

Pembelajaran Berbasis Blended Learning

BULUTANGKIS



Rancangan Pembelajaran
Blended Learning

Nelly Lirisqi, S.Pd

Telp. 081335832862 | Nellylirisqi@gmail.com



BAB 1

Rancangan Pembelajaran

A. Identitas Pembelajaran

Identitas Pembelajaran dalam rancangan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

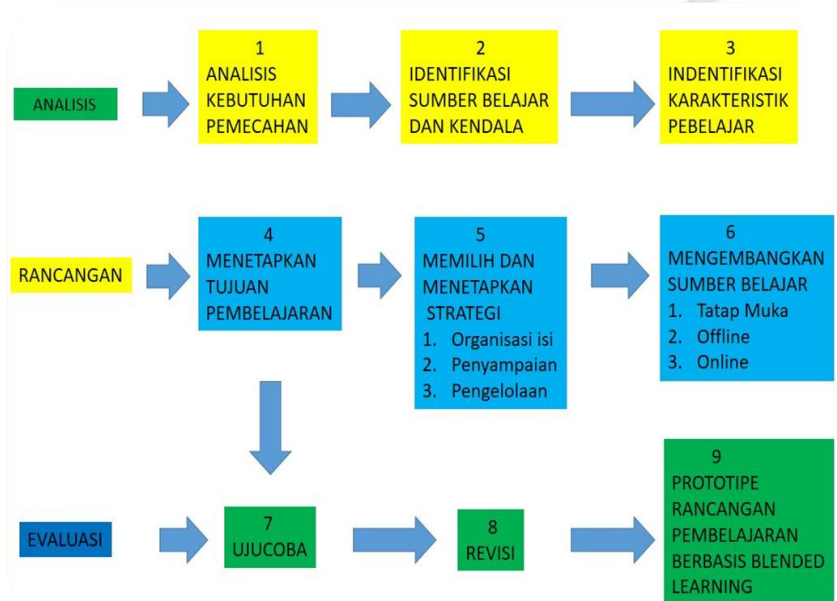
1. Pembelajaran : Bulutangkis
2. Kategori : Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis

B. Model Rancangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Pengajar mempunyai kedudukan dan peran sebagai manajemen dalam suatu pembelajaran, maka dari itu pengajar dapat menentukan isi dan metode belajar, serta dapat menilai kemampuan dalam mengontrol pebelajar dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran tentu saja membutuhkan komponen komponen dalam pelaksanaannya, yaitu pengajar, pebelajar, dan sumber belajar.

Sumber yang digunakan oleh pebelajar dalam proses pembelajaran tentu saja tidak hanya mengandalkan guru/pelatih atau guru/pelatih, akan tetapi pengajar dapat memperkenalkan sumber sumber belajar yaitu multi media, sehingga dengan mudah pebelajar melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran harus disediakan oleh pengajar secara khusus sehingga pengajar dan pebelajar dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung. Pola pembelajaran tersebut bertujuan untuk mempermudah pebelajar mengakses kebutuhan belajarnya, untuk meningkatkan profesional pengajar, pengajar harus memperbanyak media pembelajaran juga mendesain bahan pembelajaran yang lengkap, sistematis, dan terprogram untuk keperluan belajar pebelajar. Oleh karena itu, munculnya *blended learning* ini dapat menjadi solusi dalam proses belajar mengajar, *blended learning* adalah suatu media yang dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka, *offline*, dan *online*.

Dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan model model rancangan pembelajaran, oleh karena itu mata kuliah bulutangkis yang berbasis blended learning dapat saya rancang melalui langka-langkah yang di kemukakan oleh Wasis D. Dwiyo, 2018.



Gambar 1.1 Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning (Dwiyo, 2014).

C. Analisis Kebutuhan Pemecahan Masalah

Dewasa ini, kecenderungan pembelajaran masa depan telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional ke arah pembelajaran masa depan yang disebut sebagai pembelajaran abad pengetahuan, bahwa orang dapat belajar di mana saja, artinya orang dapat belajar di ruang lembaga bulutangkis/sekolah, di perpustakaan, di rumah, atau di jalan, kapan saja, tidak sesuai yang dijadwalkan bisa pagi, siang sore atau malam, dengan siapa saja, melalui guru/pelatih, pakar, teman, anak, keluarga atau masyarakat; melalui sumber belajar apa saja, melalui buku teks, majalah, koran, internet, *CD ROM*, radio, televisi, dan sebagainya. Agar para pengajar Pendidikan

Jasmani, Olahraga dan kesehatan pada berbagai jenjang sensitif terhadap perkembangan pengetahuan tentang pembelajaran masa depan, diperlukan serangkaian kegiatan untuk mengembangkan pembelajaran.

Kegiatan ini sangat *urgent* dilakukan untuk memfasilitasi upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan pembelajaran berbasis *blended learning* akan memudahkan bagi pembelajar (*learner*) untuk mengakses pembelajaran penjas dengan menggunakan berbagai modus belajar.

Melalui pembelajaran berbasis *blended learning* juga akan meningkatkan keterampilan *soft skill* (keterampilan memanfaatkan teknologi informasi) bagi pelajar dan pembelajar. Melalui Pembelajaran Berbasis *blended learning* akan membangun jembatan antara konteks pembelajaran yang bersifat *teaching-based, instructor-mediated* ke arah konteks pembelajaran yang bersifat *learning-based*. Keuntungan yang akan diperoleh melalui pembelajaran ini terutama untuk menyediakan sumber-sumber belajar bagi pembelajar yang berpeluang untuk mengembangkan setiap individu mencapai kemampuan optimal dalam keterampilan *hard skill* maupun *soft skill*.

D. Analisis Sumber Belajar dan Kendala

Berdasarkan uraian analisis kebutuhan diperoleh dari Penggunaan aneka sumber belajar dalam pelaksanaan pembelajaran di perguruan/pelatihan tinggi cenderung menampilkan bentuk yang beragam. Keberagaman sumber belajar tradisional seperti bahan cetak yang mencakup modul dan buku teks dan berbagai sumber belajar visual, audio-visual, video, multimedia, dan sumber belajar online sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Muhammad, 2010). Pada tataran sekolah dasar dan Menengah, pemanfaatan siaran televisi, radio, dan surat kabar menjadi bagian yang menarik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik

(2012). Bahkan pemanfaatan sumber belajar *online* seperti penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara fundamental mengubah pola interaksi peserta didik dan pendidik, proses pembelajaran, dan hasil belajar (Rennie, 2003).

Sumber belajar *online* adalah berbagai materi yang dikembangkan melalui Internet baik berupa website, teks, audio, visual, multimedia, dan video yang disimpan secara digital melalui situs-situs *web* atau *web-blog* yang dapat diakses kapan dan di mana saja. Situs-situs tersebut juga menyediakan ruang (*space*) sebagai forum diskusi *online* yang melibatkan seluruh peserta didik yang mengambil mata kuliah teknologi pembelajaran. Beberapa penelitian terdahulu dapat diuraikan untuk mempertajam kajian dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada beberapa hasil penelitian sebelumnya termasuk pembelajaran *blended* dan sumber-sumber belajar *online* dan *face to face* (tatap muka), yang disajikan secara bertahap sesuai dengan urutan publikasinya.

Setelah itu diuraikan pula beberapa konsep yang menjadi dasar pijakan dalam penelitian ini. Gary Gomes mengkaji “*Blended Learning, Student Self Efficacy And Faculty An Interpretative Phenomenological Analysis*” dan menemukan bahwa kecepatan penggunaan *blended learning* di perguruan/pelatihan tinggi memberi dampak besar untuk mengubah pola pelibatan, keterlibatan pendidik dan peserta didik harus dipertimbangkan dalam mendesain bahan ajar dan strategi pembelajaran. Kajian ini juga mengungkap bahwa pelaksanaan pembelajaran *blended* belum dipersiapkan secara memadai dan telah berdampak pada belum maksimalnya pemahaman konten dan kepercayaan diri peserta didik. Diperlukan adanya mekanisme sistematis untuk membangun pola pembelajaran yang berbasis pada *blended learning* (Gomes, 2014).

Faktor eksternal seperti apabila ada pemadaman listrik dari PLN, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, alternatif yang digunakan untuk meminimalisir kendala tersebut dengan memodifikasi pembelajaran baik dari sumber belajar yang

digunakan serta bahan untuk maksimalkan pembelajaran Olahraga bulutangkis. Oleh karena itu digunakan sumber belajar *mobile* dimana materi yang digunakan dalam pembelajaran bisa diakses melalui sumber belajar *mobile* sebagai alternatif sumber belajar dalam dasar-dasar pembelajaran bulutangkis.

E. Identifikasi Karakteristik Pembelajaran

Setiap pebelajar dapat dipastikan memiliki perilaku dan karakteristik yang sangat heterogen. Sebagian pebelajar sudah banyak tahu, sebagian lagi belum tahu sama sekali tentang materi yang diajarkan di pelatihan. Bila pengajar mengikuti kelompok pebelajar yang pertama, kelompok yang kedua merasa ketinggalan kereta, yaitu tidak dapat menangkap pelajaran yang diberikan. Sebaliknya, bila pengajar mengikuti kelompok yang kedua, yaitu mulai dari bawah, kelompok pertama akan merasa tidak belajar apa-apa dan bosan.

Kegiatan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar dalam pengembangan instruksional merupakan pendekatan yang menerima pebelajar apa adanya dan untuk menyusun sistem instruksional atas dasar keadaan pebelajar tersebut. Konsekuensi dari digunakannya cara ini adalah: titik mulai suatu kegiatan pembelajaran tergantung kepada perilaku awal pebelajar. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar bertujuan untuk menentukan materi apa yang harus diajarkan dan yang tidak perlu diajarkan dalam instruksional yang akan dilaksanakan. Dengan kata lain, kegiatan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar merupakan proses untuk mengetahui perilaku yang dikuasai pebelajar sebelum mengikuti instruksional, bukan untuk menentukan perilaku prasyarat dalam rangka menyeleksi pebelajar sebelum mengikuti instruksional.

Karakteristik pebelajar merupakan salah satu variabel yang berpengaruh terhadap keberhasilan sistem instruksional. Variabel ini didefinisikan sebagai aspek-aspek atau kualitas individu pebelajar. Aspek-aspek berkaitan dapat berupa bakat,

minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir dan kemampuan awal (hasil belajar) yang telah dimilikinya. Karakteristik pebelajar akan amat berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran, khususnya komponen-komponen strategi pembelajaran, agar sesuai dengan karakteristik individu pebelajar.

Dalam hal ini, menurut Sanjaya ada tiga aspek kepribadian si belajar yang tergolong pada kegiatan identifikasi perilaku dan karakteristik awal si belajar, yaitu:

1. Aspek latar belakang pebelajar (*pupil formative experiences*);
2. Sifat yang dimiliki pebelajar (*pupil properties*).
3. Sikap dan penampilan pebelajar.

Aspek latar belakang meliputi jenis kelamin pebelajar, tempat kelahiran, dan tempat tinggal pebelajar, tingkat sosial ekonomi pebelajar, dari keluarga yang bagaimana pebelajar berasal dan lain sebagainya; sedangkan dilihat dari sifat yang dimiliki pebelajar meliputi kemampuan dasar, pengetahuan dan sikap. Tidak dapat disangkal bahwa setiap pebelajar memiliki kemampuan yang berbeda yang dapat dikelompokkan pada pebelajar berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Pebelajar yang termasuk berkemampuan tinggi biasanya ditunjukkan oleh motivasi yang tinggi dalam belajar, perhatian dan keseriusan dalam mengikuti pelajaran dan lain sebagainya. Sebaliknya pebelajar yang tergolong pada kemampuan rendah ditandai dengan kurangnya motivasi belajar, tidak adanya keseriusan dalam mengikuti pelajaran termasuk menyelesaikan tugas dan lain sebagainya.

Perbedaan-perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula baik dalam penempatan atau pengelompokan pebelajar maupun dalam perlakuan guru/pelatih dalam menyesuaikan gaya belajar. Demikian juga halnya dengan tingkat pengetahuan pebelajar. pebelajar yang memiliki

pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar, misalnya akan memengaruhi proses pembelajaran mereka dibandingkan dengan pebelajar yang tidak memiliki tentang hal itu.

Sikap dan penampilan pebelajar dalam proses pembelajaran, juga merupakan aspek lain yang dapat memengaruhi sistem pembelajaran. Adakalanya ditemukan pebelajar yang sangat aktif (*hyperkinetic*) dan adapula pebelajar yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan pebelajar yang memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Semua itu akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam lembaga bulutangkis. Sebab, bagaimanapun perilaku dan karakteristik pebelajar merupakan faktor yang sangat penting dan menentukan dalam interaksi pembelajaran, sehingga guru/pelatih sebagai pendesain mampu memilih bahan pembelajaran yang baik untuk diajarkan kepada pebelajar sebagai pembelajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar bertujuan untuk menentukan materi apa yang harus diajarkan dan yang tidak perlu diajarkan dalam instruksional yang akan dilaksanakan. Dengan kata lain, kegiatan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar merupakan proses untuk mengetahui perilaku yang dikuasai pebelajar sebelum mengikuti instruksional, bukan untuk menentukan perilaku prasyarat dalam rangka menyeleksi pebelajar sebelum mengikuti instruksional.

Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik pebelajar dalam pengembangan program pembelajaran sangat perlu dilakukan, yaitu untuk mengetahui kualitas perseorangan sehingga dapat dijadikan petunjuk dalam mendeskripsikan strategi pengelolaan pembelajaran. Aspek-aspek yang diungkap dalam kegiatan ini bisa berupa bakat, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berfikir, minat, atau kemampuan awal.

Hasil kegiatan mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar merupakan salah satu dasar dalam

mengembangkan sistem instruksional yang sesuai untuk pebelajar. Dengan melaksanakan kegiatan tersebut, masalah heterogen pebelajar dalam lembaga bulutangkis dapat diatasi, setidaknya-tidaknya banyak dikurangi.

Dick dan Carey mengemukakan bahwa manfaat mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik diantaranya yaitu membantu perancang pembelajaran (guru/pelatih) mengidentifikasi dengan tepat apa yang sudah diketahui maupun yang belum diketahui peserta didik sebelum mereka memulai kegiatan instruksional.

Menurut penulis sendiri, setidaknya ada enam manfaat dari mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar, yaitu:

1. Untuk memperoleh informasi yang lengkap dan akurat berkenaan dengan kemampuan serta karakteristik awal pebelajar sebelum mengikuti program pembelajaran tertentu.
2. Menyeleksi tuntutan, bakat, minat, kemampuan, serta kecenderungan pebelajar berkaitan dengan pemilihan program-program pembelajaran tertentu yang akan diikuti mereka.
3. Menentukan desain program pembelajaran dan atau pelatihan tertentu yang perlu dikembangkan sesuai dengan kemampuan awal pebelajar.
4. Mengetahui tentang luas dan jenis pengalaman belajar peserta didik, hal ini berpengaruh terhadap daya serap pebelajar terhadap materi baru yang akan disampaikan.
5. Mengetahui latar belakang pebelajar dan keluarga pebelajar. Meliputi tingkat pendidikan orang tua, sosial ekonomi, emosional dan mental sehingga guru/pelatih dapat menyajikan bahan serta metode belajar yang lebih variatif, serasi, efektif dan efisien.
6. Mengetahui tingkat pertumbuhan, perkembangan, aspirasi dan kebutuhan pebelajar serta mengetahui tingkat

penguasaan yang telah diperoleh pebelajar sebelum mengikuti proses instruksional.

Teknik yang digunakan dalam mengidentifikasi kebutuhan instruksional yaitu kuesioner, interview dan observasi, serta tes. Teknik tersebut dapat pula digunakan untuk mengidentifikasi perilaku awal pebelajar. Subjek yang memberikan informasi diminta untuk mengidentifikasi seberapa jauh tingkat penguasaan pebelajar atau calon pebelajar dalam setiap perilaku khusus melalui skala penilaian (*rating scales*).

Perilaku awal pebelajar dapat diukur melalui tes awal, interview atau cara-cara lain yang cukup sederhana seperti melontarkan pertanyaan-pertanyaan secara acak dengan distribusi perwakilan pebelajar yang representatif. Selanjutnya Gardner mengemukakan bahwa identifikasi perilaku pebelajar dilakukan dengan memberikan *pree-testing* yakni tes awal yang dilakukan sebelum dimulai pembelajaran, yang dimaksudkan untuk menguji *entry-behavior* (kemampuan awal) peserta didik berkenaan dengan tujuan pembelajaran tertentu yang harus dikuasai peserta didik. Identifikasi perilaku dan karakteristik awal pebelajar juga dilakukan berkenaan dengan program pembelajaran sebuah mata pelajaran atau sebuah lembaga pendidikan tertentu.

Teknik yang dapat menghasilkan data yang lebih keras adalah tes penampilan pebelajar dan observasi terhadap pelaksanaan pekerjaan pebelajar serta tes tertulis untuk mengetahui tingkat pengetahuan pebelajar. Tetapi, bila tes seperti itu tidak tepat dilakukan karena dirasakan kurang etis, kesulitan teknik pelaksanaan, atau tidak mungkin dilakukan karena sebab yang lain, penggunaan skala penilaian cukup memadai. Skala penilaian tersebut diisi oleh orang-orang yang tahu secara dekat terhadap kemampuan pebelajar dan diisi oleh pebelajar sebagai *self-report*.

Berdasarkan masukan ini, dapat ditetapkan. Titik berangkat atau permulaan perjalanan yang harus diberikan pada

pebelajar. Titik itu adalah perilaku khusus di atas garis batas yang telah dikuasai pebelajar atau calon pebelajar. Apa beda kegiatan ini dengan proses mengidentifikasi kebutuhan instruksional? *Pertama*, kebutuhan instruksional untuk mengidentifikasi benar tidaknya masalah yang dihadapi harus diselesaikan dengan menyelenggarakan kegiatan instruksional. Sedangkan mengidentifikasi perilaku awal tidak berhubungan dengan masalah tersebut. *Kedua*, kebutuhan intruksional untuk mengidentifikasi perilaku umum yang akan dijadikan tujuan instruksional umum. Sedangkan kegiatan mengidentifikasi perilaku awal untuk mengidentifikasi perilaku khusus yang telah dikuasai pebelajar. Hasil akhir dari kegiatan mengidentifikasi perilaku awal ini akan dijadikan pedoman untuk menetapkan perilaku-perilaku khusus yang tidak perlu diajarkan lagi dan perilaku-perilaku khusus yang masih harus diajarkan. Dengan demikian hasil kegiatan tersebut dapat pula digunakan untuk menetapkan titik berangkat dalam mengajar.

F. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan belajar yang telah didentifikasi berdasarkan langkah-langkah terdahulu, kemudian di susun secara berturut dari hal yang paling penting. 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*) pebelajar akan memperoleh sumber pengetahuan gerak dari berbagai sumber. Pada tahap asosiatif (*asosiatif stage*) pebelajar akan berusaha untuk mencoba melakukan gerakan yang sudah dipahaminya. Kemudian pada tahap otomatis (*autonomous stage*) gerakan yang dilakukan pebelajar sudah otomatis dan terkoordinasi sesuai harapan. Jika dilihat kembali, tahap kognitif (*cognitive stage*) menjadi tahap yang paling awal dan kecerdasan kognitif pebelajar menjadi modal utama dalam belajar gerak. Namun dalam dalam belajar pada tahap kognitif tidak semudah yang dibayangkan. Tahap

kognitif pada pebelajar ternyata cara belajar pebelajar dalam memahami suatu pengetahuan yang kaitannya dengan kecerdasan kognitif memiliki karakteristik yang beragam pada diri pebelajar. Sehingga guru/pelatih harus bisa membelajarkan pebelajar dengan metode yang dapat diterima oleh semua jenis karakteristik belajar pebelajar. Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menggabungkan 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 lembaga bulutangkis mereka serta antara lembaga bulutangkis di seluruh dunia. Kami berada dalam dunia pendidikan global yang yang bergantung pada *blended learning* dalam kursus banyak, bidang, dan disiplin.

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

Pebelajar yang tergolong pebelajar visual, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang dilihatnya.

Selain itu pebelajar visual juga memiliki ciri-ciri tersendiri yang dapat diamati. Berikut beberapa ciri-ciri pebelajar 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 mengulanginya, dan (10) mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar, dan lain-lain. Pebelajar yang tergolong pebelajar auditorial, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang didengarnya. Selain itu pebelajar auditorial juga memiliki ciri-ciri tersendiri yang dapat diamati juga. Berikut beberapa ciri-ciri pebelajar 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. Pebelajar yang tergolong pebelajar kinestetik, segala kemampuannya terpengaruh dari apa yang dia lakukan. Selain itu pebelajar kinestetik juga memiliki ciri-ciri tersendiri.

Berikut beberapa ciri-ciri pebelajar 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 Pebelajar.

Blended learning adalah suatu metode pembelajaran yang memadukan tiga metode pembelajaran. Tiga metode tersebut meliputi pembelajaran tatap muka, pembelajaran off line, dan pembelajaran *online*. 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 pebelajar 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.

Metode belajar *blended learning* bisa memberikan berbagai sumber rujukan untuk belajar pebelajar dengan menyesuaikan ketiga karakter belajar pebelajar terhadap tiga golongan pebelajar yang sudah dijelaskan sebelumnya. Ketiga metode belajar yang terdapat dalam *blended learning* diharapkan bisa memfasilitasi belajar pebelajar sesuai dengan karakter belajar pebelajar yang beragam. Pembelajaran *offline* dan *online* bisa memfasilitasi bagi pebelajar yang tergolong dalam pebelajar visual dan auditorial. Karena dari pembelajaran *off line* dan *online* tersebut terdapat sumber belajar yang berbasis video dan audio. Figueroa-Robles (2012: 89) dalam penelitiannya tentang

pembelajaran Bulutangkis pada pebelajar menyampaikan peserta merasa puas dengan kenyamanan, kualitas, dan relevansi dari *Master of Science* Program Bulutangkis secara *online*. Kemudian pembelajaran tatap muka bisa memfasilitasi bagi pebelajar yang tergolong dalam pebelajar 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 Liou, Yu, Tsai, & Cheng (2015: 1450) ketika pebelajar 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/pelatih tanpa membuat janji dan perjalanan untuk memenuhi guru/pelatih."

Jika tahap kognitif merupakan modal utama dalam belajar gerak, sudah pasti pada tahap ini pebelajar harus memperoleh fasilitas yang dibutuhkan untuk belajar gerak pada tahap kognitif ini. Sudah menjadi hal yang pasti juga karakter belajar pebelajar juga beragam seperti ketiga golongan pebelajar yang meliputi pebelajar 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 pebelajar yang memiliki karakter belajar berbeda.

Pada pembelajaran *online* dan *offline* disajikan video untuk menunjukkan proses suatu gerak yang nantinya diberikan suara untuk menyampaikan pelaksanaan gerak yang dicontohkan. Bukan hanya itu saja, guru/pelatih bisa memberikan akses belajar yang berkaitan tentang olahraga kesehatan dan pengetahuan olahraga. Kemudian pebelajar 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 beberapa pentingnya suatu sumber belajar untuk membantu proses pembelajaran seperti pernyataan Hastie dan Sinelnikov (2007: 25) tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan implikasi pada pembelajaran dan motivasi dari pengenalan portofolio digital pebelajar ke dalam program pendidikan jasmani perguruan/pelatihan tinggi. Dari tanggapan dari evaluator independen, dapat dilihat bahwa pebelajar 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 pebelajar untuk menunjukkan pengetahuan dan prestasi mereka selama kursus. Dengan begitu pebelajar yang mengambil sumber pembelajaran di internet bisa mengambil sumber yang relevan dan dapat dipercaya. Sehingga pebelajar dapat memperoleh sumber belajar yang beragam dan pastinya bervariasi yang bisa disesuaikan dengan keinginan dan tingkat pemahaman pebelajar. Pernah diketahui sebuah penelitian yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran secara *online* pada pendidikan olahraga memberikan manfaat yang lebih baik. Mohnsen (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*.

Sebenarnya pembelajaran secara *online* tidak seburuk hasilnya dibandingkan pembelajaran tatap muka pada pendidikan olahraga, karena hasil belajar belajar *online* hampir sama hasilnya dengan hasil pembelajaran tatap muka. Butts, Heidorn, dan Mosier (2013: 10) hasil penelitian ini, meneliti perbedaan persepsi pebelajar tentang keterlibatan dalam tatap muka terhadap instruksi secara *online* dalam pendidikan jasmani

lembaga bulutangkis persiapan guru/pelatih, 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 lembaga bulutangkis pengaturan tatap muka tradisional dan pengaturan secara *online hybrid*. Hasil dari prestasi akademik yang ditunjukkan pebelajar memiliki sekitar tingkat yang sama dari prestasi akademik dari *hybrid* secara *online* dan lembaga bulutangkis tradisional.

Mereka tidak menemukan perbedaan yang signifikan dalam kinerja pebelajar bagi mereka yang terdaftar dalam instruksi lembaga bulutangkis 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 *offline* dan *online* dirasa efisien karena bisa dilakukan secara mandiri oleh pebelajar ketika berada di rumah atau luar lembaga pelatihan bulutangkis. Seperti tujuan penggunaan pembelajaran berbasis *blended learning* yang disampaikan oleh Matukhin, Nizkodubov, Zyubanov, Khasanshin, & Obskov, (2014: 98) tujuan yang terakhir adalah untuk memberikan pebelajar 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 pebelajar, menyimpan catatan pekerjaan pebelajar, dll. Sehingga pebelajar bisa lebih memiliki banyak kesempatan untuk melatih gerak yang dipelajari. Ketika pembelajaran saat tatap muka pada pertemuan di klub atau di pelatihan bulutangkis tinggal memantapkan gerak yang dipelajari sekaligus memberikan

kesempatan belajar bagi pebelajar kinestetik yang memiliki karakter harus mengalami secara langsung dalam belajar gerak tersebut. Dari uraian yang sudah dijelaskan dapat diketahui manfaat pembelajaran berbasis *blended learning*. 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 lembaga bulutangkis, 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 pebelajar melakukan 0% bekerja di buku kecil ini, 10% dari pebelajar menyelesaikan kurang dari 25%, 10% dari pebelajar selesai antara 26% dan 50%, 18% selesai antara 51% dan 75%, 12% selesai antara 76% dan 99%, dan 24% dari pebelajar menyelesaikan seluruh buku. Hasil penyelesaian ini didasarkan pada jawaban yang benar untuk pertanyaan buku catatan. Ketersediaan informasi di situs 24/7 atau rasa pebelajar dari dipantau mungkin telah mempengaruhi tingkat penyelesaian buku kerja. Kemudian ke depan pembelajaran berbasis *blended learning* akan semakin efektif pada suatu cabang olahraga dengan bantuan suatu *gadget* Tablet PCs. Dimana guru/pelatih pendidikan olahraga atau praktisi olahraga bisa menggunakan perangkat ini dalam penyampaian materi di lapangan. Berikut penyampaian tentang efektivitas dan efesiensi penggunaan Tablet PCs pada salah satu pembelajaran pada Pendidikan Olahraga. 23Gubacs-Collins dan Juniu (2009: 26) penggunaan tablet PC dengan jelas memberikan kesempatan untuk mengambil pengalaman belajar di luar lembaga bulutangkis yang sebenarnya dan ke gimnasium. Dengan bertindak seperti pena dan kertas, tablet PC memungkinkan guru/pelatih

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/pelatih pendidikan jasmani atau praktisi olahragadan pebelajar dalam lembaga pelatihan/pembelajaran 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 cabang olahraga bulutangkis dikarenakan sifatnya yang mobilitas dalam artian bisa digunakan dimana saja termasuk di lapangan.

G. Menetapkan Strategi Pembelajaran

Guru/pelatih/pelatih yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahliannya di depan pebelajar. Salah satu keahlian tersebut, yaitu kemampuan menyampaikan pelajaran kepada pebelajar. Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru/pelatih/pelatih perlu mengenal berbagai jenis strategi pembelajaran sehingga dapat memilih strategi manakah yang paling tepat untuk mengajarkan suatu bidang studi tertentu. Secara berturut-turut, Anda akan mempelajari konsep strategi pembelajaran, meliputi pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran, dan teori yang melandasi, serta berbagai jenis pendekatan dalam strategi pembelajaran.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran, setiap guru/pelatih dituntut untuk memahami benar strategi pembelajaran yang akan diterapkannya. Sehubungan dengan hal tersebut, seorang guru/pelatih perlu memikirkan strategi pembelajaran yang akan digunakannya. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat berdampak pada tingkat penguasaan atau prestasi belajar pebelajar. Setelah Anda mempelajari materi dalam Modul 1 ini, Anda diharapkan mampu menjelaskan

konsep strategi pembelajaran serta jenis-jenisnya. Secara lebih terperinci, Anda diharapkan mampu:

1. menjelaskan perbedaan antara pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran;
2. mengidentifikasi teori-teori yang melandasi strategi pembelajaran;
3. mengidentifikasi berbagai jenis strategi pembelajaran berdasarkan pendekatan tertentu.

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pebelajar dengan lingkungannya. Oleh karena itu, lingkungan perlu diatur sedemikian rupa sehingga timbul reaksi pebelajar ke arah perubahan perilaku yang diinginkan. Pengaturan lingkungan tersebut, meliputi analisis kebutuhan pebelajar, karakteristik pebelajar, perumusan tujuan, penentuan materi pelajaran, pemilihan strategi yang sesuai, serta media pembelajaran yang diperlukan. Jadi, strategi pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dipahami oleh guru/pelatih/pelatih. Strategi pembelajaran disusun berdasarkan suatu pendekatan tertentu. Oleh karena itu, sebelum diuraikan tentang strategi pembelajaran, terlebih dahulu akan dikemukakan pengertian pendekatan. Secara berturut-turut berikut ini akan dikemukakan pengertian-pengertian tentang pendekatan, strategi, metode, dan teknik dalam pembelajaran.

- a. **Pendekatan** merupakan seperangkat wawasan yang secara sistematis digunakan sebagai landasan berpikir dalam menentukan strategi, metode, dan teknik (prosedur) dalam mencapai target atau hasil tertentu sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pendekatan juga dapat diartikan sebagai suatu perspektif atau cara pandang seseorang dalam menyikapi sesuatu.
- b. **Strategi** Kata strategi berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran menurut Frelberg &

Driscoll (1992) dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan, untuk pebelajar yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Gerlach & Ely (1980) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada pebelajar. Dick & Carey (1996) berpendapat bahwa strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu pebelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru/pelatih secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik pebelajar, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Gerlach & Ely (1980) juga mengatakan bahwa perlu adanya kaitan antara strategi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, agar diperoleh langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Strategi pembelajaran terdiri dari metode dan teknik (prosedur) yang akan menjamin bahwa pebelajar akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. Kata metode dan teknik sering digunakan secara bergantian. Gerlach & Ely (1980) mengatakan bahwa teknik (yang kadangkala disebut metode) dapat diamati dalam setiap kegiatan pembelajaran.

- c. **Teknik** adalah jalan atau alat (way or means) yang digunakan oleh guru/pelatih untuk mengarahkan kegiatan pebelajar ke arah tujuan yang akan dicapai. Guru/pelatih yang efektif sewaktu-waktu siap menggunakan berbagai metode (teknik) dengan efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan.

- d. **Metode**, menurut Winarno Surakhmad (1986) adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru/pelatih (metode mengajar) maupun bagi pebelajar (metode belajar). Makin baik metode yang dipakai, makin efektif pula pencapaian tujuan. Namun, metode kadang-kadang dibedakan dengan teknik. Metode bersifat prosedural, sedangkan teknik lebih bersifat implementatif, maksudnya merupakan pelaksanaan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru/pelatih) untuk mencapai tujuan. Contohnya, guru/pelatih A dan guru/pelatih B sama-sama menggunakan metode ceramah, keduanya mengetahui bagaimana prosedur pelaksanaan metode ceramah yang efektif, tetapi hasil guru/pelatih A berbeda dengan guru/pelatih B karena teknik pelaksanaannya yang berbeda. Jadi, tiap guru/pelatih mempunyai teknik yang berbeda dalam melaksanakan metode yang sama. Marilah kita tinjau kembali pengertian strategi yang telah diuraikan tersebut di atas. bahwa strategi terdiri dari metode dan teknik atau prosedur yang menjamin pebelajar mencapai tujuan. Dari uraian tersebut jelaslah bahwa strategi pembelajaran lebih luas daripada metode dan teknik pembelajaran. Metode dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi

Strategi yang dipilih untuk mencapai tujuan tersebut, misalnya berikut ini :

- a. pebelajar diminta mengemukakan empat bentuk diskusi yang pernah dilihatnya, secara kelompok.
- b. pebelajar diminta membaca dua buah buku tentang bentuk-bentuk diskusi dari beberapa buku.
- c. pebelajar diminta mempraktekan cara-cara yang sesuai dengan bentuk yang dipelajari.
- d. sedangkan kelompok yang lain mengamati sambil mengamati kekurangan-kekurangannya untuk didiskusikan setelah demonstrasi selesai.

Dari contoh tersebut dapat dilihat bahwa kegiatan nomor c dan d adalah teknik pembelajaran, dengan menggunakan metode demonstrasi dan diskusi. Seluruh kegiatan tersebut di atas merupakan strategi yang disusun guru/pelatih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mengatur strategi, guru/pelatih dapat memilih berbagai metode, seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi. Berbagai media, seperti film, VCD, kaset audio, dan gambar, dapat digunakan sebagai bagian dari teknik-teknik yang dipilih oleh guru/pelatih.

Tabel 1.1 Strategi pengelolaan materi pembelajaran bulutangkis

No	Isi Topik Pembelajaran	Pelatih	Tatap Muka	Pratik	Online	Offline	Mobile
1	Pengantar	+	√	-	-	-	-
2	Sejarah Bulutangkis	+		-	√	√	-
3	Sarana dan Prasarana Bulutangkis	+	√	-	√	-	-
4	Pemanasan dan Pendinginan	+	√	√		√	-
5	Latihan teknik dasar (hand grip, footwork, Servis, overheadlob)	+	√	√	√	√	-
6	Latihan teknik dasar (dropshot, netting, drive)	+	√	√	√	√	-
7	Latihan teknik dasar (Smash dan backhand)	+	√	√	√	√	-
8	Latihan Fisik (Kekuatan, dan daya tahan)	+	√	√	√	√	-
9	Latihan fisik (Fleksibilitas, kecepatan dan kelincahan)	+	√	√	√	√	-
10	Taktik dan Strategi dalam permainan bulutangkis	+	√	√	√	-	-
11	Peraturan Permainan bulutangkis	+	√	-	√	-	-
12	Latihan Mental dalam permainan bulutangkis	+	√	√	√	√	-
13	Tatalaksana Gizi Atlet	+	√		√	√	-
14	Perwasitan bulutangkis	+	√	√	√	√	-
15	Tes Akhir	-	√	-	√		-

KETERANGAN SIMBOL :

(√) : Presentasi

(+) : Melengkapi

(P) : Praktek Pembelajaran

(-) : Tidak digunakan

Kegiatan penyajian isi pembelajaran :

1. pebelajar mendengarkan penjelasan dari guru/pelatih
2. pebelajar berdiskusi dengan memberikan umpan balik pada setiap materi yang disampaikan guru/pelatih
3. pebelajar melakukan praktik atau permainan yang berhubungan pembelajaran bulutangkis

Refleksi/ catatan kemajuan belajar

Refleksi/ catatan kemajuan belajar wajib dimiliki oleh pebelajar. Setiap pebelajar mencatat setiap materi tentang keberhasilan yang dicapai, menuliskan kendala atau permasalahan yang dihadapi, sumber belajar yang digunakan kemudian merangkum alternatif yang digunakan dalam mencapai tujuan. Refleksi kemajuan belajar ini dilakukan dengan membentuk kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 3 orang pebelajar dan maksimal 5 orang. Sehingga dari tabel tersebut pebelajar bisa menganalisis dan aktif dalam mengevaluasi kelompok secara mandiri, kemudian ditunjukkan kepada guru/pelatih (pengajar) guna mendapatkan saran untuk evaluasi diri.

Untuk lebih jelasnya bisa dituliskan dalam bentuk tabel seperti berikut :

No	Nama	Pembelajaran yang dikuasai	Pembelajaran yang belum dikuasai dan sebutkan alasannya	Kendala atau masalah yang dihadapi?	Sumber belajar yang digunakan	solusi
1						
2						
3						

Tabel 1.2 Evaluasi Pembelajaran

Kontrol pembelajaran

Kontrol pembelajaran dilakukan dengan tugas pembelajaran : setiap pebelajar dinyatakan berhasil menyelesaikan mata kuliah teori dan praktek, apa bila mengikuti sekurang-kurangnya 80% program kegiatan pembelajaran yang telah dirancang baik tatap muka di awal pertemuan, tugas individu, dan tugas lain yang telah di sepakati pada awal pembelajaran.

Tugas individu :

1. Membuat model permainan tentang teknik dasar tertentu
2. Pebelajar membuat rangkaian model permainan tersebut sebagai bahan untuk latihan pada pertemuan berikutnya

Nilai Hasil Belajar Pebelajar

Penilaian meliputi aspek pembelajaran : partisipasi dalam pelaksanaan, program, tugas-tugas, dan ujian. Peluang pencapaian menggunakan acuan klasifikasi kualitas **A** sampai **D**. Contoh sebagai berikut :

Nilai **A** : apabila pebelajar mengikuti program kegiatan pembelajaran sekurang-kurangnya 80% dan mengikuti tes akhir. Kualitas individu dinilai oleh peserta lainya dan guru/pelatih.

Nilai **D** : apabila mengikuti kurang dari 80 %. Tidak mengikuti tes dan tidak menyelesaikan tugas individu.

H. Mengembangkan Sumber Pembelajaran

Ketercapaian hasil belajar memang sangat dipengaruhi oleh berbagai unsur-unsur. Unsur yang paling utama adalah unsur guru/pelatih, unsur pebelajar, unsur kurikulum, dan unsur sarana prasarana pendukung pembelajaran. Guru/pelatih sesuai dengan fungsinya bertugas mengoptimalkan kemampuan pebelajar dalam belajar dengan apa yang kita sebut mengajar. Guru/pelatih memberikan peranan paling besar terhadap ketercapaian hasil belajar pebelajar. Peranan guru/pelatih di sini menyangkut keseluruhan aspek termasuk pendekatan yang

digunakan dalam pembelajaran. Guru/pelatih tidak hanya memahami bahan materi yang akan diajarkan, tetapi hendaknya memahami semua karakteristik yang terkandung di dalamnya sehingga dapat dengan mudah menerapkan paradigma baru dalam proses pembelajaran. Namun yang terjadi di sekolah-sekolah pada saat sekarang cenderung banyak guru/pelatih dalam proses pembelajaran hanya menjelaskan atau memberitahukan segala sesuatu kepada pebelajar. Guru/pelatih kurang memberikan kesempatan untuk melatih pebelajar dalam belajar menemukan jawabannya sendiri. Dengan model pembelajaran seperti itu banyak pebelajar yang semakin pasif dan cenderung merasa bosan.

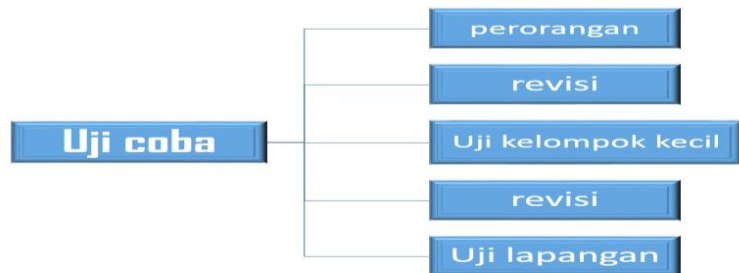
Model pembelajaran seperti itu, sekarang ini dirasakan kurang bermakna bagi hasil belajar pebelajar, karena pebelajar hanya dijejali dengan hafalan-hafalan mengenai konsep-konsep bukan bagaimana mengerti, memahami atau menguasai konsep dalam memecahkan suatu persoalan, apalagi didukung oleh kurangnya kreativitas guru/pelatih dalam menggunakan media selama proses pembel-ajaran, sehingga materi pembelajaran akan semakin sulit dipahami pebelajar. Oleh karena itu guru/pelatih diharapkan mampu merubah paradigma lama dalam mengajar yaitu menyampaikan pelajaran sebanyak-banyaknya dengan paradigma baru yang menekankan pada upaya membantu pebelajar agar lebih mampu mengerti, memahami, atau menguasai konsep untuk memecahkan suatu persoalan.

Berangkat dari pemaknaan dan pemikiran sebagaimana diuraikan pada latar belakang tersebut di atas, penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan suatu model pembelajaran yang lebih efektif, dan cocok dalam membantu guru/pelatih untuk lebih mening-katkan hasil belajar pebelajar, meningkatkan kemampuan dan kompetensi pebelajar dengan tidak meninggalkan unsur pedagogis, dengan memadukan pembelajaran tatap muka di lembaga bulutangkis dan pemanfaatan teknologi informasi sebagai alat bantu pembelajaran.

I. Uji Coba

Evaluasi yang dilakukan merupakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk memperbaiki. Dalam penelitian ini yang dilakukan adalah evaluasi formatif, sehingga evaluasi hanya sebatas review para ahli, uji coba perorangan, kelompok kecil, maupun lapangan.

Dedasin uji coba :



1. Uji coba produk perorangan (dilakukan pebelajar yang mengikuti Pembelajaran Bulutangkis dengan menggunakan 3 subjek)
2. Merivisi hasil uji coba (sesuai dengan hasil uji perorangan)
3. Uji coba kelompok kecil (dilakukan pada pebelajar yang mengikuti Pembelajaran Bulutangkis dengan menggunakan 5-7 subjek)
4. Merivisi hasil uji coba (sesuai dengan hasil uji coba perorangan)
5. Uji lapangan Utama (dilakukan pada yang mengikuti Pembelajaran Bulutangkis)

J. Revisi

Berdasarkan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan yang direvisi dari langkah ke 7. Instrumen dengan penyebaran angket tentang rancangan program pembelajaran maka biasa dilakukan revisi dengan hasil ada beberapa tambahan dan saran terhadap materi yang sudah dikembangkan.

K. Protipe Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Setelah proses perbaikan dilakukan dan dikonfirmasi kembali, yang telah diidentifikasi dari tahap analisis terdiri atas tiga kegiatan yaitu :

1. Analisis kebutuhan pemecahan masalah,
2. Identifikasi sumber belajar dan kendala-kendala dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis *blended learning*
3. Indentifikasi karakteristik pebelajar.

Tahap rancangan terdiri atas 3 kegiatan yaitu :

1. Menetapkan tujuan pembelajaran
2. Memilih dan menetapkan strategi pembelajaran
3. Mengembangkan sumber belajar.

Tahap evaluasi terdiri atas tiga kegiatan, yaitu :

1. Uji coba
2. Revisi
3. Hasil

Dari rancangan tersebut merupakan prototipe, yang dapat dilaksanakan untuk kepentingan pembelajaran *berbasis blended learning*. Hasil akhir adalah rancangan program pembelajaran Bulutangkis untuk atlet di persatuan bulutangkis.