



Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Media Inovatif

Hendra Lesmawan¹, Widya Handayani², Muhsana El Cintami Lanos³, Siti Ayu Risma Putri⁴, Jujur Gunawan Manullang⁵, Machiavelli Herman Tarmizi⁶

Universitas PGRI Palembang

Email: hendralesmawan51@guru.sd.belajar.id¹, widyahandayani@univpgri-palembang.ac.id², elcintami@univpgri-palembang.ac.id³, ayurisma@univpgri-palembang.ac.id⁴, jujurgm@univpgri-palembang.ac.id⁵, mahell_80@yahoo.com⁶

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci: Metode Blended Learning, Media Inovatif, Motivasi Belajar

Kemajuan teknologi saat ini telah mengubah semua dimensi kehidupan manusia, tidak terkecuali perubahan pada dunia Pendidikan. Teknologi dan dunia pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa terpisahkan, yang saling mempengaruhi satu sama lain. Sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa dalam mempersiapkan pembelajaran, guru dituntut harus selalu menyesuaikan dengan teknologi sehingga baik proses maupun hasil pembelajaran tidak akan tertinggal dari perkembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan metode pembelajaran blended learning menggunakan media inovatif terhadap motivasi belajar Pendidikan Jasmani siswa Sekolah Dasar. Dengan perkembangan teknologi pendidikan, blended learning menawarkan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring yang dapat meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu jika diterapkan Metode Blended Learning menggunakan Media Inovatif, maka Motivasi Belajar Siswa kelas V SDN 01 Tiuh Balak pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan meningkat, dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Metode Blended Learning menggunakan Media Inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 01 Tiuh Balak, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung, Indonesia.

Keywords:

Blended Learning Method, Innovative Media, Learning Motivation

ABSTRACT

Today's technological advances have changed all dimensions of human life, including changes in the world of education. Technology and the world of education are two inseparable things, which affect each other. So it is undeniable that in preparing for learning, teachers are

required to always adjust to technology so that both the process and learning outcomes will not be left behind in development. This study aims to examine the effect of the application of blended learning methods using innovative media on the learning motivation of Physical Education of elementary school students. With the development of educational technology, blended learning offers a combination of face-to-face learning and online learning that can increase student interaction and engagement. Based on the results that have been obtained, the hypothesis in this study is that if the Blended Learning Method is applied using Innovative Media, then the Learning Motivation of Grade V Students of SDN 01 Tiuh Balak in Physical Education, Sports and Health subjects increases, which can be accepted. Thus, it can be concluded that the Blended Learning Method using Innovative Media can increase the learning motivation of grade V students of SDN 01 Tiuh Balak, Baradatu District, Way Kanan Regency, Lampung Province, Indonesia.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini telah mengubah semua dimensi kehidupan manusia, tidak terkecuali perubahan pada dunia pendidikan. Teknologi dan dunia pendidikan adalah dua hal yang tidak bisa terpisahkan, yang saling mempengaruhi satu sama lain. Sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa dalam mempersiapkan pembelajaran, guru dituntut harus selalu menyesuaikan dengan teknologi sehingga baik proses maupun hasil pembelajaran tidak akan tertinggal dari perkembangan.

Pendahuluan atau latar belakang dalam penggunaan media inovasi untuk pembelajaran PJOK bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memotivasi siswa agar lebih tertarik dalam mengikuti materi. Pembelajaran PJOK tidak hanya melibatkan aspek teori, tetapi juga praktik fisik yang membutuhkan pemahaman dan penerapan langsung. Media inovasi membantu siswa memahami konsep gerak, strategi permainan, dan teknik dasar olahraga dengan lebih baik melalui pengalaman yang menarik dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi dan metode pembelajaran yang terus berkembang mendorong guru untuk mencari cara yang lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Inovasi media dalam PJOK memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, dan afektif secara bersamaan. Selain itu, media inovatif, seperti aplikasi olahraga, alat bantu visual, atau permainan digital interaktif, dapat memfasilitasi siswa dalam mengakses materi secara lebih fleksibel dan kontekstual.

Dengan menggunakan media inovasi, guru dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang bervariasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Hal ini juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik, di mana siswa dapat

mengembangkan keterampilan fisik dan sosial secara seimbang melalui aktivitas yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang mengutamakan aplikasi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman konsep yang benar akan sangat membantu peserta didik dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Berkaitan dengan keadaan tersebut, guru harus mampu memanfaatkan sumber belajar guru harus terintegrasi dengan sumber belajar lain, yaitu sumber belajar cetak, audio, audio visual dan komputer, bahkan jika perlu guru juga bisa memanfaatkan handphone. Guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran harus mampu mengelola sumber-sumber belajar untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin.

Keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa saat ini adalah ketrampilan komunikasi, kreativitas dan inovasi, kerjasama dan pemberdayaan, literasi teknologi informasi, kemampuan visual, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pengembangan dan pengelolaan pengetahuan serta kecerdasan, Dwiyo (2018: 6). Paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi. Sehingga dalam merancang pembelajaran, guru harus mampu menggali ketrampilan-ketrampilan tersebut, dengan memperhatikan kemampuan kemampuan berpikir siswa. Dukungan internet memberi ruang untuk belajar dari siapa pun dan kapan pun. Pola pembelajaran yang mengarah pada kemandirian belajar menuntut pengajaran yang mana guru lebih berperan sebagai fasilitator atau mentor pendukung pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasi rencana yang sudah disusun dalam satu bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk tujuan pembelajaran, Nasution dkk (2019: 11). Sedangkan menurut Sudjana (dalam Nasution dkk, 2019: 11) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam berinteraksi dengan peserta didik pada saat berlangsung pembelajaran. Metode pembelajaran diartikan juga sebagai cara-cara menyajikan materi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya mencapai tujuan. Salah satu metode pembelajaran masa kini dan masa depan yang harus dikuasai oleh guru yaitu metode pembelajaran blended learning, yaitu metode pembelajaran yang mengkombinasikan keunggulan dari belajar melalui tiga kegiatan utama, yaitu: (1) pembelajaran tatap muka; (2) pembelajaran berbasis komputer interaktif offline dan (3) pembelajaran berbasis komputer melalui internet online. Blended Learning didukung oleh teori belajar kognitif yang memandang bahwa belajar merupakan proses pemfungsian unsur-unsur kognisi, dan teori belajar konstruktivisme yang memandang bahwa belajar adalah bukan sekedar mengingat.

Blended Learning terdiri dari kata blended (kombinasi/campuran) dan learning (belajar). Blended Learning mengacu pada belajar yang menggabungkan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline), Dwiyo (2018: 59). Thorne (dalam Dwiyo, 2018: 59) menggambarkan blended learning sebagai “it represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning”.

Sedangkan Husamah (dalam Nasution dkk, 2019: 30) menjelaskan bahwa blended learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model

pengajaran serta berbagai media teknologi yang beragam. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan menjadi peserta didik yang aktif dan dapat memahami materi. Blended learning merupakan salah satu isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi. Banyak institusi atau praktisi yang telah mengembangkan dan memberikan definisi dengan bahasa mereka sendiri, sesuai dengan tipologi praktek blended learning itu sendiri. Blended Learning terdiri dari kata blended (kombinasi/campuran) dan learning (belajar). Blended Learning mengacu pada belajar yang mengombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline), Dwiyogo (2018: 59). Sehingga dapat disimpulkan bahwa blended learning merupakan kombinasi atau penggabungan dari berbagai aspek antara lain pembelajaran berbasis web, video streaming, audio, dan komunikasi dengan sistem pembelajaran yang tradisional dan termasuk juga metode, teori belajar, dan dimensi pedagogik

Salah satu strategi yang dapat digunakan pada metode pembelajaran blended learning adalah dengan menggunakan Media Inovatif. Media Inovatif merupakan program audio digital yang dapat dibeli dan diunduh oleh pendengarnya melalui RSS (Really Simple Syndication), Leinserson (dalam Dwiyogo, 2018: 110). Dari beberapa penelitian yang telah dilaksanakan tentang penggunaan Media Inovatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengembangan kemampuan, peningkatan kemandirian siswa, pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran aktif untuk menyampaikan tambahan materi. Media Inovatif juga dapat digunakan untuk memberikan peserta didik intruksi dan tuntunan mengenai apa yang mereka lakukan di lapangan. Proses belajar siswa yang didukung Media Inovatif mempunyai keuntungan yaitu fleksibilitas cara belajar, peningkatan motivasi, cara belajar informal, kaya sumber belajar dan peningkatan hubungan guru dan siswa.

Leinserson (dalam Dwiyogo, 2018: 112) menuliskan bahwa Media Inovatif memberi keuntungan pada sistem auditori siswa, karena mereka dapat mendengarkan isi Media Inovatif pada setiap kesempatan. Media Inovatif mampu membangun kemampuan verbal dan model psikologi gambar dan pada akhirnya menghubungkan keduanya, dimana hal ini membantu peserta didik meningkatkan daya ingat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Pembelajaran Blended Learning menggunakan Media Inovatif”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Classroom Action Research. Dalam perencanaannya, penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ketidaktuntasan pada siklus pertama maka dilakukakn penelitian lanjutan pada siklus kedua. Dalam tahap perencanaan, dilakukan langkah-langkah mengadakan observasi awal untuk mendapatkan gambaran awal motivasi siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, menyusun rumusan tujuan penerapan metode pembelajaran blended learning menggunakan Media Inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar, dan melakukan identifikasi aspek-aspek yang akan disiapkan pada Media Inovatif kepada siswa.

Data hasil penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen observasi, angket, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar siswa sesuai dengan format di bawah ini.

| No. | Kondisi | Kriteria Pernyataan | |
|-----|------------------------------------|---------------------|-------------|
| | | Positif | Negatif |
| 1. | Perhatian (<i>Attention</i>) | 2, 6, 9, 15, 18, 19 | 12, 17, 22 |
| 2. | Relevansi (<i>Relevance</i>) | 13, 24 | 21 |
| 3. | Percaya Diri (<i>Confidence</i>) | 1, 10, 20, 26 | 3, 5, 7, 14 |
| 4. | Kepuasan (<i>Satisfaction</i>) | 4, 8, 11, 16, 23 | 25 |

Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran, format wawancara, daftar skor angket siswa serta semua data pendukung yang merupakan penunjang dalam penelitian ini. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan pada setiap akhir siklus. Gambaran peningkatan motivasi siswa dapat dilihat melalui skor angket motivasi yang diisi siswa setelah melalui beberapa tahap pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilaksanakan pembelajaran metode blended Learning dengan menggunakan Media Inovatif pada siklus I, peserta didik di beri angket motivasi belajar, dan diperoleh gambaran motivasi siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani pada siklus I sebagaimana yang tampak pada tabel di bawah ini.

| No. | Kriteria Penilaian | Jumlah (Siswa) | Presentasi (%) |
|---------------|--------------------|----------------|----------------|
| 1 | Sangat Baik | - | 0 |
| 2 | Baik | 9 | 40,91 |
| 3 | Kurang Baik | 5 | 22,73 |
| 4 | Cukup Baik | 5 | 22,73 |
| 5 | Tidak Baik | 3 | 12,64 |
| Jumlah | | | 100 % |

Berdasarkan hasil tersebut, gambaran motivasi siswa pada kegiatan pembelajaran belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Belum berhasilnya kegiatan pembelajaran dalam siklus I menyebabkan penelitian ini dilanjutkan pada siklus II. Ketidaktuntasan pembelajaran pada siklus I dipengaruhi oleh aspek-aspek berikut, (1) guru kurang memotivasi siswa dalam mengawali pembelajaran; (2) materi Media Inovatif masih kurang menarik; (3) guru kurang memberikan umpan balik; (4) guru belum optimal dalam mengadakan refleksi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasar pada hasil refleksi di atas, maka peneliti mengadakan perbaikan dan penekanan pada hal-hal yang menjadi kekurangan dalam kegiatan pembelajaran siklus I.

Pada pembelajaran siklus II, gambaran motivasi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut.

Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Media Inovatif

| No. | Kriteria Penilaian | Jumlah (Siswa) | Presentasi (%) |
|---------------|--------------------|----------------|----------------|
| 1 | Sangat Baik | 5 | 22,73 |
| 2 | Baik | 13 | 59,09 |
| 3 | Cukup Baik | 4 | 18,18 |
| 4 | Kurang Baik | - | - |
| 5 | Tidak Baik | - | - |
| Jumlah | | | 100 % |

Dengan melihat hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, dan penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi yang telah dilakukan terhadap motivasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta menghasilkan bahwa motivasi siswa sangat rendah. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sangat rendah. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode Blended Learning menggunakan Media Inovatif, terdapat 9 siswa (40,91%) yang memiliki motivasi yang baik, 5 siswa (22,73%) dengan kriteria kurang baik, 5 siswa (22,73%) memiliki kriteria cukup baik, serta masih ada 3 siswa (12,64%) yang memiliki kriteria tidak baik.

Aspek-aspek yang menyebabkan motivasi siswa belum mencapai indikator keberhasilan pada siklus I setelah diadakan refleksi antara lain disebabkan oleh : 1) Guru kurang memotivasi siswa dalam mengawali pembelajaran, 2) materi pada Media Inovatif kurang menarik, 3) Guru kurang memberikan umpan balik, 4) Guru belum optimal dalam mengadakan refleksi dalam kegiatan pembelajaran.

Dari refleksi yang telah dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran siklus I, maka peneliti melakukan penekanan-penekanan terhadap hal-hal yang masih kurang, agar motivasi siswa bisa meningkat semaksimal mungkin. Adapun hal-hal yang diperhatikan pada pembelajaran siklus II yakni lebih memotivasi siswa pada saat mengawali pembelajaran, lebih mengoptimalkan kegiatan pembimbingan pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, memberikan umpan balik serta lebih mengoptimalkan kegiatan refleksi pada akhir kegiatan pembelajaran.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II, motivasi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada siklus II meningkat secara signifikan, dimana telah ada 5 siswa (22,73%) siswa yang memiliki kriteria sangat baik, 13 siswa (59,09%) yang memiliki kriteria baik dan hanya ada 4 siswa (18,18%) dengan kriteria kurang baik. Dengan demikian, jumlah siswa yang telah memiliki motivasi dengan kriteria baik dan baik sekali berjumlah 18 orang atau 81,82%.

Sementara itu, jika dilihat dari segi kondisi motivasi yang dibagi atas 4, yaitu perhatian (attention), relevansi (relevance), percaya diri (confidence), dan kepuasan (satisfaction),

peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

| No. | Kondisi | Siklus I | | Siklus II | |
|-----|------------------------------------|-----------|------------|-----------|----------|
| | | Rata-Rata | Kriteria | Rata-Rata | Kriteria |
| 1 | Perhatian (<i>Attention</i>) | 2.77 | Cukup Baik | 4.02 | Baik |
| 2 | Relevansi (<i>Relevance</i>) | 2.82 | Cukup Baik | 3.86 | Baik |
| 3 | Percaya Diri (<i>Confidence</i>) | 2.90 | Cukup Baik | 3.99 | Baik |
| 4 | Kepuasan (<i>Satisfaction</i>) | 2.73 | Cukup Baik | 3.86 | Baik |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata perhatian siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga untuk siklus I hanya 2,77 dengan kriteria cukup baik dan pada siklus II meningkat menjadi 4,02 dengan kriteria baik. Hal yang sama juga terjadi untuk kondisi yang lain, yakni pada siklus I relevansi 2,82 dan pada siklus II menjadi 3,86. Sementara itu untuk pada siklus percaya diri 2,90 dan meningkat pada siklus II menjadi 3,99. Dan untuk kepuasan, pada siklus I 2,73 dan pada siklus II meningkat mejadi 3,86.

Hasil capaian tersebut terlihat bahwa terjadi peningkatan setiap kondisi indikator dari motivasi, sehingga hal ini dapat mendukung keberhasilan dari penelitian ini.

Memperhatikan uraian hasil penelitian di atas, maka diperoleh kejelasan bahwa dengan menggunakan metode Blended Learning menggunakan Podcas pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta, maka motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga akan meningkat. Jumlah siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria baik dan baik sekali meningkat hingga 81,82%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu jika diterapkan Metode Blended Learning menggunakan Media Inovatif, maka Motivasi Belajar Siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta pada mata pelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga meningkat, dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Metode Blended Learning menggunakan Media Inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tilamuta.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, I. (2021). Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 1(1), 20–37.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 1–215.
- Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. (2018). *Pembelajaran senam berbasis Blended Learning guna meningkatkan hasil belajar*. State University of Malang.
- Nurliana Nasution, N. N. (2019). *Buku Model Blended Learning*. UNILAK PRESS.
- Pradana, A. A. (2021). Strategi Pembentukan Karakter Siswa Pada Jenjang Pendidikan Dasar Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *PREMIERE:*

Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Media Inovatif

Journal of Islamic Elementary Education, 3(1), 78–93.

Said, M. S. (2021). Kurangnya motivasi belajar matematika selama pembelajaran daring di MAN 2 Kebumen. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 7–11.

Abdullah. 2017. Penilaian Hasil Belajar. Jakarta : Bumi Aksara

Arends, R.I. 2008. Learning to Teach : Belajar untuk Mengajar. Edisi Ketujuh. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Arikunto, S. 2009. Manajemen Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta

Fisher, Alec. 2007. Berpikir Kritis : Sebuah Pengantar. Terjemahan oleh Benyamin Hadinata. 2009. Jakarta : Erlangga.

Hamalik, Oemar. 2007. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Bumi Aksara



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)