

Pengembangan Pembelajaran Ekstrakurikuler Futsal Berbasis Blended Learning untuk Tingkat SMA

Muhammad Tafdhil Azib Satria Putra Nugraha, Wasis Djoko Dwiyo*, Ari Wibowo
Kurniawan, Fahrial Amiq

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: wasis.djoko.fik@um.ac.id

Paper received: 3-8-2022; revised: 22-8-2022; accepted: 28-8-2022

Abstract

The purpose of this research is to improve students' abilities in futsal extracurricular learning through blended learning-based learning media. The method used in this research and development uses a Research and Development approach. The subjects used were futsal extracurricular participants at SMAN 1 Gondanglegi and SMAN 1 Bululawang. Data collection instruments include observations, and questionnaires. The data analysis technique in this research is descriptive percentage which is used to organize qualitative and quantitative data. The results of the research conducted through expert validation, group trials, and effectiveness tests, the overall results were very valid when used in futsal extracurriculars. The conclusion is that blended learning-based futsal extracurricular that has been applied in the trial can be used in the futsal extracurricular learning process for the high school level.

Keywords: learning; blended learning; futsal extracurricular

Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni guna menunjang kompetensi siswa pada pembelajaran ekstrakurikuler futsal dengan media pembelajaran berbasis blended learning. Metode yang dipakai untuk penelitian serta pengembangan yakni memakai pendekatan *Research and Development*. Subjek yang dipakai yakni peserta ekstrakurikuler futsal SMAN 1 Gondanglegi serta SMAN 1 Bululawang. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi serta kuesioner. Teknik analisis data yakni meliputi deskriptif persentase yang dipakai guna mengatur data kualitatif serta kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan meliputi validasi ahli, uji coba kelompok, serta uji efektivitas yang mana diperoleh hasil keseluruhan sangat valid saat digunakan dalam ekstrakurikuler futsal. Kesimpulannya bahwa pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning yang telah diterapkan dalam uji coba dapat digunakan pada proses pembelajaran ekstrakurikuler futsal untuk tingkat SMA.

Kata kunci: pembelajaran; *blended learning*; ekstrakurikuler futsal

1. Pendahuluan

Saat ini dunia teknologi terus berkembang sangat cepat begitu pula dengan dunia olahraga, jika dua hal dikombinasikan maka akan menghasilkan hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Olahraga berperan penting, dimana saat ini tumbuh berkembang dengan cepat di seluruh dunia, khususnya di Indonesia. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan juga masyarakat sehingga keterlibatan antara teknologi serta olahraga juga semakin meningkat. Menurut (Roesdiyanto & Budiwanto, 2008) menyatakan pemanfaatan serta pengaplikasian ilmu pengetahuan dan juga teknologi ialah sebagai faktor penentu pencapaian kesuksesan prestasi olahraga.

Olahraga makin diperlukan guna menjaga keselarasan, keserasian serta keseimbangan dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, pengelolaan yang tepat untuk ekstrakurikuler olahraga demi mencapa serta membentuk sikap manusia seutuhnya yang kuat serta sehat baik

jasmani ataupun rohani salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang. Ekstrakurikuler ialah aktifitas yang diselenggarakan oleh sekolah guna membantu mewujudkan kegiatan intrakurikuler. Menurut (KBBI, 2020) ekstrakurikuler ialah aktifitas yang posisi programnya terletak di luar program dan tercantum pada kurikulum contohnya latihan kepemimpinan serta pembinaan siswa. Salah satu cabang ekstrakurikuler olahraga yang perlu mendapatkan perhatian adalah cabang futsal.

Futsal adalah permainan yang setiap tim berjumlah lima orang dan berusaha saling memasukkan bola ke dalam gawang lawan. (Halim, 2009) berpendapat bahwa futsal ialah permainan mirip seperti sepakbola yang dilakukan dalam lapangan dengan ukuran lebih kecil. Permainan ini terdiri dari sepuluh orang (tim masing-masing terdiri dari lima orang), dan juga memakai bola yang lebih kecil serta lebih berat daripada olahraga sepakbola. Pemain harus memiliki skill dan teknik dasar untuk bisa bermain futsal dengan baik dan benar, walaupun kemampuan setiap pemain berbeda-beda, (Amiq, 2014) menjelaskan bahwa teknik futsal yang harus ditaklukan setiap pemain antara lain: 1) teknik dasar menggiring bola, 2) teknik dasar mengumpan bola, 3) teknik dasar menghentikan bola, 4) teknik dasar menendang bola, 5) kecepatan. Teknik dasar bermain futsal keseluruhan tersebut harus dapat ditaklukan oleh setiap pemain, selain itu juga setiap pemain futsal harus mengerti dan dapat memahami tentang peraturan-peraturan yang terdapat pada futsal, karena apabila pemain tidak mengerti tentang peraturan futsal, akan berdampak dengan kesalahan-kesalahan yang tidak perlu pada saat pertandingan. Selain itu juga pemain atau orang yang ingin belajar bermain futsal juga harus memahami sarana dan prasarana di dalam futsal.

Selama ini ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gondanglegi dan SMA Negeri 1 Bululawang hanya menggunakan metode tatap muka saja yang dilakukan di lapangan dan tidak pernah diberikan materi di dalam kelas. Sumber belajar mereka hanya melalui dari pembina Ekstrakurikuler futsal tidak ada buku dan multimedia pendukung sebagai sumber belajar yang lainnya. (Dwiyogo, 2016) menjelaskan bahwa sesudah melewati abad 21, pendidik selaku salah satu sumber yang utama diperkirakan tidak lagi cukup, semestinya sumber belajar pendidik harus diintegrasikan dengan sumber belajar lainnya yakni sumber belajar cetak, audio, audio visual serta komputer. Sejalan dengan pendapat, meningkatkan dan mengembangkan kualitas penyampaian ilmu atau pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran indoor maupun outdoor (Dwiyogo, 2013).

Blended learning adalah metode mengajar dengan mengkombinasikan antara menggunakan tatap muka, kemudian offline yaitu dengan menggunakan software atau buku dan yang terakhir online yaitu menggunakan kelas virtual atau kelas maya seperti google classroom dan edmodo. Tujuan utama dalam pembelajaran blended learning ialah untuk menawarkan karakteristik yang berbeda dari kesempatan pembelajar sehingga pembelajaran mandiri, berkelanjutan dan sepanjang hayat berlangsung dengan cara yang efektif, efisien serta menyenangkan. Penelitian awal menunjukkan hasil bahwa belum adanya dan diterapkannya blended learning dalam pembelajaran ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Gondanglegi serta SMAN 1 Bululawang. Penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran ekstrakurikuler futsal agar lebih efektif serta efisien. Peneliti mengkaji penelitian-penelitian yang relevan, penelitian yang dikerjakan oleh (Windiatha, A., Kristiyanto, A., & Purnama, 2018) dengan memakai media pembelajaran futsal adobe flash diperoleh hasil

yang valid dan efektif sehingga pembelajaran yang terjadi menjadi menarik. Kelebihan dari penelitian yang dilakukan adalah dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan melalui pembelajaran berbasis blended learning. Berdasarkan kajian-kajian yang telah dipaparkan maka peneliti melaksanakan penelitian “Pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning untuk tingkat SMA”.

2. Metode

Metode penelitian ini memakai model prosedural. Subjek yang dipilih yakni 20 peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Gondanglengi serta 20 peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Bululawang dengan memakai Instrumen pengumpulan data meliputi kuisisioner ataupun angket. Penerapan teknik analisis data kuantitatif serta kualitatif yang didapatkan dari penyusunan metode analisis kualitatif yang memakai triangulasi, sebaliknya analisis kuantitatif memakai deskriptif persentase. Prosedur penelitian serta pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler futsal ialah .: (1) analisis kebutuhan pemecahan masalah, (2) identifikasi sumber belajar serta kendala, (3) identifikasi karakteristik pembelajar. Prosedur rancangan terdiri; (4) menentukan tujuan pembelajaran, (5) pemilihan dan penentuan strategi pembelajaran (pengorganisasian isi, penyampaian, serta pengelolaan), (6) pengembangan sumber belajar (tatap muka, offline, online serta mobile). Beikutnya ialah prosedur evaluasi yang meliputi, yakni; (7) uji coba, (8) revisi, (9) prototipe proyek pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning, (Dwiyogo, 2016).

Instrumen yang dipakai pada penelitian pengembangan yakni kuesioner ataupun angket. Angket dipakai guna menyatukan data kuantitatif dari hasil analisis kebuthan, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi futsal, validasi ahli pembelajaran futsal serta uji coba produk pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning.

Teknik analisis yang dipakai yakni teknik analisis kualitatif serta kuantitatif. Analisis kualitatif dipakai guna mengelola data terdiri dari kalimat yang memuat saran dari ahli media pembelajaran, ahli materi futsal serta ahli pembelajaran futsal. Analisis kuantitatif dipakai guna mengelola data yang didapatkan dari hasil distribusi angket analisis kebutuhan, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli materi futsal, valdasi ahli pembelajaran futsal serta uji coba produk. Penentuan ketercapaian dalam penelitian dan pengembangan ini memakai standar penentuan nilai perhitungan presentase (%) lalu diubah ke dalam bentuk kualitatif.

Tabel 1. Konversi Skor ke Kriteria Akhir Ekstrakurikuler

Interval Skor	Hasil Konversi	Predikat	Kriteria
96-100	4.00	A	SB
91-95	3.67	A-	
86-90	3.33	B+	
81-85	3.00	B	B
75-80	2.67	B-	C
70-74	2.33	C+	
65-69	2.00	C	
60-64	1.67	C-	
55-59	1.33	D+	K
0-54	1.00	D	

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning untuk tingkat SMA terdiri dari hasil validasi ahli serta uji coba kelompok.

Tabel 2. Data Hasil Analisis Validasi Ahli Pembelajaran Futsal

No	Komponen	Skor Min	Skor Maks	Hasil Skor	Presentase (%)	Keterangan
1	Penyajian materi	4	16	13	81,25	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	20	17	85,00	Sangat Valid
3	Keakuratan materi	3	12	10	83,33	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		12	48	40	91,67	Sangat Valid

Pada Tabel 2 rata-rata keseluruhan (91,67%). Maka dari hasil yang didapatkan dari validasi ahli pembelajaran sepakbola maka produk bisa masuk ketahap uji coba.

Tabel 3. Data Hasil Analisis Ahli Materi Futsal

No	Aspek	Skor Min	Skor Maks	Hasil Skor	Presentase (%)	Keterangan
1	Kejelasan materi pembelajaran	6	24	16	66,67	Cukup Valid
2	Pemahaman materi pembelajaran	6	24	16	66,67	Cukup Valid
3	Kemudahan materi pembelajaran	6	24	17	70,83	Cukup Valid
4	Kesesuaian materi pembelajaran	6	24	16	66,67	Cukup Valid
5	Kemenarikan materi pembelajaran	6	24	16	66,67	Cukup Valid
Rata-rata keseluruhan		25	100	81	81,00	Sangat Valid

Pada Tabel 3 rata-rata keseluruhan adalah (81,00%) pada hasil yang didapatkan dari validasi ahli materi futsal maka produk bisa masuk ketahap uji coba.

Tabel 4. Data Hasil Analisis Ahli Media Teknologi Pembelajaran

Komponen	Aspek yang dinilai	Skor Min	Skor Maks	Hasil Skor	Presentase (%)	Keterangan
Modul/buku cetak	cover depan dan belakang	5	20	19	95	Sangat valid
	bahan buku	5	20	20	100	Sangat valid
	Layout, header, footer	5	20	20	100	Sangat valid
	Kata pengantar	5	20	19	95	Sangat valid
	Daftar isi	5	20	19	95	Sangat valid
	Keseluruhan substansi materi	30	120	120	100	Sangat valid

Komponen	Aspek yang dinilai	Skor Min	Skor Maks	Hasil Skor	Presentase (%)	Keterangan
Multimedia Interaktif	Tampilan pembuka	7	28	24	85,71	Sangat Valid
	Tampilan <i>home</i> (menu utama)	9	36	35	97,22	Sangat valid
	Tampilan menu tiap materi	9	36	34	94,44	Sangat valid
	Tampilan video	5	20	19	95,00	Sangat valid
<i>Google Classroom</i>	Menu <i>home</i> (utama)	3	12	11	91,67	Sangat Valid
Rata-rata keseluruhan		88	352	340	96,59	Sangat Valid

Pada Tabel 4 didapatkan hasil dari validasi ahli media teknologi pembelajaran bahwa produk dinyatakan valid dengan tingkat kevalidan yaitu 96,59% atau “sangat valid” yang berarti produk yang diujikan pada tahap ahli ini sudah bisa dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tabel 5. Data Hasil Analisis Kelompok Kecil

No	Komponen	Skor Min	Skor Maks	Hasil Skor	Presentase (%)
1	Kemenarikan	60	240	224	93,33
2	Kejelasan	50	200	184	92,00
3	Kemudahan	40	160	150	93,75
4	Keefektifan	30	109	109	100
Rata-rata keseluruhan		180	709	667	94,08

Tabel 6. Data Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

No	Komponen	Skor Min	Skor Maks	Hasil Skor	Presentase (%)
1	Kemenarikan	180	720	612	85,00
2	Kejelasan	150	600	505	84,17
3	Kemudahan	120	480	444	92,50
4	Keefektifan	90	360	307	85,28
Rata-rata keseluruhan		540	2160	1868	86,48

Berdasarkan Tabel 5 dan 6 masuk pada kategori sangat valid dengan keterangan bisa dipakai tanpa revisi sehingga ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning yang sudah siap diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

3.2. Pembahasan

Pembelajaran ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Gondanglegi dan di SMA Negeri 1 Bululawang hanya dilakukan di lapangan saja, membuat peserta didik secara teori atau pengetahuan tentang pembelajaran ekstrakurikuler futsal masih kurang apalagi ketika dihadapkan pada soal tentang pemahaman peserta didik merasa kesulitan. Dengan demikian pembagian waktu pembelajaran menjadi hal yang diperlukan dalam proses kegiatan belajar-mengajar agar seluruh aspek kompetensi bisa tercapai secara proposional. Kesimpulannya

ialah model pembelajaran blended learning ialah solusi guna menanggulangi permasalahan pembelajaran ekstrakurikuler futsal selama ini.

Keseluruhan dari hasil penelitian ialah mengaplikasikan model pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning yang telah dikombinasikan antara pembelajaran tatap muka memakai modul/buku pembelajaran ekstrakurikuler futsal, pembelajaran offline menggunakan multimedia interaktif dengan aplikasi autoplay, serta pembelajaran online menggunakan jejaring sosial kelas virtual Google Classroom terbukti menunjang motivasi, minat serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ekstrakurikuler futsal yang meliputi efektifitas, efesiensi, serta daya tarik pembelajaran ekstrakurikuler futsal. Hasil penelitain ini sama dengan pendapat (Ceylan, V.K, Kesici, 2017) yang mengungkapkan bahwa metode blended learning memperoleh hasil belajar menjadi lebih efektif dengan proses pembelajaran teknologi berbasis web yang sekarang berkembang pesat di lingkungan belajar. Selain itu dari hasil penelitian (Obiedat, R., Eddeen, L.N., Harfoushi O., Hamarsheh, M.A., Koury, A., Alassaf, 2014) menerangkan adanya pengaruh yang sangat signifikan dan positif dari pembelajaran dengan pendekatan blended learning pada pencapaian akademik para mahasiswa ketika menempuh pendidikan di Universitas Yordania.

Dari beberapa penelitian lainnya yang telah dilakukan menghasilkan bahwa perlunya peserta didik mampu mengoprasikan laptop atau komputer untuk menjadikannya sumber belajar lain selain guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Abdous & Yen (2010:256) siswa didorong untuk memberikan banyak kesempatan sehingga bisa mendapatkan ilmu antarlain dengan memaksimalkan komputer, dengan begitu pemahaman siswa bisa menjadi lebih baik dan blended learning telah mampu meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu ada juga penelitian lainnya yang didapati bahwasanya peserta didik lebih senang dan bersemangat ketika proses belajar melibatkan multimedia seperti video dan lainnya. Dari hasil penelitian (Khine, M. S. & Lourdusamy, 2003) diungkapkan bahwa blended learning multimedia memberikan pemahaman yang baik dan memberikan semangat pada peserta didik.

Penelitian lainnya yang dilakukan Vitolevle & Jankovic (2014) di Serbia, didasarkan pada uji coba blended learning sebagai proses pembelajaran transformatif untuk mengimbangi inovasi teknologi, menunjukkan bahwa blended learning adalah pilihan yang baik untuk siswa yang secara profesional terlibat dalam olahraga dan mereka dapat mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas mereka di samping komitmen pada bidang olahraga.

Jika diamati dari berbagai hasil penelitian serta pendapat di atas maka disimpulkan bahwasanya proses pembelajaran dengan mengaplikasikan model pendekatan blended learning dapat terjadi kenaikan hasil belajar yang baik dari segi peningkatan nilai, pemakaian waktu lebih efisien, serta ketertarikan sebuah produk yang menggugah siswa lebih termotivasi dari pemanfaatan media pembelajaran yang telah digunakan dari masing-masing penelitian maupun pembelajaran.

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini memperoleh hasil produk pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning untuk tingkat SMA. Pengembangan media pembelajaran tersebut dinilai dengan uji para ahli dan uji coba produk kepada peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 1 Gondanglegi dan di SMAN 1 Bululawang. Adapun hasil dari penelitian menerangkan nilai yang maksimal atau indeks Sangat valid, dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya pengembangan pembelajaran

ekstrakurikuler berbasis futsal sangat valid guna dipakai guru kelas, siswa, pelatih serta masyarakat yang ingin menerapkan kebugaran jasmani. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang sama di masa yang akan datang. Terlebih lagi, penulis mengharapkan agar materi futsal dapat dikembangkan lebih lanjut dengan subjek lain yang lebih luas sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.

Daftar Rujukan

- Amiq, F. (2014). *Futsal (Sejarah, Teknik Dasar, Persiapan Fisik, Strategi, dan Peraturan Permainan)*. Universitas Negeri Malang.
- Ceylan, V.K, Kesici, A. E. (2017). Effect of Blended Learning to Academic Achievement. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 308–320.
- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Wineka Media.
- Dwiyogo, W. D. (2016). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning: Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Wineka Media.
- Halim, S. (2009). *1 Hari Pintar Futsal (Dedi GNR)*. PT Buku Kita.
- KBBI. (2020). *Pengertian Ekstrakurikuler*. Indonesia.
- Khine, M. S. & Lourdusamy, M. (2003). Blended Learning Approach in Teacher Education: Combining Face to Face Instruction, Multimedia Viewing and Online Discussion. *British Journal of Educational Technology*, 34(5), 671–675.
- Obiedat, R., Eddeen, L.N., Harfoushi O., Hamarsheh, M.A., Koury, A., Alassaf, N. (2014). Effect of Blended-Learning on Academic Achievement of Students in the University of Jordan. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(2), 37–44.
- Roesdiyanto & Budiwanto, S. (2008). *Dasar-dasar Kepelatihan Olahraga*. Cetakan I. Laboratorium Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Windiatha, A., Kristiyanto, A., & Purnama, S. K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Player Latihan Teknik Dasar Futsal. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK*, 237–247.