memudahkan dalam pembelajaran.

Blended learning adalah model pembelajaran yang diberikan dan yang dilakukan mahasiswa dan pendidikan dengan mencampurkan pembelajaran tatap muka, dan dengan mengabungkan komputer dan internet dalam proses pembelajaran. Tegasnya menurut Dinning, dkk (2016) menyatakan *blended learning* “digambarkan sebagai sebuah pendekatan untuk belajar dan mengajar yang menggabungkan dan menyelaraskan pembelajaran yang dilakukan dalam sesi tatap muka dengan belajar peluang tercipta secara *online*”. Dwiyogo (2016) *blended learning* adalah “menggabungkan strategi penyampaian pembelajaran yang setiap pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran menggunakan komputer (*offline*) dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*)”. Berkaitan dengan pengaruh *blended learning* berbagai penelitian yang telah dilakukan memberikan pengaruh besar seperti menurut Bawaneh (2011) mengungkapkan bahwa “Singkatnya, hasilnya menunjukkan bahwa penyediaan sumber *online* bisa menjadi tambahan yang berharga bagi siswa dan itu penggunaan sumber daya ini dapat menghasilkan hasil ujian yang lebih baik”. *Blended learning* merupakan suatu pembelajaran masa kini dan masa mendatang yang harus dikuasai oleh para tenaga pengajar, yang didalamnya berusaha menyatukan sistem pembelajaran yang bersifat tatap muka, *Offline* dan *Online*. Metode pembelajaran tersebut akan digunakan sebagai pemecahan permasalahan pembelajaran yang ditemukan sehingga diharapkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Inovasi model pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan TIK juga dibutuhkan untuk membuat model pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran dengan menerapkan model campuran/*blended learning* merupakan alternatif metode pembelajaran yang tepat dan baik untuk meningkatkan dan untuk mengoptimalkan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan strategi pembelajaran *blended learning* secara signifikan menjadikan hasil penilaian menjadi lebih baik dari pada strategi pembelajaran tatap muka dalam memberikan perolehan belajar konsep statistik. Memahami dari beberapa pendapat yang ada, *blended learning* menjadikan suatu model dalam pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa serta mempengaruhi terhadap hasil belajar. Hal ini sejalan dengan rencana peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menggunakan pengembangan pembelajaran matakuliah sepak takraw berbasis *blended learning*, sehingga media pembelajaran yang dibuat nantinya dipergunakan pengajar saat kegiatan pembelajaran sehingga dapat lebih efektif dan efisien.

Hasil presentase analisis kebutuhan yang dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Tadulako angkatan 2020 yang memprogram matakuliah sepak takraw. Populasi yang ada yaitu sebanyak 199 mahasiswa. Pengambilan responden berjumlah 56 mahasiswa dan dari data didapatkan hasil bahwa 83.2% responden belum pernah melakukan atau pembelajaran sepak takraw. Sebanyak 87.1% responden menyampaikan setuju karena luring selama satu semester belum optimal disemua ranah kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotor), 72,5% menyampaikan bahwa proses pembelajaran sepak takraw lebih mengutamakan aspek keterampilan melalui tugas tersrtuktur, 100% menyatakan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode praktek dan ceramah, 97.2% sangat perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. 96.1% menyatakan bahwa setiap hari mereka mengakses internet, 83.9% menyampaikan bahwa internet sangat bermanfaat untuk perkuliahan sepak takraw, 98,9% responden menyatakan belum memahami dengan model pembelajaran *blended learning*, 89.5% menyampaikan sangat perlu untuk dikembangkan pembelajaran dengan model kombinasikan antara tatap muka, berbasis *offline* berbasis multimedia interaktif dan *online*.

METODE

Pengembangan model pembelajaran sepak takraw berbasis *blended learning* merujuk pada sebuah rancangan model pembelajaran dengan tujuan memecahkan masalah dari hasil temuan. Dwiyogo (2016) mengungkapkan rancangan model pembelajaran terdiri dari 3 tahap dan 9 langkah yaitu: 1) Analisis kebutuhan (a. analisis kebutuhan pemecahan masalah, b. identifikasi dari sumber belajar serta kendala, c. identifikasi karakteristik pebelajar), 2) Tahap rancangan (a. menetapkan tujuan dari pembelajaran, b. memilih serta menetapkan strategi pembelajaran (mengorganisasi isi, penyampaian, serta pengelolaan), c. mengembangkan sumber belajar (tatap muka, *offline*, *online* maupun *mobile*)), 3) Tahap evaluasi (a. uji coba, b. revisi, c. prototipe rancangan pembelajaran sepak takraw berbasis *blended learning*).

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif metode *pre-experimental design one shot case study*. Setelah diperoleh data hasil penelitian, selanjutnya data tersebut dianalisis. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif, karena penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen. Hasil pembelajaran memiliki beberapa indikator yaitu: 1) efektifitas, 2) efisiensi, 3) daya tarik (Degeng, 2013). Uji keefektifan dimaksudkan untuk membuktikan apakah model pembelajaran sepak takraw berbasis *blended learning* mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengukuran efektif atau tidaknya suatu model dapat dianalisis dari hasil perbandingan skor awal yang diperoleh pada saat *pretest* dengan skor akhir yang diperoleh dari *posttest*.

Efisiensi dalam penerapan pembelajaran mengukur sejauh mana efisiensi pembelajaran yang sudah diterapkan. Indikator tersebut melihat dari sisi waktu, personalia, dan penggunaan sumber belajar. Berapa jumlah waktu dalam mencapai dalam mencapai tujuan yang sudah ditentukan, personalia merupakan keterlibatan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, penggunaan sumber ajar yang disusun dalam proses pembelajaran. Hasil dari analisis ketiga hal tersebut kemudian dijadikan acuan untuk mengukur tingkat efisiensi program pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Pengukuran daya tarik pembelajaran bisa dilakukan dengan cara mengamati apakah mahasiswa ingin belajar terus atau tidak. Sehingga, kecenderungan mahasiswa untuk terus belajar bisa terjadi karena daya tarik dari pembelajaran itu

sendiri, atau karena kualitas pembelajarannya, atau bisa jadi keduanya. Untuk mendeskripsikan daya tarik hasil belajar, maka penekanan diletakkan pada kualitas pengajar.

Kategori persentase hasil akhir dari produk (Akbar, 2016), sebagai berikut.

Tabel 1. Penggolongan Presentase Pengolahan Data

No	Presentase	Kategori	Keterangan
1	81,00%-100,00%	Sangat Valid, sangat efektif, sangat tuntas	Dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00%-80,00%	Cukup valid	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	41,00%-60,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas	Perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4	21,00%-40,00%	Kurang Valid, kurang efektif atau kurang tuntas	Tidak bisa digunakan.
5	00,00%-20,00%	Tidak Valid, tidak efektif, tidak tuntas	Tidak bisa digunakan

Sumber: Akbar (2016)

Dalam penelitian ini untuk kelompok kontrol tidak ada dan subjek diberi perlakuan khusus. Subjek yang akan dilakukan penelitian mendapatkan perlakuan dengan menerapkan produk pengembangan matakuliah sepak takraw berbasis *blended learning*. Selanjutnya diakhir, subjek diberikan evaluasi berupa tes dan kuesioner sedangkan untuk pengajarnya diberikan kuesioner setelah melakukan pengajaran menggunakan produk yang telah dikembangkan, yang terkait dengan perlakuan atau pengajaran yang diberikan (tanda O) sebagai mana yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Uji Efektifitas Menggunakan One-Grup Pretest-Posttest Design

Subjek	Pretest (O ₁)	Perlakuan (X)	Posttest (O ₂)
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP Universitas Tadulako yang memprogram matakuliah sepak takraw sebanyak 39 orang	Test awal untuk mengukur kemampuan mahasiswa sebelum diberi perlakuan	Penerapan pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> (O ₁) kelompok menjadi subjek penelitian (6X pertemuan)	Test akhir untuk mengukur ketercapaian hasil belajar (efektifitas, efisiensi, serta daya tarik)

Untuk proses analisis data yang sudah diperoleh analisis data yang dilakukan menggunakan proses penilaian yang digunakan dalam penilaian Universitas Tadulako. Pemaparan nilai dapat dilihat tabel 3 yang bersumber dari Panduan Akademik FKIP (2022) dibawah ini.

Tabel 3. Konversi Skor Akhir ke Nilai Akhir Matakuliah

Taraf Penguasaan *)	Nilai Huruf	Nilai Angka **)
85–100	A	4,00
80–84	A-	3.70
75-79	B+	3.30
70-74	B	3.00
65-69	B-	2.70
60-64	C+	2.30
55-59	C	2.00
40-54	D	1.00
0-39	E	0

Keterangan:

*) Penghitungan skor taraf penguasaan menggunakan aturan pembulatan dua digit.

***) Nilai akhir dalam bentuk angka digunakan untuk menentukan indeks prestasi mahasiswa.

HASIL

Diawali dengan kegiatan observasi awal pada tanggal 29–1 Januari/Februari 2022 terhadap mahasiswa yang mengikuti matakuliah sepak takraw berjumlah 56 mahasiswa. Proses perkuliahan sepak takraw yang dilaksanakan di prodi PJKR kurang optimal karena bahan ajar masih kurang dan belum adanya modul. Maka dari itu, diperlukannya bahan ajar penunjang matakuliah sepak takraw berbasis *blended learning*.

Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan validasi ahli diperoleh hasil data penyajian materi 100% sangat valid, kesesuaian materi dengan kompetensi 85% sangat valid, keakuratan materi 100% sangat vali. Diperoleh juga saran dan masukan dari ahli berupa: penyajian materi teknik dasar sebaiknya diurutkan sesuai dengan prinsip pembelajaran, yaitu dimulai dari tahap termudah sampai yang paling sulit serta penambahan materi tentang aspek kognitif.

Validasi Ahli Sepak takraw

Hasil dari validasi ahli sepak takraw diperoleh kejelasan materi dalam pembelajaran matakuliah sepak takraw berbasis *blended learning* 81.81% sangat valid, tentang pemahaman materi 86.36% sangat valid, tentang kemudahan materi 88.63% sangat valid, tentang kesesuaian materi 90.90% sangat valid, tentang kemenarikan materi 100% sangat valid.

Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi modul cetak adalah tampilan *cover* depan diperoleh persentase sebesar 90% sangat valid, bahan yang digunakan 95% sangat valid,

tampilan isi modul diperoleh persentase sebesar 85% sangat valid, kata pengantar 80% sangat valid, daftar isi 95% sangat valid, isi materi 92.7% sangat valid. Dari hasil validasi multimedia diperoleh hasil yaitu tampilan pembuka diperoleh 89.3% sangat valid, pada tampilan menu utama diperoleh persentase sebesar 91.7% sangat valid, tampilan menu materi 94.4% sangat valid, tampilan video 90% sangat valid. Dari validasi *google classroom* diperoleh menu utama 91.7% sangat valid. Diperoleh juga saran dan masukan yang diberikan dari ahli teknologi media yaitu secara umum cukup bagus.

Uji Kelompok Kecil

Hasil yang diperoleh dari kelayakan produk yaitu dengan kriteria kemenarikan diperoleh 92.5% sangat valid, kejelasan 94.2% sangat valid, kriteria kemudahan 94.2% sangat valid, kriteria keefektifan 94.2% sangat valid. Rata-rata 93.6% sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada bulan Oktober 2022. Hasil kriteria kemenarikan diperoleh 92.3 % sangat valid, kejelasan 90.1% sangat valid, kemudahan sebesar 92%, sangat valid, keefektifan 91.45% sangat valid. Rata-rata sebesar 91.6% sangat valid. Berdasarkan tabel acuan kriteria persentase hasil pengolahan data bahwa dengan hasil 75,01% - 100,00% termasuk dalam kategori sangat valid.

Analisis Uji Efektifitas, Efisiensi, dan Daya Tarik Produk

Berdasarkan hasil setelah uji efektivitas diperoleh bahwa evaluasi dari setiap pertemuan, yaitu: Pertemuan pertama dengan tatap muka materi pengenalan sepak takraw, yaitu: (1) nilai terendah 60 (C+), (2) nilai tertinggi 90 (A), (3) nilai 90 nilai huruf A (17,94%), (4) nilai 80 nilai huruf A- (33,33%), (5) nilai 70 nilai huruf B (35,89%), (6) nilai 60 nilai huruf C+ (12,82%), dan (7) rata-rata nilai huruf B (75.75%). Pertemuan kedua luring materi teknik, yaitu: (1) terendah 70 nilai huruf B, (2) nilai tertinggi 100 nilai huruf A, (3) nilai 90 nilai huruf A (64,10%), (4) nilai 80 nilai huruf A- (30,76%), dan (5) nilai 70 nilai huruf B (5,12%), dan (6) rata-rata nilai huruf A (85.92%). Pertemuan ketiga *online* materi teknik tendangan pada bab VI diperoleh nilai, yaitu: (1) terendah 80 nilai huruf A-, (2) nilai tertinggi 100 nilai huruf

A, (3) nilai 90 nilai huruf A (87,17%), (4) nilai 80 nilai huruf A- (12,82%), dan (5) keseluruhan nilai diperoleh rata-rata nilai huruf A (93,07%).

Setiap pertemuan memperoleh kenaikan nilai yang didapatkan, yaitu: (1) terdapat peningkatan nilai antara pertemuan pertama dan kedua (10,17%), (2) pertemuan kedua dengan ketiga ada peningkatan (7,15%). Untuk rata-rata dari 3 kali pertemuan, yaitu: (1) untuk nilai 86,6 nilai huruf A (48,7%), (2) nilai 83,3 nilai huruf A- (38,5%), (3) nilai 76,6 nilai huruf B+ (12,8%), dan secara keseluruhan memperoleh nilai 9970 dengan rata-rata yang diperoleh nilai huruf A (85,2%). Menurut panduan penilaian Universitas Tadulako sekurang-kurangnya nilai 59 atau C masuk dalam kategori tuntas.

Berdasarkan uji efisiensi diperoleh bahwa hasil setiap pertemuan, adalah: (1) pertemuan pertama tatap muka materi mengenal sepak takraw diperoleh waktu tercepat 01:06:04 dan waktu terlama 01:08:04, (2) pertemuan kedua *offline* materi teknik dengan waktu terlama 01:12:05 dan waktu tercepat 00:58:43, (3) pertemuan ketiga *online* materi teknik dengan waktu terlama 01:11:14 dan waktu tercepat 00:57:23.

Adanya peningkatan waktu yang didapatkan, yaitu: (1) pertemuan pertama dan kedua 03:07, (2) pertemuan kedua dan ketiga 01:45. Rata-rata 03:13:46. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan waktu dalam mempelajari dan mengerjakan soal disetiap pertemuan.

Hasil uji daya tarik terhadap produk pengembangan diperoleh hasil pertemuan tatap muka diperoleh: (1) sangat menarik 312 poin (66,66%), dan (2) menarik 156 poin (33,33%). Pertemuan *offline* diperoleh: (1) sangat menarik 368 poin (58,97%), dan (2) menarik 252 poin (40,38%) dan (3) kurang menarik 4 poin (0,64%). *Online* diperoleh: (1) sangat menarik 188 poin (60,25%), dan (2) menarik 124 poin (39,74%). Untuk keseluruhan hasil adalah, 1) poin paling tinggi 35, dan 2) poin paling rendah 27. Jumlahnya 1269 poin (maksimal 1404 poin). Rata-rata keseluruhan mendapatkan persentase (90,38%) termasuk sangat valid.

PEMBAHASAN

Tiga produk yang dihasilkan sebagai bahan ajar antara lain modul cetak, multimedia interaktif berbasis *autoplay*, serta *google classroom*. Hasil uji kelayakan produk kriteria sebesar 92.30% sangat valid, kejelasan 90.06% sangat valid,

kemudahan 91.98%, sangat valid, keefektifan 91.45% sangat valid. Dengan total rata-rata sebesar 91.59%, sangat valid. Disimpulkan produk pengembangan pembelajaran sepak takraw berbasis *blended learning* siap digunakan. Beberapa kelebihan produk yang dihasilkan diantaranya 1) modul pembelajaran sepak takraw masih belum ada dan belum pernah diterapkan di prodi PJKR Universitas Tadulako, 2) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa, selanjutnya 3) tersedianya referensi tambahan bagi mahasiswa tentang materi sepak takraw.

Produk ini terbagi atas tiga yaitu modul buku pembelajaran sepak takraw, multimedia interaktif, dan *google classroom*. Pada produk modul/buku cetak terbagi menjadi 1) mengenal sepak takraw, 2) peraturan dan perwasitan, 3) sarana dan prasarana, 4) jenis-jenis teknik sepak takraw, 5) metode latihan dan semua dikemas dalam 11 bab. Kelebihan dari modul/buku pembelajaran sepak takraw berbasis *blended learning* adalah pembahasan keseluruhan materi disajikan dengan gambar yang jelas. Terdapat soal evaluasi dengan bentuk pilihan ganda yang berguna untuk mengukur ketercapaian hasil belajar sepak takraw di bagian akhir. Komunikasi dalam konteks pembelajaran baik pendidik (dosen, guru), sumber belajar, serta peserta didik/pebelajar).

Secara garis besar materi produk bahan ajar multimedia interaktif sama dengan bahan ajar modul/buku yang terdiri atas: 1) pengantar, 2) teknik dasar, 3) metode latihan, 4) peraturan dan perwasitan, 5) *quiz*, 6) profil pengembang 7) sejarah. Keunggulan bahan ajar sepak takraw berbasis *blended learning* ini terdapat modul/buku pembelajaran sepak takraw berbentuk *flipbook*. Tampilan interaktif materi pembelajaran mulai dari materi satu sampai enam memuat video pembelajaran yang menarik sehingga mahasiswa bisa menganalisis setiap gerakan yang terdapat dalam video dengan lebih baik, setiap modul pembelajaran terdapat soal evaluasi yang hasilnya bisa langsung diketahui.

Google classroom menjadi prduk keiga sebagai sumber belajar bagi mahasiswa. Pemanfaatan kelas *google classroom* sebagai sumber belajar *online* lebih kepada pemberian materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Kelebihan dalam fitur *google classroom* terdiri atas 1) profil yang dapat diatur sendiri, 2) media berbagi dokumen/file tugas kepada pengguna yang lain baik pendidik maupun pebelajar, 3) kemudahan dalam mengakses *google classroom*, 4) proses interaksi yang lebih sistematis antara pendidik dan pebelajar (peserta didik).

Dengan memanfaatkan *google classroom* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi pembelajaran sepak takraw serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa karena tidak terbatas tempat dan waktu.

KESIMPULAN

Produk pembelajaran sepak takraw berbasis *blended learning* mulai dari uji ahli sampai uji kelompok besar telah menunjukkan hasil yang layak untuk diterapkan kedalam proses pembelajaran sepak takraw, serta dapat menjadi referensi tambahan bagi pebelajar/peserta didik dalam proses pembelajaran sepak takraw. Adapun saran yang dikemukakan peneliti terkait penelitian dengan orientasi sejenis yaitu pembelajaran berbasis *blended learning*, yaitu 1) substansi/isi/materi dari produk yang dikembangkan bisa lebih menambah wawasan pebelajar/peserta didik, 2) produk pembelajaran akan jauh lebih bermakna apabila interaksi antara pendidik (guru,dosen) dengan pebelajar/peserta didik bisa lebih dekat lagi dalam konteks pembelajaran, 3) produk pembelajaran ini mencakup semua dimensi pembelajaran sehingga sangat baik digunakan sebagai tambahan referensi baik untuk pendidik maupun peserta didik.

PUSTAKA

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Bawaneh, S. S. (2011). The effects of *blended learning* approach on students' performance: Evidence from a computerized accounting course. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(6), 63-69.
- Dinning, T. M., dkk. (2016). Can a *blended learning* approach enhance students transition into higher education? A study to explore perception, engagement and progression. *International Journal of Advancement in Education and Social Science*, 3(2), 1-7.
- Dwiyogo, W, D. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blended learning*. Malang: Wineka Media.
- Degeng, N.S. (2013). *Ilmu Pembelajaran; Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung. Kalam Hidup Arasmedia.
- Munandir, M, A. (1991). *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: CV Rajawali.

- Megat, A. K., & Virdati, M. R. (2012). *Sport in South Asia, Southeast Asia and Oceania*. In M. Li, E. McIntosh, & G. Bravo (Eds.), *International Sport Management* (pp. 177-198). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Nurrochmah. S. (2016). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan*. Universitas Tadulako.
- Panduan Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. 2022.
- Rezaei, M., Mimar, R., Paziraei, M., & Latifian, S. (2013). Talent identification indicators in sepak takraw male elite players on the bases of some biomechanical parameters. *Middle East Journal of Scientific Research*, 16(7), 936–941. <https://doi.org/10.5829/idosi.mejsr.2013.16.07.11290>
- Supriyadi, dkk, (2017). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Mata Kuliah Renang Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Tadulako. Malang: Universitas Tadulako.
- Suyanto. Dan Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru Diera Global*. Jakarta: Erlangga.
- Tubaishat, A., & Lansari, A. (2011). Are students ready to adopt *e-learning*? A preliminary e-readiness study of a university in the Gulf Region. *International Journal of Information and Communication Technology Research*, 1(5).