

Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa

Mihram

(IAI DDI Polewali Mandar)

Email: mihram@ddipolman.ac.id

Abstrak: Penelitian ini secara rinci bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh strategi pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa. Rancangan penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* atau rancangan eksperimen semu. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Jasmani FIK Universitas Negeri Malang 2014 yang terdaftar pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada semester genap Januari-Juni 2016/2017. Sedangkan yang menjadi sampel adalah mahasiswa kelas A dan kelas B yang masing-masing berjumlah 32 orang. Teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Alat pengumpul data berupa lembaran tes yang diujikan kepada siswa sebanyak 40 butir soal dengan 5 option. Analisis hipotesis dengan uji $t_{hitung} = 3.29$ dan harga $t_{tabel} = 2,000$ ini berarti t_{hitung} tidak berada pada daerah penerimaan H_0 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya "Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan jasmani pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Blended Learning, Hasil Belajar

Abstract: This research in detail aims to know the influence of learning strategies based on blended learning on student learning outcomes. The design of this study used quasi experimental design. The population of this research is the student of Pendidikan Jasmani FIK Universitas Negeri Malang 2014 which is registered in Teknologi Pembelajaran Penjas course in the even semester of January-June 2016/2017. While the sample is a class A and class B students, each of which amounted to 32 people. Data collecting technique in this research is test technique. Data collection tool in the form of test sheets tested to the students as much as 40 items with 5 options. Hypothesis analysis with $t_{count} = 3.29$ and $t_{table} = 2,000$ means t_{count} is not in H_0 acceptance area so H_0 is rejected and H_1 accepted, it means "Learning by using blended learning based learning strategy influence to Pendidikan Jasmani student learning outcomes on Teknologi Pembelajaran Penjas course.

Keywords: Learning strategi, Blended Learning, Learning outcomes

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI), kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI tidak terelakkan lagi. Kegiatan belajar dan pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa ada batasan ruang dan waktu. Namun, pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang terjadi saat ini masih didominasi dengan kegiatan pembelajaran tatap muka di dalam ruangan kelas. Baik pendidik maupun pelajar masih banyak yang beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran hanya bisa terjadi ketika pengajar dan pelajar berada di satu ruangan yang sama dan diwaktu yang sama.

Kalangan pelajar sering beranggapan bahwa belajar merupakan aktivitas yang tidak

menyenangkan, dimana mereka harus duduk berjam-jam dengan mencurahkan perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan.

Disamping kegiatan belajar mengajar yang terkesan tidak menyenangkan tersebut, pengajar secara umum masih banyak yang menerapkan pola pembelajaran yang menuntut pebelajar untuk menghafal suatu konsep yang dijabarkan secara abstrak. Sebagian pengajar masih belum bisa melihat peluang kemajuan teknologi yang dapat membantu dan memudahkan mereka dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan teknologi di dalam pembelajaran dianggap hanya sebagai pelengkap dan belum dimanfaatkan secara maksimal baik oleh pendidik maupun pebelajar. Padahal dengan

memanfaatkan teknologi yang ada kegiatan pembelajaran bisa terjadi kapan saja dan dimana saja sehingga menjadikan kegiatan belajar bukanlah hal yang membosankan. Kegiatan pembelajaran yang tidak hanya terfokus di dalam ruangan akan meningkatkan semangat dan juga mengubah persepsi pebelajar terhadap kegiatan pembelajaran. Yang mana kegiatan belajar bukan hanya sekedar pemberian materi namun juga merupakan kegiatan untuk saling berbagi dan berdiskusi tentang suatu pengetahuan.

Oleh sebab itu, maka diperlukan suatu strategi pembelajaran yang mampu memberikan atmosfer kegiatan belajar yang mampu meningkatkan semangat serta mengubah persepsi pebelajar terhadap kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran (Aqib, 2014: 71).

Cara mengajar pendidik selama ini masih dirasa kurang optimal khususnya pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas pada Program Studi Pendidikan Jasmani. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal (Sagala, 2011: 64). Maka pendidik harus dapat memilih strategi yang dapat membuat pebelajar tertarik dan mudah memahami apa yang diajarkan.

Banyak strategi yang ditawarkan, namun strategi pembelajaran yang memadukan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online dirasa paling cocok untuk mahasiswa Pendidikan Jasmani. Mahasiswa Pendidikan. Mata kuliah Teknologi Pembelajaran menuntut mahasiswa tidak hanya memahami teknologi pembelajaran secara teori, namun mampu mengembangkan teknologi pembelajaran berupa teknologi tepat guna dalam Pendidikan jasmani.

Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran yang hanya berlangsung di dalam kelas secara tatap muka masih dirasa kurang. Sehingga diperlukan waktu tambahan untuk memahami serta berinteraksi antar sesama mahasiswa maupun antara mahasiswa dan dosen diluar jadwal perkuliahan yang telah disediakan melalui media pembelajaran online dan offline yang telah disiapkan.

Pembelajaran berbasis *Blended learning* secara global mulai berkembang sekitar tahun 2000an dan hingga saat ini sudah banyak digunakan di negara-negara maju seperti 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. *Blended Learning* 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, telepon seluler atau *smart phone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama *Blended Learning* adalah untuk memfasilitasi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik.

Penelitian ini secara rinci bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh strategi pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Jasmani FIK UM 2014.

KAJIAN PUSTAKA

Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Adapun beberapa pengertian tentang strategi pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut: Uno (2008:45) Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Dick dan Carey (2005:7) Strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu set materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya. Menurut Suparman (1997:157)

strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Kemp (1995) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik. Setelah mencermati konsep strategi pembelajaran, kita perlu mengkaji pula tentang istilah lain yang erat kaitannya dengan strategi pembelajaran dan memiliki keterkaitan makna yaitu pendekatan, metoda, dan teknik.

Pendekatan pembelajaran adalah suatu cara pandang dalam melihat dan memahami situasi pembelajaran. Terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centred approach*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centred approach*). Sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan bahan agar tujuan atau kompetensi dasar tercapai.

Strategi pembelajaran berbeda dengan desain instruksional karena strategi pembelajaran berkenaan dengan kemungkinan variasi pola dalam arti macam dan urutan umum perbuatan belajar-mengajar yang secara prinsip berbeda antara yang satu dengan yang lain, sedangkan desain instruksional menunjuk pada cara-cara merencanakan sesuatu sistem lingkungan belajar tertentu, setelah ditetapkan untuk menggunakan satu atau lebih strategi pembelajaran tertentu. Kalau disejajarkan dalam pembuatan rumah, pembicaraan tentang (bermacam-macam) strategi pembelajaran adalah ibarat melacak berbagai kemungkinan macam rumah yang akan dibangun, sedangkan desain instruksional adalah penetapan

cetak biru rumah yang akan dibangun itu serta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan langkah-langkah konstruksinya maupun kreteria penyelesaian dari tahap ke tahap sampai dengan penyelesaian akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibuat

Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Pendidik masa depan dalam kegiatan pembelajaran dapat berfungsi sebagai seniman (*artist*) dan ilmuwan (*scientist*) dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dan mengelola sumber-sumber belajar yang sengaja dirancang dan dimanfaatkan. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pengajar dalam merancang pembelajaran terutama dalam upaya memecahkan masalah atau mengaplikasikan dalam rancangan pembelajaran mata pelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat yang sensitif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang di kenal dengan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL). Dengan PBBL maka pembelajaran bukan hanya berbasis pada tatap muka, tetapi dikombinasikan dengan sumber yang bersifat *Offline* maupun *Online*.

Selain *Blended Learning* ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya *blended e-learning* dan *hybrid learning*. Istilah-istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. Untuk lebih mudah memahami perbedaan istilah-istilah tersebut, Mainnen dalam Rusman (2011: 242) menyebutkan "*Blended learning* mempunyai beberapa alternatif nama yaitu *mixed learning*, *hybrid learning*, *blended e-learning* dan *melted learning* (bahasa Finlandia)." Selain itu Heinze dan Procter dalam Stacey (2009) juga berpendapat "*blended learning as 'learning that is facilitated by the effective combination of different modes of delivery, models of teaching and styles of learning, and founded on transparent communications amongst all parties involved with a courses'*".

Blended learning mempunyai tiga komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran. Komponen-komponen

itu terdiri dari pembelajaran online, pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara individu.

Pembelajaran Online

Menurut Dabbagh (2005:15) *Online learning is an open and distributed learning environment that uses pedagogical tools, enable by internet and web based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction.* Dari definisi yang dikemukakan oleh Dabbagh di atas dapat disimpulkan bahwa *online learning* merupakan lingkungan belajar terbuka dengan mempertimbangkan aspek-aspek pembelajaran dan mungkin menggunakan teknologi internet dan berbasis web untuk memfasilitasi proses belajar dan membangun pengetahuan yang berarti.

Sedangkan menurut Carliner (1999) dalam Anderson dan Elloumi (2001:4) *online learning as educational material that is presented on a computer.* Berdasarkan definisi Carliner, *online learning* merupakan materi pendidikan yang ditayangkan dengan memanfaatkan komputer.

Dari definisi para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Online learning* merupakan salah satu dari komponen *blended learning*, dimana *online learning* memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar. *Online learning* mempergunakan teknologi Internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik dimana saja dan kapan saja.

Pembelajaran Tatap muka (Face to Face Learning)

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar. Menurut Bonk, Graham (2006:122)

Pembelajaran tatap muka memiliki karakteristik yaitu terencana, berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial. Pembelajaran tatap muka biasanya dilakukan di kelas dimana terdapat model komunikasi *synchronous*, dan terdapat interaksi aktif antara sesama peserta didik, peserta didik dengan pendidik, dan dengan peserta didik lainnya.

Dalam pembelajaran tatap muka pendidik akan menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Beberapa macam bentuk metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka antara lain 1) metode ceramah, 2) metode penugasan, 3) metode tanya jawab, dan 4) metode demonstrasi.

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu komponen dalam *blended learning*, pembelajaran tatap muka siswa dapat lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, ataupun sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka.

Belajar Mandiri (Individualized Learning)

Salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran pada *blended learning* adalah *Individualized learning* yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara *online* via Internet. Ada beberapa istilah yang mengacu pada istilah belajar mandiri seperti *independent learning*, *self direct learning*, dan *autonomous learning*. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, karena orang kadang seringkali salah arti mengenai belajar mandiri sebagai belajar sendiri. Belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Menurut Wedemeyer (1973) dalam Chaeruman (2007: 10) belajar mandiri sebagai pembelajaran yang merubah perilaku, dihasilkan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pembelajar dalam tempat dan waktu berbeda serta lingkungan belajar yang berbeda dengan sekolah.

Peserta didik yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus menghadiri pelajaran yang diberikan pengajarnya

di kelas. Peserta didik mempunyai otonomi yang luas dalam belajar. Kemandirian itu perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri. Sikap-sikap seperti itu perlu dimiliki oleh peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar.

Proses belajar mandiri mengubah peran pendidik atau instruktur menjadi fasilitator atau perancang proses belajar dan sebagai fasilitator, seorang pendidik atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial. Tugas perancang proses belajar mengharuskan pendidik untuk mengubah materi ke dalam format yang sesuai dengan pola belajar mandiri. Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar mandiri adalah proses belajar dimana peserta didik memegang kendali atas pengambilan keputusan terhadap kebutuhan belajarnya dengan sedikit memperoleh bantuan dari pendidik atau instruktur. Belajar mandiri merupakan salah satu komponen dalam *blended learning*, karena dalam *online learning* di dalamnya terjadi proses belajar mandiri, karena peserta didik dapat belajar mandiri melalui *online learning*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dziuban, Hartman, dan Moskal (2004) dapat disimpulkan bahwa *blended learning* mampu 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*). Komposisi *blended* yang sering digunakan yaitu 50/50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran *online*. Atau ada pula yang menggunakan komposisi 75/25, artinya 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran *online*. Demikian pula dapat dilakukan 25/75, artinya 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran *online*. Namun, pada penelitian

yang dilakukan oleh Sihkabuden (2011) yang menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning* dengan komposisi pembelajaran *online* sebesar 70% dan tatap muka sebesar 30% berupa penjelasan sistem dan review mata kuliah tidak ditemukan pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran tatap muka berbantuan *powerpoint*, baik pada mahasiswa yang memiliki tingkat motivasi berprestasi tinggi maupun rendah.

Menurut Dwiwogo (2013) pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya 50/50, 75/25 atau 25/75 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pebelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran online atau kombinasi, karakteristik, lokasi pebelajar, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumber daya yang tersedia.

Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Dalam hal ini Soedijarto dalam Nasution (2006) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Hasil belajar adalah hasil perubahan perilaku sebagai akibat proses belajar. Gagne dan Briggs dalam Nasution (2006) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Reigeluth dalam Nasution (2006) juga mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.

Bloom (1981) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkaitan dengan tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, nilai, dan

sikap yang menunjukkan penerimaan dan penolakan terhadap sesuatu. Ranah psimotor berkaitan dengan keterampilan motorik, manipulasi bahan atau objek.

Bloom (1956) yang direvisi Anderson dan Krathwohl (2001) memberikan ranah untuk mengukur hasil belajar kognitif yaitu: 1) Mengingat, mengulang, mengungkap kembali, 2) Memahami, meliputi kemampuan mengidentifikasi dan menjelaskan, 3) Menerapkan, meliputi kemampuan menggunakan, menerapkan, dan membandingkan, 4) menganalisis, meliputi kemampuan mengukur, mendeteksi, menilai, mengkritisi, dan menyimpulkan, 6) Mencipta, meliputi kemampuan menyiapkan, memproduksi, membuat, memprediksi, dan memodifikasi.

Dalam enam aspek kognitif Bloom, menghafal adalah aspek kompetensi hasil belajar kognitif tingkat rendah. Tiga aspek pertama; mengingat, memahami dan mengaplikasikan, disebut sebagai aspek berpikir tingkat rendah (*lower-order thinking*). Tiga aspek kedua; menganalisis, mengevaluasi dan mencipta sebagai aspek berpikir tinggi (*higher-order thinking*).

Pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, pebelajar tidak hanya memahami konsep dari teknologi pembelajaran, namun pebelajar dituntut untuk dapat menciptakan/memproduksi media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* atau rancangan eksperimen semu (Tuckman,1999), karena penunjukan subjek dilakukan secara random sebagai kelompok eksperimen dan kelompok pembanding tidak mungkin dilakukan.

Penelitian ini dilakukan pada pebelajar yang telah ditetapkan dalam kelas tertentu yang tidak dapat dipisahkan. Penelitian eksperimen semu ini digunakan untuk menguji pengaruh strategi pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Angkatan 2014 FIK UM.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling*. Penelitian ini tidak melakukan pemilihan subjek secara individu yang kemudian dikelompokkan dalam kelas tersendiri, akan tetapi penelitian dilakukan dengan cara mengambil subjek yang sudah terstruktur dengan kata lain sudah ditentukan kelasnya masing-masing. Sehingga penelitian ini menggunakan kelompok subjek yang sesuai apa adanya di dalam kelompok atau kelasnya dan ini disebut dengan *intack group* (Tuckman, 1999; Campbel & Stanley, 1996), Hal ini dipilih karena jenis penelitian adalah quasi eksperimen, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wiersma (1991) bahwa, *quasi-experimental research involves the use of intact groups of subjects in an experiment*.

Berikut rincian jumlah mahasiswa Pendidikan Jasmani FIK UM 2014 yang terdaftar dalam Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang diampu oleh Dr. Wasis D. Dwiyoogo, M.Pd tampak pada tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa PJK

Kelas	Jumlah Mahasiswa
A	32
B	32
D	34

Terkait dengan jumlah subjek, Borg dan Gall (1983) mengungkapkan bahwa dalam penelitian eksperimen, jumlah subjek dalam setiap grupnya minimal berjumlah 15 orang. Sementara Fraenkel dan Wallen (1993); Fraenkel, Wallen dan Hyun (2011) juga mengungkapkan hal yang sama bahwasannya setiap kelompok minimal berjumlah 15 orang. Berdasarkan pendapat tersebut, jumlah subjek dalam penelitian ini sudah lebih dari cukup.

Untuk menentukan kelas/kelompok subjek penelitian digunakan teknik pengambilan subjek penelitian secara *purposive* dan *random*. Teknik *purposive* digunakan untuk mendapatkan subjek penelitian yang homogen. Dari pendapat Dwiyo dan Karwono (1992) dapat disimpulkan bahwa membandingkan kelompok yang homogen merupakan salah satu cara untuk mengurangi ancaman pada validitas internal penelitian eksperimen. Oleh sebab itu yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas A dan B yang sama-sama memiliki jumlah siswa 32 orang.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Suharsimi Arikunto (2006:150) menyatakan pengertian tes sebagai berikut: "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelengensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok".

Tes berfungsi untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan tes atau ujian yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis *blended learning*. Serta kelas kontrol yang hanya menggunakan model konvensional dalam pembelajarannya.

Alat pengumpul data berupa lembaran tes yang diujikan kepada siswa sebanyak 40 butir soal dengan 5 option yang dibuat oleh peneliti berkaitan dengan mata kuliah yang diajarkan selama kegiatan penelitian berlangsung, serta lembaran jawaban siswa yang digunakan untuk melihat hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji *t* yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sampel.

Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari data yang

berdistribusi normal seperti yang dikatakan oleh Syafril (2010:211). Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah teknik uji *lilifors*.

Uji homogenitas

Syafril (2010:69) mengatakan Sebelum data diolah dengan *t-test* harus dapat dibuktikan bahwa sampel diambil dari kelompok yang homogen. Dengan kata lain harus memenuhi persyaratan bahwa data berasal dari populasi yang homogen. Teknik yang digunakan untuk menguji homogenitas varians populasi adalah menggunakan uji *Bartlett*.

Uji hipotesis

Data yang diperoleh diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan pertanyaan penelitian, untuk itu dilakukan dengan uji perbedaan (*t-test*) dengan rumus uji *t* dalam Syafril (2010 : 52), rumus ini digunakan untuk membandingkan 2 kelompok yang tidak berkorelasi. Pengelompokan biasanya dilakukan secara acak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data di peroleh dari hasil belajar siswa kelas A pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas tahun ajaran 2016/2017. Penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran dengan teknik tertulis dalam bentuk tes objektif. Jumlah mahasiswa yang diajar dengan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* adalah sebanyak 32 orang. Setelah diperoleh nilai hasil belajar tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 60.

Data di peroleh dari hasil belajar mahasiswa kelas B pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas tahun ajaran 2016/2017. Penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran dengan teknik tertulis dalam bentuk tes objektif. Jumlah mahasiswa yang diajar dengan Pembelajaran konvensional adalah sebanyak 32 orang. Setelah diperoleh nilai hasil belajar tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 57,7.

Untuk melihat perbandingan nilai hasil belajar kelas menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* (Eksperimen) dan kelas belajar dengan pembelajaran Konvensional (Kontrol) dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Mahasiswa

VARIABEL	STRATEGI PEMBELAJARAN	
	PBBL	Konvensional
N	32	32
Skor Tertinggi	95	90
Skor Terendah	60	57.5
Jumlah Nilai	2575	2325
Rata-Rata	80.46	72.65
SD	9.80	8.88
SD ²	96.04	78.85

Untuk dapat menarik kesimpulan pada analisis data dapat dilihat dari hasil pengujian dengan menggunakan uji normalitas, uji

homogenitas, yang kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk melihat statistik mana yang akan digunakan.

Uji Normalitas

Data tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 32$ seperti pada tabel 3. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai L_{hitung} kelas eksperimen 0,114 lebih kecil dari L_{tabel} 0,156 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol diperoleh L_{hitung} 0,117 lebih kecil dari L_{tabel} 0,156 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil perhitungan uji liliefors

Kelompok	N	α	L_0 Hitung	L_t Tabel	Keterangan
Eksperimen	32	0,05	0.114	0,156	Normal
Kontrol	32	0,05	0.117	0,156	Normal

Uji Homogenitas (Uji Barlett)

Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau tidak maka dilakukan uji Homogenitas. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :

“Bila chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok homogen, tetapi jika chi kuadrat hitung sama dengan chi kuadrat tabel, maka data tidak berasal dari kelompok yang homogen “.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	α	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,299	3,841	Homogen
Kontrol	0,05			

Dari tabel 4 tampak bahwa χ^2 hitung kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari χ^2

tabel (χ^2 hitung < χ^2 tabel). Berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Uji hipotesis

Setelah uji homogenitas dan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan pengujian *t*-tes. Untuk pengujian hipotesis digunakan uji-*t*. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) diterima atau ditolak. Kriteria tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu :

"Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk $\alpha 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} , berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut".

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Nilai

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	32	32
\bar{X}	80.46	72.65
SD ²	96.04	78.85

Untuk menguji hipotesis digunakan uji-*t*. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-*t* diperoleh hasil seperti yang tampak pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian Dengan Uji-*t*

No	Kelompok / Hasil	Hasil Rata-rata Kelas	t_{hitung}	t_{tabel} $\alpha 0,05$
1	Eksperimen	80.46	3.29	2,000
2	Kontrol	72.65		

Dilihat pada tabel 6 t_{hitung} dengan $dk (N_1 - 1) + (N_2 - 1) = 62$. Dalam tabel df yang ada adalah 60 karena itu dekat 62, maka dipedomani tabel dengan $df 60$ untuk taraf nyata 0,05 didapat $t_{tabel} 2,000$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.29 > 2,000$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 **diterima**.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 3.29 dan t_{tabel} , sebesar 2,000 dengan derajat kebebasan $dk (N_1 - 1) + (N_2 - 1) = 62$, dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3.29 > 2,000$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Analisis hipotesis dengan uji $t_{hitung} = 3.29$ dan harga $t_{tabel} = 2,000$ ini berarti t_{hitung} tidak berada pada daerah penerimaan H_0 sehingga **H_0 ditolak dan H_1**

diterima, artinya "Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan jasmani pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas di kelas A yang merupakan kelas eksperimen, dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* mempunyai perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan hasil belajar kelas B yang merupakan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Jadi jelaslah bahwa hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* lebih tinggi dan sekaligus menunjukkan besarnya pengaruh dibandingkan dengan kelas yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80.46 dibanding nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 72.65 Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar menggunakan metode konvensional.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(3,29 > 2,000)$ pada taraf signifikan α 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* (kelas eksperimen) dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional (kelas kontrol) pada Mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas Prodi Pendidikan Jasmani 2014.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Penerapan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* perlu dikembangkan sebagai variasi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penerapan strategi pembelajaran berbasis *blended learning* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Penjas saja, tetapi juga dapat digunakan pada mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik yang hamper mirip.

DAFTAR RUJUKAN

Anderson dan Krathwohl. 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing (A Revision of Fraenkel, J.C., Wallen, N.E., Hyun, H.H., 2011. How to Design and Evaluate Research in Education, New York: Mc Graw Hill. Bloom's

Taxonomy of Educational Objectives). Abridge Edition. Penerbit David McKay Company. New York.

- Anderson, T. dan Fathi Elloumi. 2001. *Theory and Practice of Online learningsecond edition* (http://cde.athabascau.ca/Online_book/) (diunduh tanggal 26 Agustus 2016)
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Bloom, B.S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Bloom, B.S. 1981. *All Our Children Learning*. Mc Graw-Hill Book Company: New York
- Bonk, J. & C. R. Graham (Eds.). 2006. *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. San Fransisco: Pfeiffer Publishing
- Borg, W.R., & Gall, M.G. 1989. *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Chaeruman, U, A. 2007. *Suatu Model Pendidikan Dengan Sistem Belajar Mandiri*. Jurnal Teknodik No. 21/XI/Teknodik/Agustus (diakses pada 26 Oktober 2016)
- Dabbagh, Nada. 2005. *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. New Jersey. Pearson Education Inc
- Dick, W and L. Carey, J. O. Carey. 2005. *The systematic Design of Instruction*. New York : Logman.
- Dwiyogo & Karwono. 1992. (metodePraktek/ 2012/20/07) Metode Eksperimen)
- Dwiyogo, W.D. 2013. *Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang:Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Malang.

- Fraenkel, J.C., Wallen, N.E., Hyun, H.H., 2011. How to Design and Evaluate Research in Education, New York: Mc Graw Hill.
- Gerlach dan Ely (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education
- Kemp., Jerrold E., 1995, *Instruction Design: A Plan for Unit and Course Development*, Belmont: Feron.
- Nasution. 2006. Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sagala, Syaiful., (2011), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sihkabuden, 2011. Pengaruh Interaktif Strategi Pembelajaran Blended (*Blended Learning*) dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa TEP FIP UM. Disertasi tidak diterbitkan. Malang. Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Stacey, Elizabeth. 2009. *Effective Blended Learning Practices: Evidence-Based Perspectives ICT-Facilitated Education*. Australia: IGI Global
- Suparman, Atwi. 1997. *Model-model Pembelajaran Interaktif*, Jakarta, STIALAN, 1958.
- Syafril. 2010. *Statistik*. Padang : Suka Bina Press
- Tuckman, B.W. 1999. *Conducting Educational Research 5th*. Orlando: Harcourt Brace College Publisher
- Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Wiersma, William & Stephen G. Jurs. 1990. *Educational Measurement & Testing*. Boston: Allyn & Bacon