

# PERANAN *BLENDED LEARNING* BAGI KARAKTER BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN OLAHRAGA

Mazhar Bagus Setyawan

(Pendidikan Olahraga, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang)  
bagus1793@gmail.com

**Abstrak:** Belajar gerak yang dilakukan pada pendidikan Olahraga dilakukan dengan tahap kognitif, tahap asosiatif, dan Tahap otomatis. Tahap kognitif merupakan tahap awal yang menjadi modal utama dalam belajar gerak dimana siswa berusaha memahami konsep gerak yang kita inginkan. Pada tahap kognitif akan mengalami kendala untuk menyampaikan materi dikarenakan karakteristik belajar siswa yang beragam dimana siswa dibagi menjadi tiga golongan yaitu siswa visual, siswa auditorial, dan siswa kinestetik. Ketiganya memiliki karakter belajar yang berbeda. Salah satu solusinya yaitu dengan mengemas pembelajaran ke dalam pembelajaran berbasis *blended learning* yang didalamnya terdapat kombinasi metode pembelajaran yang meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran *off line*, dan pembelajaran *on line*. Ketiga metode pembelajaran tersebut bisa memberikan pembelajaran yang efektif untuk ketiga golongan siswa yang memiliki karakteristik belajar berbeda tersebut.

**Kata kunci:** *blended learning*, karakter belajar, pendidikan olahraga

## PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis *blended learning* di kalangan pendidikan olahraga masih menjadi suatu hal yang dianggap tidak mungkin dilaksanakan. Karena banyak pihak beranggapan bahwa pendidikan olahraga hanya fokus pada pembelajaran berbasis gerak motorik. Jadi banyak pihak menganggap pembelajaran berbasis *blended learning* yang di dalamnya terdapat kombinasi pembelajaran *off line*, pembelajaran *on line*, dan pembelajaran tatap muka tidak cocok untuk menunjang pembelajaran yang terdapat di pendidikan olahraga. Karena dianggap selama ini pembelajaran gerak pada pendidikan olahraga langsung kepada praktik di lapangan. Namun sebenarnya penyebab hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Sims, Dobbs, dan Hand (2002: 135) masalah utama yang dihadapi pendidik adalah sejauh mana mereka ingin menyesuaikan diri dengan yang disebut pergeseran paradigma dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut juga dialami di Kanada dimana pembelajaran berbasis *blended learning* masih dianggap kurang dihargai seperti yang disampaikan oleh Kanuka dan Rourke (2013: 29) temuan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa para peserta diwawancarai juga telah menemui tantangan menerapkan inisiatif *blended learning* untuk mengajarkan pembangunan. Berdasarkan temuan, alasan utama untuk ini tampaknya karena inisiatif *blended learning* cenderung tidak dianggap sebagai

dihargai oleh para akademisi. Begitu juga yang dijadikan kebingungan oleh kebanyakan orang mengenai pembelajaran *on line* yang terdapat dalam *blended learning*. Seperti yang disampaikan Williams (2013) satu pertanyaan yang berlaku di masyarakat dan khususnya di kalangan pendidikan fisik, "Bagaimana Anda mengajarkan PE secara *online*?". Namun semua itu pasti terdapat jawaban untuk menjawab pertanyaan tersebut dan dalam artikel ini bertujuan untuk menjawab bagaimana *blended learning* bekerja.

Perlu diketahui bahwa dalam proses belajar gerak dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*asosiative stage*), dan Tahap otomatis (*autonomous stage*). Pada tahap kognitif (*cognitive stage*) siswa akan memperoleh sumber pengetahuan gerak dari berbagai sumber. Pada tahap asosiatif (*asosiatif stage*) siswa akan berusaha untuk mencoba melakukan gerakan yang sudah dipahaminya. Kemudian pada tahap otomatis (*autonomous stage*) gerakan yang dilakukan siswa sudah otomatis dan terkoordinasi sesuai harapan.

Jika dilihat kembali, tahap kognitif (*cognitive stage*) menjadi tahap yang paling awal dan kecerdasan kognitif siswa menjadi modal utama dalam belajar gerak. Namun dalam dalam belajar pada tahap kognitif tidak semudah yang dibayangkan. Tahap kognitif pada siswa ternyata cara belajar siswa dalam memahami suatu pengetahuan yang kaitannya dengan kecerdasan kognitif memiliki karakteristik yang beragam pada diri siswa. Sehingga guru harus bisa membelajarkan siswa dengan metode yang dapat diterima oleh semua jenis karakteristik belajar siswa. Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggugurkan pembelajaran berbasis *blended learning*. Untuk lebih jelas dan rincinya akan dijelaskan pada bagian inti dari artikel ini. So dan Bonk (2010: 198) *blended learning* jelas merupakan bagian penting dari pembelajaran hari ini dan akan tetap demikian dalam waktu dekat. Kolaborasi dan internasional pertukaran pasti akan menjadi bagian integral banyak upaya pembelajaran dicampur tersebut. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini, instruktur yang memahami keuntungan dari *blended learning* dapat meningkatkan derajat dan dampak kolaborasi dalam kelas mereka serta antara kelas di seluruh dunia. Kami berada dalam dunia pendidikan global yang yang bergantung pada *blended learning* dalam kursus banyak, bidang, dan disiplin.

## **PEMBAHASAN**

Pendidikan Olahraga atau Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan yang berusaha memberikan keterampilan hidup dan keterampilan gerak pada siswa yang nantinya akan bermanfaat bagi kehidupan dan kesehatan siswa. Mempelajari keterampilan berkaitan erat dengan proses belajar gerak dimana seseorang

berusaha mengkoordinasikan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan sesuai yang diinginkan dan tujuan yang diharapkan.

Pada kegiatan atau usaha untuk belajar gerak, pastinya terdapat proses dan tahapan untuk mencapai suatu gerakan yang tersistem dengan baik. Tahapan tersebut meliputi tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*asosiatif stage*), dan Tahap otomatis (*autonomous stage*).

Pada tahap kognitif (*cognitive stage*) siswa akan memperoleh sumber pengetahuan gerak dari berbagai sumber. Siswa yang berada pada tahap kognitif akan terjadi suatu usaha dalam dirinya yaitu pemahaman tentang konsep-konsep gerak yang diketahuinya dari beberapa sumber yang didapat. Kemudian disini pula siswa akan berusaha untuk merekam atau mempersepsikan gerakan yang akan dipelajarinya.

Pada tahap asosiatif (*asosiatif stage*) siswa akan berusaha untuk mencoba melakukan gerakan yang sudah dipahaminya. Implementasi dari siswa terhadap pemahaman gerak yang sudah dipahaminya pada tahap kognitif biasanya dilakukan sesuai dengan kemampuan siswa. Pada tahap ini juga siswa akan mengalami banyak kesalahan dalam melakukan gerak. Namun hal tersebut merupakan bagian dari belajar gerak.

Kemudian pada tahap otomatis (*autonomous stage*) gerakan yang dilakukan siswa sudah otomatis dan terkoordinasi sesuai harapan. Hal ini terjadi karena gerakan yang dipelajari sudah banyak dilakukan atau dilatih. Seolah-olah gerakan tersebut tanpa dipikirkan sudah terkoordinasi dengan sendirinya akibat dari hasil latihan.

Selanjutnya jika kita analisis dari tahap belajar gerak yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa dalam belajar gerak selalu dimulai dari tahap kognitif (*cognitive stage*). Dimana pada tahap tersebut siswa memulai belajar gerak dengan memahami suatu gerak yang diketahuinya dari sumber yang diperolehnya. Sehingga kecerdasan kognitif siswa sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar gerak mengingat tahap kognitif menjadi awal dan pondasi dalam belajar gerak.

Karakteristik Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif, berkaitan dengan karakteristik belajar siswa, perlu sebagai seorang pendidik untuk memahami karakter belajar siswa. Karena dari karakter belajar tersebut berpengaruh pada cara belajar siswa untuk memahami suatu konsep atau pengetahuan dan hal tersebut juga berpengaruh dalam perkembangan kecerdasan kognitif siswa. Sudah selayaknya pendidik memenuhi siswa dengan memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan karakter belajar siswa. Keberadaan siswa dalam pembelajaran jika dilihat dari karakter belajar dibagi menjadi tiga golongan yaitu siswa visual, siswa auditorial, dan siswa kinestetik.

Siswa yang tergolong siswa visual, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang yang dilihatnya. Selain itu siswa visual juga memiliki ciri-ciri tersendiri sendiri yang dapat diamati. Berikut beberapa ciri-ciri siswa visual yang dapat diketahui menurut Stern (2013: 139) yaitu (1) rapi dan teratur, (2) berbicara dengan cepat, (3) mementingkan penampilan, baik dalam pakaian maupun presentasi, (4) biasanya tidak terganggu oleh keributan, (5) lebih suka membaca daripada dibacakan, (6) mencoret-coret tanpa arti selama berbicara di telepon atau saat belajar, (7) lebih suka demonstrasi daripada berpidato, (8) sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat misalnya ya dan tidak, (9) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulangnya, dan (10) mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar, dan lain-lain.

Siswa yang tergolong siswa auditorial, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang yang didengarnya. Selain itu siswa auditorial juga memiliki ciri-ciri tersendiri yang dapat diamati juga. Berikut beberapa ciri-ciri siswa auditorial yang dapat diketahui menurut Schopenhauer (2012: 330) yaitu (1) berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, (2) mudah terganggu oleh keributan, (3) menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan di buku saat membaca, (4) merasa kesulitan untuk menulis, namun hebat dalam bercerita, (5) lebih suka gurauan lisan daripada komik, (6) berbicara dalam irama terpola, (7) belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat, (8) suka berbicara, suka berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar, dan (9) dapat menirukan warna, irama dan nada suara, dan lain-lain.

Siswa yang tergolong siswa kinestetik, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang yang dia lakukan. Selain itu siswa kinestetik juga memiliki ciri-ciri tersendiri. Berikut beberapa ciri-ciri siswa kinestetik yang dapat diketahui menurut Locke (2012: 208) yaitu (1) berbicara dengan perlahan, (2) menanggapi perhatian fisik, (3) menyentuh orang untuk mendapat perhatian mereka, (4) berdiri dekat ketika berbicara dengan orang, (5) selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak, (6) menghafal dengan cara berjalan dan melihat, (7) menggunakan jari sebagai petunjuk saat membaca, (8) banyak menggunakan isyarat tubuh, (9) mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar, (10) sulit mengingat peta kecuali jika dirinya pernah berada di tempat tersebut, (11) kemungkinan tulisannya jelek, dan (12) tidak dapat duduk diam untuk waktu lama.

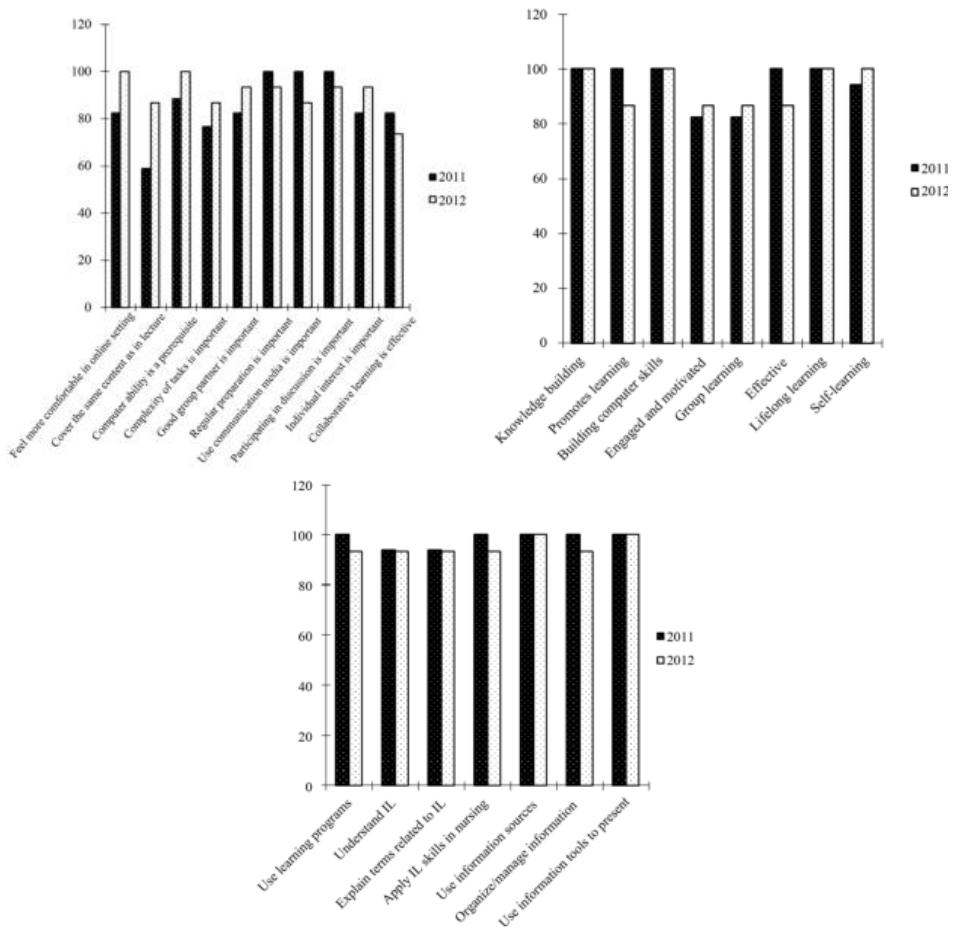
Peran *Blended Learning* bagi Kecerdasan Kognitif Siswa. *Blended learning* adalah suatu metode pembelajaran yang memadukan tiga metode pembelajaran. Tiga metode tersebut meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran *off line*, dan pembelajaran *on line*. Kiviniemi (2014: 1) *blended learning* melibatkan kombinasi online dan tatap muka komponen saja, dengan gagasan adalah bahwa unsur-unsur

bekerja sama sebagai satu kesatuan dan tentu saja terpadu. Metode pembelajaran *blended learning* diharapkan mampu memberikan fasilitas belajar untuk siswa untuk mengembangkan kecerdasan kognitifnya dengan memahami berbagai pengetahuan. Pengetahuan bisa memanfaatkan dari fasilitas *on line* yang bisa mengakses sumber sebanyak-banyaknya. Im & Kim (2015: 1) fitur utama dari model ini adalah *blended learning* sebagai strategi untuk mengatasi kekurangan dari EMI saat ini dalam konteks ini dan untuk memfasilitasi alokasi materi *online* yang beragam untuk perancah EMI instruksi. Karena metode belajar *blended learning* bisa memberikan berbagai sumber rujukan untuk belajar siswa dengan menyesuaikan ketiga karakter belajar siswa terhadap tiga golongan siswa yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Ketiga metode belajar yang terdapat dalam *blended learning* diharapkan bisa memfasilitasi belajar siswa sesuai dengan karakter belajar siswa yang beragam. Pembelajaran *off line* dan *on line* bisa memfasilitasi bagi siswa yang tergolong dalam siswa visual dan auditorial. Karena dari pembelajaran *off line* dan *on line* tersebut terdapat sumber belajar yang berbasis video dan audio. Figueroa-Robles (2012: 89) dalam penelitiannya tentang pembelajaran Pendidikan Jasmani pada siswa menyampaikan peserta merasa puas dengan kenyamanan, kualitas, dan relevansi dari *Master of Science* Program Pendidikan Jasmani secara *online*. Kemudian pembelajaran tatap muka bisa memfasilitasi bagi siswa yang tergolong dalam siswa kinestetik dengan memberikan pengalaman langsung yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Satu contoh pernyataan positif tentang penggunaan pembelajaran berbasis *blended learning* pada suatu penelitian yang disampaikan oleh <sup>8</sup>Liou, Yu, Tsai, & Cheng (2015: 1450) ketika siswa ditanya tentang persepsi mereka tentang *blended-learning* / mengajar, mereka berkomentar bahwa desain tentu saja "nyaman dan fleksibel" bagi mereka untuk belajar karena mereka "dapat memperbarui informasi dengan mudah dan tepat waktu," "bisa tinggal di rumah untuk belajar," "dapat berkomunikasi secara elektronik setiap saat dengan guru tanpa membuat janji dan perjalanan untuk memenuhi guru."

Berikut juga dipaparkan tentang tanggapan siswa mengenai *blended learning* yang disampaikan oleh Liou, Yu, Tsai, & Cheng (2015: 1450).



**Gambar 1. Siswa yang Sangat Setuju atau Setuju dengan *Blended Learning***  
 (Sumber: Liou, Yu, Tsai, & Cheng, 2015: 1450-1451)

Keberadaan *Blended Learning* dalam Pendidikan Olahraga, pendidikan olahraga erat kaitannya dengan pembelajaran gerak, pengetahuan olahraga dan kesehatan. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa tahapan untuk belajar gerak terdapat tiga tahap yang meliputi tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*asosiative stage*), dan Tahap otomatis (*autonomous stage*). Sehingga tahap kognitif menjadi tahapan yang paling utama sebelum tahapan yang selanjutnya. Jika pada tahapan kognitif sudah dilaksanakan secara maksimal dan begitu juga dengan dua tahapan yang berikutnya, diharapkan siswa mampu mengkoordinasikan gerak yang dipelajarinya. Dengan begitu pembelajaran gerak yang terdapat pada pendidikan olahraga yang diberikan pada siswa dirasa sukses.

Jika tahap kognitif merupakan modal utama dalam belajar gerak, sudah pasti pada tahap ini siswa harus memperoleh fasilitas yang dibutuhkan untuk belajar

gerak pada tahap kognitif ini. Sudah menjadi hal yang pasti juga karakter belajar siswa juga beragam seperti ketiga golongan siswa yang meliputi siswa visual, auditorial dan kinestetik. Dalam hal ini pembelajaran berbasis *blended learning* sangat sesuai untuk belajar gerak pada tahap kognitif dan sesuai kebutuhannya untuk tiga golongan siswa yang memiliki karakter belajar berbeda.

Pada pembelajaran *on line* dan *off line* disajikan video untuk menunjukkan proses suatu gerak yang nantinya diberikan suara untuk menyampaikan pelaksanaan gerak yang dicontohkan. Bukan hanya itu saja, guru bisa memberikan akses belajar yang berkaitan tentang olahraga kesehatan dan pengetahuan olahraga. Kemudian siswa juga bisa bebas mengakses berbagai sumber yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan layanan internet. Tidak perlu dikhawatirkan mengenai sumber rujukannya bahwa sudah terdapat penelitian tentang mahasiswa pada jurusan Pendidikan Olahraga di suatu perguruan tinggi mampu membuat portofolio atau literatur dalam sebuah *website* seperti pernyataan Hastie dan Sinelnikov (2007: 25) tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan implikasi pada pembelajaran dan motivasi dari pengenalan portofolio digital siswa ke dalam program pendidikan jasmani perguruan tinggi. Dari tanggapan dari evaluator independen, dapat dilihat bahwa siswa dapat menghasilkan halaman web yang menunjukkan unsur-unsur penting dari musim Olahraga Pendidikan dan disorot prestasi mereka selama musim. Metode portofolio tampaknya menjadi cara memotivasi siswa untuk menunjukkan pengetahuan dan prestasi mereka selama kursus. Dengan begitu siswa yang mengambil sumber pembelajaran di internet bisa mengambil sumber yang relevan dan dapat dipercaya. Sehingga siswa dapat memperoleh sumber belajar yang beragam dan pastinya bervariasi yang bisa disesuaikan dengan keinginan dan tingkat pemahaman siswa.

Pernah diketahui sebuah penelitian yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran secara *on line* pada pendidikan olahraga memberikan manfaat yang lebih baik. Mohsen (2012: 42) ada banyak pendapat tentang pendidikan *online* fisik baik dari dalam dan luar lapangan (lihat tabel 1 untuk keuntungan catatan dan kerugian pendidikan jasmani *online*). Kenyataannya adalah bahwa "kereta telah meninggalkan stasiun." Hari ini, pendidikan jasmani secara *online* adalah alternatif pengiriman untuk pendidikan jasmani. Ada perubahan lain yang terjadi dalam pendidikan yang bermitra dengan pembelajaran *online*.

**Tabel 1. Keuntungan dan Kerugian Belajar *Online***

---

KEUNTUNGAN
Siswa dapat tidur dan waktu yang bekerja untuk mereka.
Siswa dapat berkembang dengan langkah mereka sendiri.
Siswa dapat menyelesaikan kursus dari mana saja.
Siswa dapat dengan mudah berkomunikasi dengan guru.

---

Siswa dapat dengan mudah berkomunikasi dengan siswa lain ketika mereka ingin.  
 Siswa yang tinggal di daerah terpencil bisa lebih baik dilayani.  
 Siswa menerima umpan balik segera.  
 Siswa dapat meninjau materi yang tidak jelas kepada mereka.  
 Guru dapat membuat perubahan konten dengan cepat dan mudah.  
 Guru dapat mempersonalisasi mengajar untuk masing-masing siswa.

**KEKURANGAN**

Ada sedikit riset untuk mendukung pembelajaran *online* dalam pendidikan jasmani.  
 Ada masalah akuntabilitas dalam hal belajar siswa dan kinerja.  
 Fokus saat ini tampaknya berada di kebugaran; kebanyakan penerbit dan pengembang belum ditangani pendidikan jasmani yang komprehensif.  
 Akuntabilitas tingkat siswa dari aktivitas fisik yang kurang.

(Sumber: Mohnsen, 2012: 42)

Sebenarnya pembelajaran secara *on line* tidak seburuk hasilnya dibandingkan pembelajaran tatap muka pada pendidikan olahraga, karena hasil belajar belajar *on line* hampir sama hasilnya dengan hasil pembelajaran tatap muka. Butts, Heidorn, dan Mosier (2013: 10) hasil penelitian ini, meneliti perbedaan persepsi siswa tentang keterlibatan dalam tatap muka terhadap instruksi secara *online* dalam pendidikan jasmani kelas persiapan guru, menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam 33 dari 34 variabel yang digunakan untuk mengukur keterlibatan. Frimming, Bower, dan Choi (2013: 369) tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kinerja akademik, persepsi, dan pengalaman dari peserta yang terdaftar di dua lingkungan belajar akademik yang berbeda. Kedua lingkungan belajar termasuk kelas pengaturan tatap muka tradisional dan pengaturan secara *online hybrid*. Hasil dari prestasi akademik yang ditunjukkan siswa memiliki sekitar tingkat yang sama dari prestasi akademik dari *hybrid* secara *online* dan kelas tradisional (Tabel 2).

**Tabel 2. Pengujian Homogenitas Varians dan tes t Independen**

	Levene's Test	Class Format		<i>t</i>	<i>p</i>
	Sig.	Hybrid Online	Face-to-Face (Traditional)		
Academic Achievement	.198	4.49 (.5301)	4.64 (.4625)	-1.539	.127
Perception (Course evaluation)		4.59 (.4943)	4.62 (.4936)	-.246	.806
Experience (Self-evaluation)		4.24 (1.1927)	4.70 (.4301)	-2.240	.031*

*Note.* Standard deviations appear in parentheses below means.  
 \**p* < .05.

(Sumber: Frimming, Bower, dan Choi, 2013: 365)



Mereka tidak menemukan perbedaan yang signifikan dalam kinerja siswa bagi mereka yang terdaftar dalam instruksi kelas dibandingkan dengan instruksi *online*. Ini akan menunjukkan bahwa kedua bagian tatap muka tradisional dan bagian *hybrid online* memberikan keuntungan pengetahuan yang sama, (Frimming, Bower, dan Choi, 2013: 369).

Kemudian pembelajaran berbasis audio dan video yang dikombinasikan ke dalam *blended learning* sebagai pembelajaran *off line* dan *on line* dirasa efisien karena bisa dilakukan secara mandiri oleh siswa ketika berada di rumah atau luar sekolah. Seperti tujuan penggunaan pembelajaran berbasis *blended learning* yang disampaikan oleh Matukhin, Nizkodubov, Zyubanov, Khasanshin, & Obskov, (2014: 98) tujuan yang terakhir adalah untuk memberikan siswa dan staf akademik dengan lingkungan umum di mana mereka dapat dalam keadaan berguna bagi kedua belah pihak, waktu, tempat, dll, melaksanakan proses belajar mengajar, melakukan tutorial *online*, menerima dan mengevaluasi penulisan tugas dipenuhi oleh siswa, menyimpan catatan pekerjaan siswa, dll. Sehingga siswa bisa lebih memiliki banyak kesempatan untuk melatih gerak yang dipelajari. Ketika pembelajaran saat tatap muka pada pertemuan di sekolah tinggal memantapkan gerak yang dipelajari sekaligus memberikan kesempatan belajar bagi siswa kinestetik yang memiliki karakter harus mengalami secara langsung dalam belajar gerak tersebut. Dari uraian yang sudah dijelaskan dapat diketahui manfaat pembelajaran berbasis *blended learning* bagi kesuksesan Pendidikan Olahraga.

Terdapat penelitian yang membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis *blended learning* pada pembelajaran badminton. Berikut pernyataan Taylor (2007: 40) hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk gabungan secara *online* dan teratur mengajar ruang kelas, yang dikenal sebagai "*blended learning*" pendekatan, lebih efektif daripada bentuk biasa mengajar unit badminton. Kemudian Taylor juga menjelaskan alasan dari hasil penelitiannya. Berikut pernyataan Taylor (2007: 41) sebagai perbandingan kurang dari 6% dari kelompok eksperimen tidak menyerahkan buku kerja mereka sebelum ujian tertulis akhir. Dari buku kerja diserahkan, 14% dari siswa melakukan 0% bekerja di buku kecil ini, 10% dari siswa menyelesaikan kurang dari 25%, 10% dari siswa selesai antara 26% dan 50%, 18% selesai antara 51% dan 75%, 12% selesai antara 76% dan 99%, dan 24% dari siswa menyelesaikan seluruh buku. Hasil penyelesaian ini didasarkan pada jawaban yang benar untuk pertanyaan buku catatan. Ketersediaan informasi di situs 24/7 atau rasa mahasiswa dari dipantau mungkin telah mempengaruhi tingkat penyelesaian buku kerja.

Kemudian kedepan pembelajaran berbasis *blended learning* akan semakin efektif pada pendidikan olahraga dengan bantuan suatu *gadget Tablet PCs*. Dimana

guru pendidikan olahraga bisa menggunakan perangkat ini dalam penyampaian materi di lapangan. Berikut penyampaian tentang efektivitas dan efisiensi penggunaan *Tablet PCs* pada salah satu pembelajaran pada Pendidikan Olahraga.<sup>23</sup> Gubacs-Collins dan Juniu (2009: 26) penggunaan *tablet PC* dengan jelas memberikan kesempatan untuk mengambil pengalaman belajar di luar kelas yang sebenarnya dan ke gimnasium. Dengan bertindak seperti pena dan kertas, *tablet PC* memungkinkan guru pendidikan jasmani untuk membuat sketsa ide-ide mereka dan menggunakan utilitas mencatat untuk mengambil, menjaga, pencarian, dan memanipulasi catatan digital dalam tulisan tangan mereka sendiri. Misalnya, guru pendidikan jasmani dan siswa dalam kelas dapat berkomunikasi melalui *email*, mengirim dan menerima tugas, *nirkabel* men-download presentasi, mark up presentasi kanan pada layar, dan menambahkan catatan tepat di atas *slide PowerPoint*. Sepertinya penggunaan perangkat *Tablet PCs* sangat mendukung pembelajaran berbasis *blended learning* pada pendidikan olahraga dikarenakan sifatnya yang mobilitas dalam artian bisa digunakan dimana saja termasuk di lapangan.

## **PENUTUP**

Belajar gerak yang dilakukan pada pendidikan Olahraga tidak lepas dari beberapa tahap untuk mempelajarinya. Ketiga tahapan tersebut meliputi tahap kognitif (*cognitive stage*), tahap asosiatif (*asosiative stage*), dan Tahap otomatis (*autonomous stage*). Tahap kognitif (*cognitive stage*) merupakan tahap awal yang menjadi modal utama dalam belajar gerak dimana siswa berusaha memahami konsep gerak yang ingin dipelajari melalui berbagai sumber yang diperoleh.

Pada tahap kognitif (*cognitive stage*) ini guru pasti akan mengalami kendala untuk menyampaikan materi dikarenakan karakteristik belajar siswa yang beragam dan berbeda. Pada dasarnya karakteristik belajar siswa dibedakan menjadi tiga sifat sehingga siswa digolongkan menjadi tiga golongan untuk proses belajar. Tiga golongan siswa tersebut yaitu siswa visual, siswa auditorial, dan siswa kinestetik. Siswa yang tergolong siswa visual, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang dilihatnya. Siswa yang tergolong siswa kinestetik, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang dia lakukan. Siswa yang tergolong siswa kinestetik, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang dia lakukan.

Kemudian bagaimana guru akan memberikan pembelajaran yang bisa diterima oleh tiga golongan siswa yang memiliki karakter belajar berbeda tersebut sedangkan pertemuan di sekolah untuk pembelajaran pendidikan olahraga terbatas waktunya. Salah satu solusinya guru bisa mengemas pembelajaran yang berbasis *blended learning*. *Blended learning* adalah suatu metode pembelajaran yang

mengkombinasikan tiga metode pembelajaran. Tiga metode tersebut meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran *off line*, dan pembelajaran *on line*.

Pada pembelajaran *on line* dan *off line* disajikan video untuk menunjukkan proses suatu gerak yang nantinya diberikan suara untuk menyampaikan pelaksanaan gerak yang dicontohkan. Kemudian pembelajaran berbasis audio dan video yang dikombinasikan ke dalam *blended learning* sebagai pembelajaran *off line* dan *on line* dirasa efisien karena bisa dilakukan secara mandiri oleh siswa dimanapun berada tidak harus di sekolah. Sehingga siswa dapat memperoleh sumber belajar yang beragam dan pastinya bervariasi yang bisa disesuaikan dengan keinginan dan tingkat pemahaman siswa. Dengan begitu siswa bisa lebih memiliki banyak kesempatan untuk melatih gerak yang dipelajari selama belajar di rumah. Sehingga ketika pembelajaran saat tatap muka pada pertemuan di sekolah tinggal memantapkan gerak yang dipelajari sekaligus memberikan kesempatan belajar bagi siswa kinestetik yang memiliki karakter harus mengalami secara langsung dalam belajar gerak tersebut. Dari uraian yang sudah dijelaskan dapat diketahui manfaat pembelajaran berbasis *blended learning* bagi kesuksesan pendidikan olahraga.

## DAFTAR RUJUKAN

- Butts, Frank; Heidorn, Brent & Mosier, Brian. 2013. Comparing Student Engagement in Online and Face-to-Face Instruction in Health and Physical Education Teacher Preparation. *Canadian Center of Science and Education*, 2 (2): 8-13.
- Figuroa-Robles, Iris A. 2012. Online Learner Satisfaction and Application of Course Content from Online Graduate Physical Education Program. Disertasi tidak diterbitkan: Florida State University.
- Frimming, Renee E; Bower, Glenna G & Choi, Chulhwan. 2013. Examination of A Physical Education personal Health Science course: Face-to-Face classroom Compared to Online Hybrid Instruction. *Physical Educator*, 70 (4): 359-373.
- Gubacs-Collins, Klara & Juniu, Susana. 2009. The Mobile Gymnasium using Tablet PCs in Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 80 (2): 24-31.
- Hastie, Peter & Sinelnikov, Oleg A. 2007. The Use of Web-based Portfolios in College Physical Education Activity Courses. *Physical Educator*, 64 (1): 21-28.
- Im, Jin-Hyoun & Kim, Jeongyeon. 2015. Use of Blended Learning for Effective Implementation of English-Medium Instruction in A Non-English Higher Education Context. *Canadian center of Science and Education*, 8 (11): 1-15.
- Kanuka, Heather & Rourke, Liam. 2013. Using Blended Learning Strategies to Address Teaching Development needs: How Does Canada Compare?. *Canadian Journal of Higher Education*, 43 (3): 19-35.

- Kiviniemi, Marc T. 2014. Effects of A Blended Learning Approach on Student outcomes in A graduate-Level Public Health Course. *BMC Medical Education*, 14 (47): 1-7.
- Liou, Shwu-Ru; Yu, Wei-Chieh; Tsai, Hsiu-Min & Cheng, Ching-Yu. 2015. Teaching Information Literacy in Nursing Using Blended Learning Pedagogy. *Creative Education*, 6 (1): 1446-1455.
- Locke, John. 2012. The Effect of Exercise on Kinesthetic Intelligence: Observation of The Influence of Sports. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 1 (3): 196-215.
- Matukhin, Dmitry L; Nizkodubov, Gavriil A; Zyubanov, Vadim Y; Khasanshin, Yury R & Obskov, Aleksandr V. 2014. Methodological Basics of Blended Learning in Teaching English for Academic Purposes to Engineering Students. *Canadian Center of Science and Education*, 10 (20): 97-102.
- Mohnsen, Bonnie. 2012. Implementing Online Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dancer*, 83 (2): 42-47.
- Schopenhauer, Arthur. 2012. Effect of Auditory Learning on Student Understanding : A Classroom Action Research. *International Journal for Lesson*, 2 (5): 326-335.
- Sims, Rod; Dobbs, Graeme & Hand, Tim. 2002. Enhancing Quality in Online Learning: Scaffolding Planning and Design Through Proactive Evaluation. *Distance Education*, 23 (2): 135-148.
- So, Hyo-Jeong & Bonk, Curtis J. 2010. Examining The Roles of Blended Learning Approaches in Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Environments: A Delphi Study. *Educational Technology & Society*, 13 (3): 189-200.
- Stern, William. 2013. Visual Education in Primary Schools: Observations of Student Character. *Journal of Asian Social Science*, 9 (12): 136-143.
- Taylor, Robert. 2007. A Blended Online Instructional Approach to Physical Education Instruction: A Combination to Enhance Student Cognitive and Physical Ability. Tesis tidak diterbitkan: Concordia University.
- Williams, Leslie. 2013. A Case Study of Virtual Physical Education teacher' Experiences in and persepective of Online Teaching. Disertasi tidak diterbitkan: University of South Florida.