



Model *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket

I Putu Eka Dharma Aditia^{1*}, I Putu Panca Adi² 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 03, 2023

Revised March 09, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

Kata Kunci:

Model *Blended Learning*, Hasil Belajar, Bola Basket

Keywords:

Blended Learning Model, *Learning Outcomes*, *Basketball*



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran PJOK semakin sulit diajarkan khususnya pada materi bola basket teknik dasar *passing*, sehingga para guru harus pandai memberikan pelajaran kepada peserta didiknya agar mampu menguasai keterampilan teknik dasar pada permainan bola basket. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar PJOK materi bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA melalui penerapan model *blended learning*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas PTK (*action research*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IBB 2 SMA dengan jumlah peserta didik 30 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument tes unjuk kerja. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar penilaian. Analisis data menggunakan persentase peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket sudah mengalami peningkatan, yaitu pada prasiklus adalah 53%, siklus I menjadi 100%, dan persentase pada aspek ketrampilan (psikomotor) teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket juga mengalami peningkatan, yaitu pada prasiklus adalah 49%, siklus I menjadi 83%. Disimpulkan bahwa penerapan model *blended learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA.

ABSTRACT

PJOK learning is increasingly difficult to teach, especially in basketball material basic passing techniques, so teachers must be good at providing lessons to students to be able to master basic technical skills in basketball games. This study aims to analyze the learning outcomes of PJOK basketball material in class XI IBB 2 SMA students through the application of blended learning models. This type of research is PTK (action research) class action research. The subjects in this study were students of class XI IBB 2 SMA with a total of 30 students. Data collection techniques using performance test instruments. The data collection instrument used an assessment sheet. Data analysis uses a percentage increase in learning outcomes. The results showed that the increase in learning outcomes of basic passing and catching techniques for basketball games had increased, namely in the pre-cycle was 53%, cycle I to 100%, and the percentage in the skill aspect (psychomotor) of basic passing and catching techniques for basketball games had also increased, namely in the pre-cycle was 49%, cycle I to 83%. It is concluded that the application of the blended learning model is effective for improving the learning outcomes of PJOK basketball material in class XI IBB 2 SMA students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Melalui pendidikanlah individu dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham dari yang tidak terampil menjadi terampil (Putra et al., 2020). Pendidikan sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang, dengan adanya pendidikan maka setiap individu bisa memahami hal baik dan buruk (Andrian et al., 2019; Rahayu et al., 2022). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Paramita et al., 2016; Santhi et al., 2020). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Salah satu pendidikan yang dapat dikatakan berpengaruh

*Corresponding author.

E-mail addresses: ekaputu1202@gmail.com (I Putu Eka Dharma Aditia)

pada perkembangan potensi peserta didik yaitu melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), karena dengan melakukan aktivitas jasmani peserta didik dapat mengembangkan potensi melalui aktivitas gerak yang kreatif dan inovatif (Lestari et al., 2020; Prabawa et al., 2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik (Darsana et al., 2021; Lestari et al., 2020). Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dilingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif (Ghiffary, 2020; Saputra et al., 2021).

Kenyataannya, rendahnya kualitas pendidikan disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang sesuai. Keadaan tersebut masih menjadi perhatian di Indonesia. Saat ini di Indonesia masih populer dengan pembelajaran konvensional, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik terbatas oleh dimensi ruang dan waktu, artinya peserta didik dan guru berada pada dalam ruang dan waktu yang sama untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang telah dilakukan kebanyakan kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang seperti halnya pada pembelajaran PJOK. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode yang monoton sehingga kemandirian belajar peserta didik kurang optimal. Permasalahan tersebut juga terjadi di SMA Negeri 1 Banjar khususnya kelas XI IBB 2 pada materi bola basket belum mencapai hasil yang memuaskan. Berdasarkan observasi awal, hasil belajar teknik dasar *passing* permainan bola basket yaitu, peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang peserta didik (40%), sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 20 orang peserta didik (60%). Dari data hasil belajar keseluruhan tentang teknik *passing* permainan bola basket, maka peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar (40%) dengan jumlah 10 orang peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas sebesar (60%) dengan jumlah peserta didik 20 orang peserta didik. Dengan menganalisis hasil belajar teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket tersebut, maka penguasaan teknik *passing* permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Banjar sangat kurang, jika hal ini terus terjadi, maka akan mengakibatkan kegagalan bagi pada peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga menghambat hasil belajar yang optimal. Pada materi bola basket masih banyak peserta didik yang cenderung pasif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, kebanyakan peserta didik kurang begitu senang dengan materi atau permainan bola basket. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran PJOK semakin sulit diajarkan khususnya pada materi bola basket teknik dasar *passing*, sehingga para guru harus pandai memberikan pelajaran kepada peserta didiknya agar mampu menguasai keterampilan teknik dasar pada permainan bola basket. Mengetahui karakteristik peserta didik merupakan hal yang tidak bisa ditinggalkan oleh guru. Salah satunya dengan melihat tahapan belajar peserta didik dimana dalam hal ini harus mengetahui tingkat kemampuan dalam kategori pemula, menengah atau lanjut.

Perubahan metode pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai fasilitator harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik. Upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan memanfaatkan teknologi dan informasi (IT). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam pendidikan pada saat ini. Khususnya dalam sistem pembelajaran, ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dan informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* adalah pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran secara tatap muka (*offline*), maupun pembelajaran dalam jaringan (*online*). Salah satu jenis dari metode pembelajaran *blended learning* yang efektif untuk saat ini, yaitu *blended learning outside in*. *Blended Learning Outside in* adalah pembelajaran yang diawali dari lingkungan fisik dan digital non akademik yang biasa digunakan peserta didik setiap hari yang kemudian diakhiri di dalam ruang kelas atau pada saat pertemuan yang dilakukan secara tatap muka (Kandakatla et al., 2020; Suma et al., 2020). Dengan demikian pembelajaran di dalam kelas akan lebih dalam dan kaya. Artinya, metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang berbasis elektronik (luring dan daring), sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal karena kelebihan dari kedua metode tersebut akan dapat saling melengkapi dari masing-masing kekurangan kedua metode pembelajaran tersebut (Mezaal, 2021; Smith et al., 2019).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan model pembelajaran *blended learning* sangat efisien dan efektif sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ini dapat menghemat sumber daya, waktu,

dan juga biaya yang dikeluarkan (Arifin et al., 2018; Bua et al., 2022; Fahlevi, 2022). Peserta didik dapat mengakses pembelajaran di mana saja dan kapan pun tanpa ada pembatasan ruang gerak dan waktu (Ariani, 2020). Selain itu, model *blended learning* juga dapat dikembangkan secara fleksibel dan peserta didik dapat mengakses modul pembelajaran dengan mudah karena dilakukan secara online (Kandakatla et al., 2020; Susila et al., 2021). Di samping itu perlu pula diketahui kekurangan model pembelajaran *blended learning* sehingga peserta didik maupun guru bisa menyasiasi dan menyusun perencanaan untuk mengatasi kerugian model pembelajaran yang satu ini. Adapun kekurangan dari model pembelajaran *blended learning* adalah ketergantungan terhadap internet dan media elektronik. Untuk peserta didik yang mempunyai keterbatasan dalam sarana dan prasarana yang tidak memadai tentu akan kesulitan ketika mengakses pembelajaran (Kandakatla et al., 2020; Tomej et al., 2022). Belum lagi apabila peserta didik ada yang gagap teknologi tentu akan kebingungan jika tidak dibimbing secara langsung. Keterampilan penggunaan teknologi harus dimaksimalkan baik oleh peserta didik maupun guru sehingga pembelajaran secara mandiri juga bisa teraplikasi dengan baik. Model pembelajaran *blended learning* dirasa efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK khususnya materi *passing* permainan bola basket Pada Peserta Didik Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas PTK (*action research*). Penelitian tindakan kelas adalah pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi bersama-sama di dalam kelas. Karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan secara berdaur (siklus) ulang. Jika siklus pertama dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka dapat segera ditarik kesimpulan, tetapi jika masih ada perbaikan atau metode yang digunakan tidak efektif, maka akan dilanjutkan ke tindakan berikutnya. Penelitian ini melibatkan partisipasi peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik 30 orang yang terdiri dari 15 putra dan 15 putri. Dalam proses mencari data yang relevan dengan tujuan peneliti, instrument yang digunakan adalah tes unjuk kerja *passing* dan menangkap bola permainan bola basket. Dalam memperoleh data hasil belajar terdiri dari dua aspek: aspek pengetahuan (kognitif), dan aspek keterampilan (psikomotor) yang digunakan untuk mengukur penguasaan hal-hal yang berkaitan dengan keterampilan gerak *passing* permainan bola basket. Data tersebut didapatkan dengan instrument berupa asesmen. Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	JumlahButir
Pengetahuan (Kognitif)	Mengingat tentangmateri permainan bolavoli (C1)	3
	Memahami materipermainan bola voli (C2)	4
	Mengidentifikasiteknik dasar permainan bolavoli (C4)	8
Keterampilan (Psikomotor)	Mempraktikkan sikap awal teknik dasar <i>passing</i> dan menangkap bola permainan bola basket (<i>chest pass, bounce pass, overhead pass</i>) (C3)	5
	Mempraktikkan sikap pelaksanaan gerak teknik dasar <i>passing passing</i> dan menangkap bola permainan bola basket (<i>chest pass, bounce pass, overhead pass</i>) (C3)	6
	Mempraktikkan gerakan sikap akhir teknik dasar <i>passing passing</i> dan menangkap bola permainan bola basket (<i>chest pass, bounce pass, overhead pass</i>) (C3)	4

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data pada suatu penelitian. Berikut instrumen yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data. Penilaian kognitif dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk isian (tes tulis) sesuai dengan materi pembelajaran. Penilaian aspek psikomotor didasarkan pada unjuk kerja yang ditunjukkan siswa dengan memberikan tanda (✓) bila deskripsi terpenuhi selama proses pembelajaran sesuai dengan rubrik penilaian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh dari masing-masing indikator di setiap aspeknya. Menentukan keberhasilan di dalam mengetahui hasil belajarpeserta didik, maka dilakukan pensekoran dan penentuan standar keberhasilan

belajar. Sistem penilaian PJOK dengan menggunakan sistem belajar tuntas yaitu peserta didik berhasil atau tuntas bila telah mencapai minimal 70 secara individu untuk penugasan materi sehingga dalam penelitian ini, indicator pencapaian keberhasilan ditentukan pada pencapaian materi minimal 75% secara klasikal. Adapun penentuan kategori dan ketuntasan dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Tabel Konversi Nilai Ketuntasan Mata Pelajaran PJOK SMA Negeri 1 Banjar

Rentang Skor dalam %	Nilai Angka/ Huruf	Kategori	Keterangan
91-100	A	Sangat Baik	Tuntas
83-90	B	Baik	Tuntas
70-82	C	Cukup	Tuntas
<69	D	Kurang	Tidak Tuntas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas PTK (*action research*). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan secara berdaur (siklus) ulang. Jika siklus pertama dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka dapat segera ditarik kesimpulan, tetapi jika masih ada perbaikan atau metode yang digunakan tidak efektif, maka akan dilanjutkan ke tindakan berikutnya.

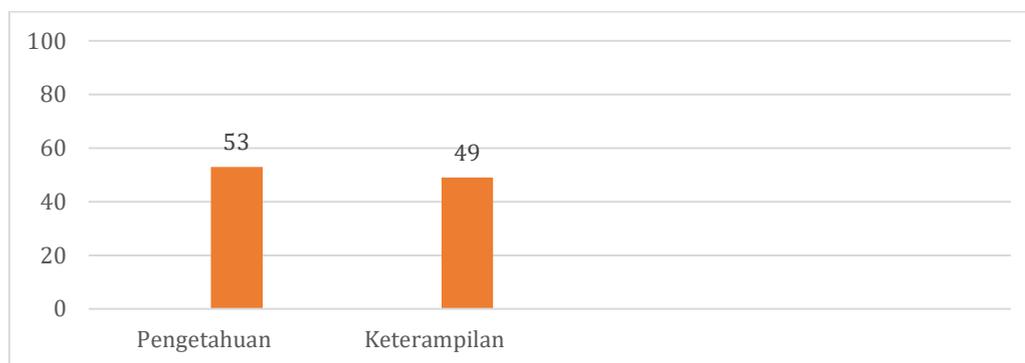
Pertama, Analisis Data Prasiklus, hasil observasi awal aspek pengetahuan (kognitif) pada mata pelajaran PJOK khususnya pada materi teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Belajar Prasiklus Aspek Pengetahuan pada Peserta Didik Kelas XI IBB 2

Aspek	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Aspek Kognitif	30	70	86	53	68	16	14
Aspek keterampilan teknik dasar <i>passing chest pass</i> permainan bola basket.	30	70	87	56	68	15	15
Aspek keterampilan teknik dasar <i>passing bounce pass</i> permainan bola basket	30	70	81	50	68	13	17
Aspek keterampilan teknik dasar <i>passing overhead pass</i> permainan bola basket	30	70	75	50	62	10	20
Aspek keterampilan teknik dasar menangkap bola permainan bola basket	30	70	87	56	75	21	9

Berdasarkan uraian hasil belajar, ketuntasan belajar peserta didik pada prasiklus aspek pengetahuan (kognitif) ditemukan dari 30 orang peserta didik, dalam kategori tuntas sebanyak 16 orang peserta didik atau (53%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 14 orang peserta didik atau (46%). Ketuntasan belajar peserta didik pada prasiklus aspek keterampilan (psikomotor) materi teknik dasar *passing chest pass* permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 15 orang peserta didik atau (50%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 15 orang peserta didik atau (50%), materi teknik dasar *passing bounce pass* permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 13 orang peserta didik atau (43%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 17 orang peserta didik atau (56%), materi teknik dasar *passing overhead pass* permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 10 orang peserta didik atau (33%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 20 orang peserta didik atau (66%), dan materi teknik dasar menangkap bola permainan bola basket ditemukan dari

30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 21 orang peserta didik atau (70%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 9 orang peserta didik atau (30%) jika dirata-ratakan menjadi 49%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik maka dapat diuraikan dalam bentuk grafik ketuntasan hasil belajar prasiklus pada Gambar 1.



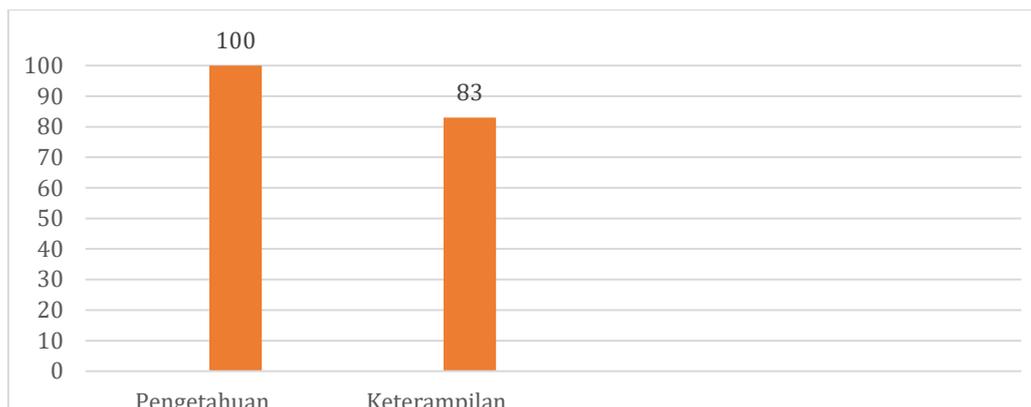
Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Analisis data siklus I, berdasarkan hasil pembelajaran siklus I analisis data hasil belajar (aspek pengetahuan dan keterampilan) peserta didik. Ada pun data hasil belajar peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar, pada materi teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket disajikan pada Tabel 4.

Berdasarkan uraian hasil belajar diatas, ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I aspek pengetahuan (kognitif) ditemukan dari 30 orang peserta didik, dalam kategori tuntas sebanyak 30 orang peserta didik atau (100%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 0 orang peserta didik atau (0%). Ketuntasan belajar peserta didik pada prasiklus aspek keterampilan (psikomotor) materi teknik dasar *passing chest pass* permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 26 orang peserta didik atau (86%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 5 orang peserta didik atau (14%), materi teknik dasar *passing bounce pass* permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 25 orang peserta didik atau (83%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 5 orang peserta didik atau (16%), materi teknik dasar *passing overhead pass* permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 25 orang peserta didik atau (83%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 7 orang peserta didik atau (16%), dan materi teknik dasar menangkap bola permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 25 orang peserta didik atau (86%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 5 orang peserta didik atau (16%) jika dirata-ratakan menjadi 83%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik maka dapat diuraikan dalam bentuk grafik ketuntasan hasil belajar siklus I disajikan pada Gambar 2.

Tabel 4. Hasil Belajar Materi Teknik Dasar *Passing* dan Menangkap Bola Peserta Didik Kelas XI IBB 2

Aspek	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Aspek Pengetahuan (Kognitif)	30	70	100	86	93	30	0
Aspek keterampilan teknik dasar <i>passing chest pass</i> permainan bola basket.	30	70	100	56	81	26	4
Aspek keterampilan teknik dasar <i>passing bounce pass</i> permainan bola basket	30	70	93	62	81	25	5
Aspek keterampilan teknik dasar <i>passing overhead pass</i> permainan bola basket	30	70	93	50	75	25	5
Aspek keterampilan teknik dasar menangkap bola.permainan bola basket.	30	70	100	68	81	25	5



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Refleksi Hasil Tindakan Siklus I, pada siklus I membuat sebuah refleksi bahwa data hasil belajar peserta didik sudah seperti apa yang diharapkan. Dilihat dari ketuntasan belajar aspek pengetahuan (kognitif) pada siklus I yaitu sebesar 100%. Ketuntasan belajar aspek keterampilan (psikomotor) pada siklus I materi teknik dasar *passing chest pass* permainan bola basket yaitu sebesar 86%, materi teknik dasar *passing bounce pass* permainan bola basket yaitu sebesar 83 %, materi teknik dasar *passing overhead pass* permainan bola basket yaitu sebesar 83%, dan materi teknik dasar menangkap bola permainan bola basket yaitu sebesar 83% jika dirat-ratakan menjadi 83%. Persentase pada aspek pengetahuan (kognitif) teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket sudah mengalami peningkatan, yaitu pada prasiklus adalah 53%, lalu kemudian pada siklus I menjadi 100%, dan persentase pada aspek ketrampilan (psikomotor) teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket juga mengalami peningkatan, yaitu pada prasiklus adalah 49%, lalu kemudian pada siklus I menjadi 83%. Dari pemaparan data tersebut, sudah menunjukkan bahwa secara keseluruhan telah terjadi peningkatan hasil belajar pada materi teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket, maka diputuskan untuk mengakhiri tindakan penelitian ini.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan penerapann model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam mengukur keberhasilan peserta didik pada siklus I, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru PJOK di SMA Negeri 1 Banjar untuk memberikan tes aspek pengetahuan dan tes aspek keterampilan pada akhir proses pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar. *Blended learning* merupakan penggabungan dua model pembelajaran yang terpisah, yaitu *blended learning* lebih menekankan kepada penggabungan metode konvensional (*face-to-face*) dengan metode *online* atau pembelajaran yang berbasis teknologi, teknologi yang dimaksud disini adalah teknologi internet. Pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* dirasa lebih efektif, jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional saja maupun sebaliknya. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang mewakili era digital karena telah terintegrasi dengan internet (Borup et al., 2020; Indra et al., 2021). *Blended learning* adalah suatu pembelajaran yang bersifat fleksibel dengan menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional dan pembelajaran online serta memanfaatkan teknologi informasi dalam penerapannya (Amin et al., 2021; Kandakatla et al., 2020; Sari et al., 2022).

Berdasarkan penelitian sudah berhasil dengan baik dan sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan serta sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar tahun pelajaran 2022/2023. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap (Fikri et al., 2023; Koloay, 2017; Wirayasa et al., 2021). Siswa yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor untuk berinteraksi terhadap lingkungannya dalam melakukan kegiatan belajar (Herry et al., 2021; Workala, 2021). Berdasarkan uraian di atas di dalam taksonomi mengkategorikan jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar, antara lain ranah sikap,

ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan (Rezeqi et al., 2020; Uki et al., 2021). Dengan demikian, hasil belajar meningkat dengan menerapkan model *blended learning*. Temuan ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan model *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan 4C (Bahtiar, 2021; Purwasih et al., 2021). Implementasi *blended learning* dapat meningkatkan pemahaman siswa (Bua et al., 2022). Penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar (Riinawati, 2021). Berdasarkan pembahasan model *blended learning* efektif digunakan. Implikasi penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat dengan penerapan model pembelajaran.

4. SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *blended learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar. Maka dari itu guru harus lebih kreatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan alat atau fasilitas, memvariasikan pembelajaran, dan lain-lain agar peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Selain guru menerapkan model pembelajaran yang variatif, guru juga harus mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang baik pula. Guru juga harus mampu memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar peserta didik dengan maksimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. K., Sudana, I. N. D., Setyosari, P., & Djatmika, E. T. (2021). The Effectiveness of Mobile Blended Problem Based Learning on Mathematical Problem Solving. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(1), 119. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i01.17437>.
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>.
- Ariani, T. (2020). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in Physics Problems. *Physics Educational Journal*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.37891/kpej.v3i1.119>.
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Development of Animated Video-Based Learning Media with ADDIE Model in Blended Learning Activities. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.273>.
- Bahtiar, B. (2021). The effectiveness of blended learning model to promote physics students' critical thinking skill. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(3), 441–452. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i3.29619>.
- Borup, J., Graham, C. R., West, R. E., Archambault, L., & Spring, K. J. (2020). Academic Communities of Engagement: an expansive lens for examining support structures in blended and online learning. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 807–832. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09744-x>.
- Bua, A. T., Agustina, D. A., Permatasari, N., Ayuni, M., & Retnaningati, D. (2022). Implementasi Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 4984–4988. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1144>.
- Darsana, Satyawan, Spyanawati, & Parta. (2021). Pengembangan Video Tutorial Model Permainan Dalam PJOK Untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Pada Kelas 1 Sekolah Dasar Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 20–30. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>.
- Fahlevi, M. R. (2022). Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 230–249. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v5i2.2714>.
- Fikri, A., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 207–214. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.53241>.
- Ghiffary, M. (2020). Survei Ketersediaan Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Tingkat SMP di Kecamatan Buleleng. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(1), 34–41.
- Herry, I. P., Andika, W., Yoda, I. K., & Dharmadi, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4423396>.
- Indra, R. C., Hartanto, P. D., Kusumaningtyas, D. A., Ali, R. M., & Muchlas. (2021). Community radio-based blended learning model: A promising learning model in remote area during pandemic era. *Heliyon*,

- 7(7). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07511>.
- Kandakatla, R., Berger, E. J., Rhoads, J. F., & DeBoer, J. (2020). Student perspectives on the learning resources in an Active, Blended and Collaborative (ABC) pedagogical environment. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(2), 7–31. <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i2.11606>.
- Koloay, C. C. J. (2017). Implementasi Model Kooperatif Tps Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar Passing Bola Voli. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(3), 98–109. <https://doi.org/10.23887/jppp.v1i3.12629>.
- Lestari, L. K. G. A. D., Parwata, I. G. L. A., & Dartini, N. P. D. S. (2020). Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pjok Tingkat Smp Se-Kecamatan Pupuan. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 124–132. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33767>.
- Mezaal, A. K. (2021). The Effect Of Blended Teaching Method On Iraqi EFL Students' Performance In Learning English Language. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(7), 2817–2823. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i7.3869>.
- Paramita, D. K., Garminah, & Wibawa, I. M. C. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.6954>.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia*, 1(1), 11 – 26. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.3>.
- Purwasih, R., Rahimullaily, R., & Suryani, A. I. (2021). Blended Learning Model in Improving 4C Abilities of Information System Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 742–753. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.30939>.
- Putra, R. A., Wahjoedi, H., & Spyanawati, N. L. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 101. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rezeqi, S., Brata, W. W. W., Handayani, D., & Gani, A. R. F. (2020). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Taksonomi Organisme Tingkat Rendah Terhadap Capaian Pembelajaran Berbasis KKNI. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(2), 174–180. <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i2.17697>.
- Riinawati. (2021). Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3794–3801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1083>.
- Santhi, N. L. K. W., Sri Asri, I. G. A. A., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 281. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25853>.
- Saputra, D. A., & Satyawan, I. M. (2021). Motivasi Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(1), 40–45. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i1.30984>.
- Sari, R. W., Khaerudin, K., & Kusumawardani, D. (2022). Mixed Training Program: Helping Seesaw to Develop Blended Learning at the Community Learning Center. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(1), 108–117. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i1.38800>.
- Smith, K., & Hill, J. (2019). Defining the nature of blended learning through its depiction in current research. *Higher Education Research and Development*, 38(2), 383–397. <https://doi.org/10.1080/07294360.2018.1517732>.
- Suma, K., Suwindra, I. N. P., & Sujanam, R. (2020). The effectiveness of blended learning in increasing prospective physics teacher students' learning motivation and problem-solving ability. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 436–445. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.235>.
- Susila, A. B., Indiyahni, I., & Bakri, F. (2021). TPACK in blended learning media: Practice 4C skills for rotational dynamics in senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 2019(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012046>.
- Tomej, K., Liburd, J., Blichfeldt, B. S., & Hjalager, A. M. (2022). Blended and (not so) splendid teaching and learning: Higher education insights from university teachers during the Covid-19 pandemic☆. *International Journal of Educational Research Open*, 3(November 2021), 100144. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100144>.
- Uki, N. M., & Liunokas, A. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make a Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurna Basicedu*, 5(6), 5542–5547. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1363>.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil

- Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>.
- Workala, R. (2021). Implementasi Pendekatan Scientific Kooperatif NHT Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Journal of Education Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12351>.