

Original Research Article

## **Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* (Synchronous vs Asynchronous) Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi**

**Agusti Mardikaningsih<sup>1\*</sup>, Praharisti Kurniasari<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>IKIP Budi Utomo Malang, Indonesia

Article history: Received 19 February 2019; Accepted 13 Maret 2019; Published 30 April 2019

### **ABSTRACT**

*One of the success learning process is appropriat learning design and in accordance with the conditions of learners and the learning environment. The purpose of designing a study is to improve and enhance the quality of learning. Based on the observations made by the researcher team teaching theoretical subjects in students found especially PJKR tendency kinesthetic learning pattern is a pattern of learning absorb information through physical practice. The purpose of this research is the development of a draft development know Learning Blended Learning Model (synchronous vs. Asynchronous) at the Teachers' Training College Budi Utomo. To learn more about whether blended learning (synchronous and asynchronous) appropriate for use in student sports that have these problems, it is essential that research efforts further to the researchers took the title of Model Development Learning Blended Learning (synchronous vs. Asynchronous) On Student Education Department of Sport Teachers' Training College Budi Utomo Malang. This development research using ADDIE Model. ADDIE Model is a model of the learning system of a general nature and is one of the models in the product development, application of the ADDIE model of instructional design facilitates the learning environment tailored to the existing problems. Each stage in the model ADDIE evaluations are available, so that each stage will affect the next stage. Based on trials that have been carried out to subject matter experts, media specialists and students can be concluded that the Development Model of Learning Blended Learning In Teachers' Training College Student Department of Sport Education Budi Utomo Malang have valid criteria / feasible. It is necessary for sustainability and cooperation in implementing the model.*

**Keywords:** *development; blended learning; synchronous vs asynchronous*

### **ABSTRAK**

Salah satu keberhasilan proses pembelajaran adalah rancangan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi pembelajar dan lingkungan belajar. Tujuan merancang pembelajaran adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan oleh team pengajar matakuliah teori pada mahasiswa PJKR khususnya ditemukan kecenderungan pola belajar kinestetik yaitu pola belajar yang menyerap informasi melalui gerakan fisik/praktik. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui validitas rancangan pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous). Untuk mengetahui lebih jauh apakah blended learning (synchronous dan asynchronous) tepat digunakan pada mahasiswa olahraga yang memiliki permasalahan tersebut, maka perlu ada upaya penelitian lebih lanjut untuk itu peneliti mengambil judul Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang. Penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE adalah model system pembelajaran bersifat umum dan merupakan salah satu model dalam pengembangan produk, penerapan model ADDIE dalam desain pembelajaran memfasilitasi lingkungan belajar yang disesuaikan dengan masalah yang ada. Setiap tahapan dalam model ADDIE terdapat evaluasi, sehingga setiap tahapan akan berpengaruh terhadap tahapan selanjutnya. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan siswa dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang memiliki kriteria valid/layak dilaksanakan. Untuk itu diperlukan kerjasama dalam melaksanakan model tersebut.

**Kata kunci:** *pengembangan; blanded learning; synchronous vs asynchronous*

---

\*Email: dhiekadana147.com

Peer reviewed under reponsibility of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

© Authors, All right reserved, This is an open access article under the CC BY license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

**HOW TO CITE:** Mardikaningsih, Agusti. Kurniasari, Praharisti. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous)* Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, Vol. 3 (1). 27-36. doi:10.21070/madrosatuna.v3i1.1997

## PENDAHULUAN

Salah satu keberhasilan proses pembelajaran adalah rancangan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi pebelajar dan lingkungan belajar. Tujuan merancang pembelajaran adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan dengan cara memilih, menetapkan dan mengembangkan metode pembelajaran yang optimal untuk mencapai hasil yang diinginkan (Degeng, 1991). Reigeluth mendefinisikan rancangan pembelajaran sebagai suatu proses untuk menentukan metode pembelajaran apa yang paling baik dilaksanakan agar timbul perubahan pengetahuan dan ketrampilan pada si pebelajar ke arah yang dikehendaki.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan oleh team pengajar matakuliah teori pada mahasiswa PJKR khususnya ditemukan berbagai masalah yang terjadi di dalam kelas, masalah pertama yaitu kurang minatnya mahasiswa dengan perkuliahan teori. Para pengajar berkesimpulan bahwa mahasiswa jurusan olahraga di IKIP Budi Utomo Malang memiliki kecenderungan dengan pola belajar kinestetik yaitu pola belajar yang menyerap informasi melalui gerakan fisik/praktik. Dilema pengajar dengan matakuliah teori adalah bagaimana mengakomodir mahasiswa dengan permasalahan seperti itu padahal matakuliah teori merupakan matakuliah wajib dikarenakan salah satu luaran lulusan mahasiswa ikip budi utomo adalah guru. Permasalahan kedua, saat ini IKIP Budi Utomo telah mencanangkan program paperless. Dengan fasilitas yang sudah ada saat ini pengajar dituntut untuk merancang pembelajaran yang tepat untuk dilaksanakan tetapi sampai saat ini pengajar belum menemukan pola rancangan pembelajaran yang tepat dan efektif. Permasalahan Ketiga yaitu banyaknya mahasiswa yang mengikuti kegiatan diluar kampus, mahasiswa memiliki ijin khusus untuk dapat meninggalkan kelas, sedangkan kami para pengajar dituntut tetap memberikan dispensasi materi dan penugasan yang dirancang secara khusus untuk mahasiswa tersebut. Dugaan team pengajar bahwa rendahnya hasil belajar materi teori dipengaruhi oleh beberapa hal yang telah dijabarkan diatas, sehingga peneliti berpendapat rancangan proses pembelajaran yang dipilih dan dianggap tepat digunakan untuk permasalahan tersebut adalah *blended learning (synchronous dan asynchronous)*.

*Blended Learning (BL)* sekarang ini merupakan bagian dari langkah pembelajaran pada perguruan tinggi, bukan hanya untuk program berbasis kampus tapi juga program yang

dirancang bagi pembelajaran jarak jauh serta bagi komunitas pembelajaran dan praktik personal. Dampak dari konsep ini di perguruan tinggi dapat dilihat dari beberapa penelitian sebelumnya, penelitian Allen, Seaman dan Garret, 2007; Graham, 2006; Garrison dan Kanuka, 2004) menyebutkan bahwa *Blended Learning* saat ini menempati posisi sebagai salah satu tren yang sedang berkembang di Pendidikan Tinggi dan merupakan bagian penting yang strategis pada masa depan universitas, mahasiswa dan pengajar serta komunitas pendidikan dan pelatihan profesional yang berkembang. Beberapa studi membandingkan pengalaman pengajaran online dan tatap muka menilai kekuatan kedua hal tersebut (Curtis, 2001; Cragg, Dunning, & Ellis, 2008) menyimpulkan bahwa sebuah lingkungan yang tercampur yang menggunakan keuntungan dari kedua model tersebut merupakan hasil terbaik dalam proses pembelajaran. Survey oleh Vignere (2006) tentang literatur BL bahwa kepuasan pengajar terikat pada kemampuan untuk dapat memilih memperkenalkan BL dibandingkan dengan keharusan untuk melakukan hal tersebut. Faktor penting yang ia identifikasikan adalah kesiapan pengajar untuk menambahkan pembelajaran online ke kelas tatap muka mereka, sebuah hal yang sangat bergantung pada dukungan pedagogis dan teknologis yang tepat dan waktu yang cukup untuk mengembangkan pemahaman akan lingkungan baru tersebut. Faktor-faktor yang juga berpengaruh adalah penerimaan perkembangan *blended learning* dalam promosi dan penerimaan penelitian dalam budaya penelitian kelembagaan yang mementingkan kedisiplinan lebih dari penelitian pengajaran.

Osgthorpe dan Graham (2003) membahas mengenai langkah-langkah dimana kekuatan dan kelemahan paradigma pengajaran tatap muka dapat melengkapi kekuatan dan kelemahan paradigma pengajaran jarak jauh dan melihat tujuan akhir *blended learning* sebagai sebuah keseimbangan harmonis dari kedua lingkungan yang bergantung pada tujuan akhir kelas, kebutuhan siswa, fokus pengajar dan sumber online yang tersedia.

Satu bukti nyata dalam literatur *Blended Learning* adalah pentingnya memperhatikan model pembelajarannya. Dalam gambarannya mengenai kelas campuran, Boyle (2005) menyarankan model yang bergerak secara pedagogis dimana setiap elemen dari peraduan tersebut disesuaikan menurut tujuan pembelajaran dan kebutuhan dari si pelajar. Doneley (2005) memberikan contoh yang baik dari sistem pembelajaran ini dengan menggunakan contoh model pencampuran tatap muka dan fase online dari sebuah paham dan pembelajaran berdasarkan pendekatan masalah. Ada sedikit pertimbangan eksplisit dari *Blended Learning* dalam setting pembelajaran jarak jauh dalam literatur ini terjadi akibat adanya sejarah dalam

pendidikan jarak jauh (Moore,2005) dimana pelatihan ini telah mengikutsertakan interaksi tatap muka di kampus atau memberikan interaksi tatap muka secara regional dengan memanfaatkan berbagai perguruan tinggi lokal atau pusat. Moore menempatkan interaksi tatap muka sebagai suatu teknik komunikasi, ia berpendapat bahwa teknik ini harus dipergunakan sebaik mungkin dan digantikan ketika ada pendekatan lain yang lebih efektif. Moore juga menjelaskan bagaimana para pengajar melepaskan kewajiban atas peranan tatap muka tradisional mereka dan menyatukan pilihan pedagogis dari pembelajaran jarak jauh yang dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik karena dengan memadukan teks, rekaman atau media interaktif audio maupun visual dengan interaksi tatap muka kita memberikan tanggapan terhadap perbedaan model pembelajaran para pelajar.

Doneley (2005) memberikan contoh yang baik dari sistem pembelajaran ini dengan menggunakan contoh model pencampuran tatap muka dan fase online dari sebuah paham dan pembelajaran berdasarkan pendekatan masalah. Literatur mengenai Blended Learning dan pengajaran berkembang dan telah teridentifikasi lebih jelas seiring nilai pengajarannya yang telah diakui, namun muncul sebuah asumsi bahwa para pengajar hanya akan mengetahui bagaimana memadukan pembelajaran online dan tatap muka, proses pembelajaran dan penekanan literatur telah sejalan dengan keahlian mengajar secara online dan merefleksikan perubahan pembelajaran yang mungkin diperkenalkan.

Untuk mengetahui lebih jauh apakah blended learning (synchronous dan asynchronous) tepat digunakan pada mahasiswa olahraga yang memiliki permasalahan tersebut, maka perlu ada upaya penelitian lebih lanjut untuk itu peneliti mengambil judul Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian pengembangan ini menggunakan Model ADDIE. Model ADDIE adalah model system pembelajaran bersifat umum dan merupakan salah satu model dalam pengembangan produk, penerapan model ADDIE dalam desain pembelajaran memfasilitasi lingkungan belajar yang disesuaikan dengan masalah yang ada. Setiap tahapan dalam model ADDIE terdapat evaluasi, sehingga setiap tahapan akan berpengaruh terhadap tahapan selanjutnya. Terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE:

1. *Analyze* (Analisis)

Untuk menghasilkan Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous)* Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang, yang baik maka diperlukan analisis. antara lain; 1) menentukan tujuan yang akan dicapai, 2) analisis kebutuhan dengan melihat sumber belajar yang dibutuhkan, 3) menganalisis kemampuan dan karakteristik peserta didik. 4) mengidentifikasi sumber/bahan yang telah tersedia

2. *Design* (Desain)

Langkah penting dalam desain adalah bagaimana merancang Model Pembelajaran *Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous)* Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

3. *Develop* (Pengembangan)

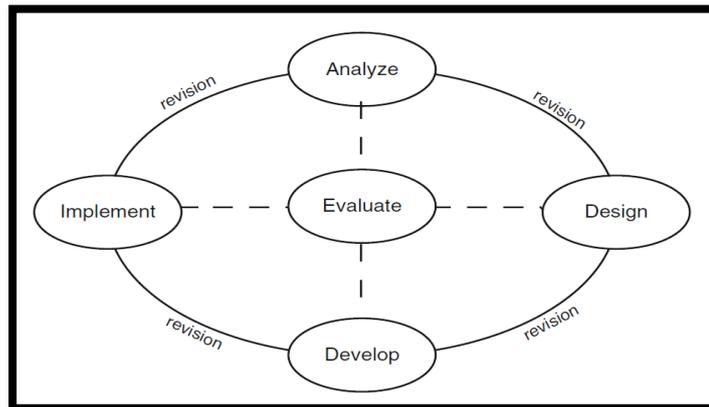
Merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata.

4. *Implement* (Implementasi)

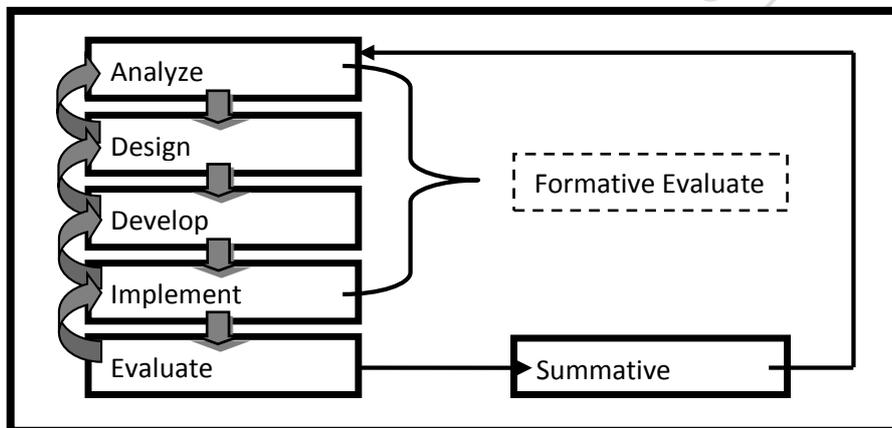
Pada tahap ini bahan ajar sudah siap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan yang dilakukan adalah mempersiapkan guru dan siswa dalam menggunakan menggunakan rancangan model pembelajaran. Tujuan dari implementasi dalam tahapan ADDIE adalah membimbing pebelajar untuk mencapai tujuan pebelajar,

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Konsep penting dari tahapan evaluasi model ADDIE adalah bagaimana seorang perancang pembelajaran mampu melakukan evaluasi keseluruhan model dari tahap awal sampai akhir. Kegiatan evaluasi setidaknya mampu menjawab pertanyaan sebagai berikut: bagaimana sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, bagaimana peningkatan kompetensi dalam diri pembelajar dan keuntungan apa yang dirasakan oleh pengajar setelah menggunakan rancangan pembelajaran *blended learning* dalam proses belajar mengajar



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE  
(R.M Branch 2009:2)**



**Gambar 2. Evaluasi Tahapan dalam Model ADDIE  
(Steven J. McGriff 2000:9)**

Telah disebutkan sebelumnya bahwa keistimewaan dari Model ADDIE adalah setiap fase tahapan terdapat proses evaluasi. 1) Evaluasi Formatif berfungsi untuk menentukan kemajuan dalam setiap tahapan, menyiapkan umpan balik yang akan dilakukan pada tahap berikutnya. Evaluasi Formatif berupa observasi, wawancara, validasi dll. 2) Evaluasi Sumatif berfungsi sebagai penentuan pencapaian terakhir dari setiap tahapan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan siswa dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang. Dengan masing–masing

presentase dari; Ahli materi (96,2%), Kesesuaian materi yang dikembangkan sesuai dengan pengembangan kurikulum yang berlaku : Ahli materi menjawab 4 dengan prosentase 96,2%. Berdasar kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak.

Ahli media (92,5%), Model pengembangan blended learning (synchronous vs asynchronous) dirancang sesuai dengan subyek penelitian: Ahli media menjawab rata-rata 4 dengan presentase 92,5%, Berdasar kriteria interpretasi, data tersebut termasuk kualifikasi valid atau layak karena model yang dikembangkan sesuai dengan subject yang dituju.

Siswa perorangan (97,5%), Uji coba yang dilakukan pada mahasiswa perorangan menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil uji coba dengan presentase 97,5%, berdasarkan kriteria intepretasi data tersebut termasuk kualifikasi valid/layak dikembangkan.

Siswa kelompok kecil (94,5%), Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 3-4orang pada masing-masing kelompok, hasil uji coba menunjukkan presentase 94,5% berdasar kriteria intepretasi data tersebut termasuk kualifikasi valid/layak.

Siswa kelompok besar (93%), Uji coba yang dilakukan pada mahasiswa kelompok besar menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memiliki dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil uji coba dengan presentase 93%, berdasarkan kriteria intepretasi data tersebut termasuk kualifikasi valid/layak dikembangkan.

## **KESIMPULAN**

Model Pembelajaran Blended Learning (synchronous vs asynchronous) yang dilaksanakan pada mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang memiliki dampak yang signifikan untuk dikembangkan lebih lanjut terlihat dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Untuk itu diperlukan kerjasama antar pengajar untuk melaksanakan model pembelajaran ini. Pola pembiasaan penggunaan model juga perlu dilakukan oleh pengajar dan pebelajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

## **REFERENSI**

- Achdiat, Maman, (2001). Teori Belajar Mengajar dan Aplikasinya Dalam Program Belajar Mengajar
- AECT. (2004). AECTDefinition and Terminology Committee Document: The Meanings of Educational Technology.

- Alessi, SM and Trollip, SR. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. (3<sup>rd</sup> Ed). Boston MA: Allyn and Bacon, Inc.
- Allen, IE, Seamen, J. & Garret, R. (2007). *Blending in: The Extent and Promise of Blended Education in the United States*. USA: The Sloan Consortium.
- Archer, J. W. &Schawrtz, J. (1966). *A Reader for Writers*. New York: McGraw Hill Inc.
- Arend, R.I. 2008. *Learning to Teach*. New York: McGraw Hill Companies.
- Arikunto.Suharsimi, (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Arikunto.Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian*.Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad.azhar, (2009).*Media Pengajaran*.Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Ary, D.; Jacobs, L. C.; Razavieh, A. (1982). *Introduction to Research in Education*. (Terjemahan Arief Furchan). Surabaya: Usaha Nasional.
- B. Nugroho, (2005). *Database Relasional dengan MySQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Bandura, Albert. 2001. *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective Annual Review of Psychology Vol. 52: 1-26* (Volume publication date February 2001) DOI: 10.1146/annurev.psych.52.1.1 Department of Psychology, Stanford University, Stanford, California 94305-2131.
- Baturay, M.H. & Yukselturk, E. (2015). *The role of online education preferences on student's achievement*. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 16(3), 3-12
- Bersin & Associates (2003). *Blended Learning:Whats works?*Retrieved February 2008 from[http://www.e-learningguru.com/wpapers/blended\\_bersin.doc](http://www.e-learningguru.com/wpapers/blended_bersin.doc)
- Degeng, I.N.S. *Landasan Teoritik Desain Pembelajaran*. Malang: Fakultas Pascasarjana IKIP Malang
- DeNeui, D.L and T.L Dodge, (2006). "Asynchronous Learning Networks and Student Outcomes: The Utility Online Learning Components in Hybrid Course," *Journal of Instruction Psychology*, 33:4, pp. 1256-259
- Dziuban, C,H Joel L. Hartman Patsy D. Moskal. (2004), *Blended Learning Research Bulletin*7, 1-12
- Heinich. (1996). *Instructional Media*:New York John Willey & Sons.
- Heinze, A., & Procter, C. (2004). *Reflections on the use of blended learning*. In *Education in a Changing*
- Mortera-Gutierrez, F. J. (2006). *Faculty best practices using blended learning in e-learning and face-to-face instruction*. *International Journal on E-Learning*, 5, 313–337
- Joyce, B., & Marsha, W. (2000). *Models of Teaching*. Amerika: A. Pearson Education Company.
- Oravec, J. (2003). *Blending by blogging: Weblogs in blended learning initiatives*. *Journal of Educational Media*, 28, 225–233.
- Osguthorpe, R., & Graham, C. (2003). *Blended learning environments*. *Quarterly Review of Distance Education*, 4, 227–233

- Riana, K. E., Zuhairi, A., & Maria, M. (2006). The decision-making process of distance education students at Universitas Terbuka in Indonesia. *Asian Journal of Distance Education*, 4(1), 20-33
- Riyana, C. (2011). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran: Blended Learning. *Artikel TIK*, 21-24.
- Rovai, A. P., & Jordan, H. M. (2004). Blended learning and sense of community: A comparative analysis with traditional and fully online graduate courses. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v5i2.192>
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Semler, S. (2005). Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost. Retrieved from [http://www.learningsim.com/content/1snews/blended\\_learning1.html](http://www.learningsim.com/content/1snews/blended_learning1.html)
- Sharpe, R., Benfield, G., Roberts, G., & Francis, R. (2006). The undergraduate experience of blended e-learning: A review of UK literature and practice. Retrieved from [http://www.heacademy.ac.uk/assets/York/documents/ourwork/archive/blended\\_elearning\\_Full\\_review.pdf](http://www.heacademy.ac.uk/assets/York/documents/ourwork/archive/blended_elearning_Full_review.pdf)
- Whitelock, D., & Jelfs, A. (2003). Editorial: Journal of Educational Media Special Issue on Blended Learning. *Journal of Educational Media*, 28(2-3), 99-100. <https://doi.org/10.1080/1358165032000177407>

REPRINT ISSUE