

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani sebagai komponen secara keseluruhan dari pendidikan telah disadari manfaatnya oleh banyak kalangan. Tetapi mereka mempunyai perbedaan pendapat dalam memahami pengertian tentang Penjas. Perbedaan pendapat itu wajar, yang terpenting seseorang harus melakukan pembatasan pengertian yang dianut secara jelas dan konsisten. Dalam KTSP tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 204) diuraikan tentang Penjas sebagai berikut : Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sedangkan menurut beberapa ahli seperti Rusli Lutan (2000: 1) Penjas merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup. Menurut Subagiyo dkk (2008: 18) pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan, dan didayagunakan dalam pendidikan. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah usaha sadar yang dilakukan guru untuk mengembangkan

dan meningkatkan kebugaran jasmani, kemampuan motorik, kemampuan berpikir dan sikap positif melalui berbagai bentuk aktivitas permainan, olahraga, dan pendidikan kesehatan sehingga anak dapat menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya.

Tujuan Pendidikan Jasmani Dalam kurikulum Penjasorkes dijelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani , olahraga, dan kesehatan adalah membantu siswa untuk mempunyai tujuan seperti yang tertera dalam buku KTSP tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 205), sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
- c. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
- e. Mengembangkan sikap positif, jujur, disiplin, dan bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis
- f. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup dan kesegaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Sedangkan menurut Samsudin (2008: 3) tujuan pendidikan jasmani adalah:

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi.
- c. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan ketrampilan gerak dan ketrampilan teknik.
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat.
- g. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat (Subagiyo, 2008: 107). Tujuan Penjas harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Salah satu tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang dalam UUD 1945 adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang sehat

jasmani dan rohani. Sehingga mata pelajaran Penjasorkes adalah salah satu mata pelajaran mempunyai peran utama untuk membentuk dan meningkatkan kesegaran jasmani peserta didiknya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Materi Pendidikan Jasmani Dalam pembelajaran Penjasorkes, seorang guru Penjasorkes harus milih materi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan individual sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Materi pelajaran 11 merupakan bahan yang digunakan untuk mencapai atau untuk mewujudkan terselenggaranya tujuan yang telah dirumuskan (Subagiyo, dkk 2008: 134). Materi pendidikan jasmani sangat beragam dan semuanya saling berkaitan. Menurut Samsudin (2008: 5) materi mata pelajaran Penjasorkes meliputi pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas. Sehingga seorang guru harus menetapkan tujuan yang bersifat umum menjadi yang bersifat khusus, serta memilih materi pelajaran yang sesuai dan paling baik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pengertian Kesegaran Jasmani Kesegaran jasmani menurut pusat pengembangan kualitas jasmani (2002: 1), adalah kemampuan tubuh seseorang untuk melakukan tugas pekerjaan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Menurut Djoko Pekik Irianto (2004: 2), kesegaran fisik (physical fitness), yakni kemampuan seseorang untuk dapat melakukan kerja sehari-hari secara efisien tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan sehingga masih dapat menikmati waktu

luangnya. Kesegaran jasmani menurut R.S Harisenja (1993: 1) adalah kemampuan seseorang untuk melakukan pekerjaan berat sehari-hari dengan mudah tanpa merasa cepat lelah dan masih mempunyai sisa atau cadangan tenaga untuk menikmati waktu senggang atau untuk keperluan sewaktu-waktu dapat digunakan. Dian Herlinawati di artikelnya menerangkan bahwa kebugaran jasmani adalah kesanggupan dan kemampuan tubuh melakukan penyesuaian (adaptasi) terhadap pembebasan fisik yang diberikan kepadanya tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan.

Thompson yang dikutip Suryanto (2003: 27), kesegaran jasmani ialah keadaan kardiovaskuler baik, memiliki kekuatan otot, daya tahan dan kelentukan yang baik serta perbandingan lemak tubuh seimbang. Hal yang sama dikemukakan oleh Rusli Lutan (2002: 7) bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan tugas fisik yang memerlukan kekuatan, daya tahan dan fleksibilitas. Jadi kesegaran jasmani adalah aspek-aspek kemampuan fisik yang menunjang kesuksesan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas dalam kehidupannya. Semakin tinggi tingkat kesegaran jasmani seseorang, maka semakin besar pula kemungkinannya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan semakin besar pula untuk menikmati kehidupan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kegiatan dalam waktu tertentu tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan orang tersebut masih mempunyai cadangan tenaga untuk melakukan aktivitas yang dikehendakinya.

Komponen-Komponen Kesegaran Jasmani Seseorang ingin mencapai kondisi kesegaran jasmani yang prima perlu melakukan latihan fisik yang melibatkan komponen kesegaran jasmani dengan metode latihan yang benar. Komponen-komponen kesegaran jasmani dikelompokkan menurut Wahjoedi (1994) yang dikutip oleh Dwi Cahyo adalah:

1. Kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan (physical fitness related health) dan
2. Kebugaran yang berhubungan dengan keterampilan (physical fitness related skill). Kompone
3. n kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan menurut Rusli Lutan (2002: 8), komponen dasar kesegaran jasmani terdiri dari : a) daya tahan aerobik b) kekuatan otot c) daya tahan otot d) fleksibilitas Hal senada juga dikemukakan oleh Len Kravitz (1997: 5), terdapat 5 komponen utama dari kebugaranyang harus diperhatikan: a) daya tahan kardiorespirasi; b) kekuatan otot; c) daya tahan otot; d) keleturan; dan e) komposisi tubuh.

Sedangkan komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan ketrampilan diuraikan oleh Mutohir dan Gusril (2004 :72) yang dikutip di <http://www.sarjanaku.com/2011/09/kesegaran-jasmanipengertian-fungsi.html> terdiri dari kecepatan, power, keseimbangan, kelincahan, koordinasi dan kecepatan reaksi.

Apabila sesorang sudah 14 memiliki komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut bugar.

Sedangkan orang yang ingin memperbaiki ketrampilan maka orang tersebut harus melatih komponen yang berhubungan dengan ketrampilan. Ada beberapa komponen kebugaran jasmani dan itu sangat penting untuk diketahui karena komponen-komponen tersebut merupakan penentu baik buruknya tingkat kebugaran jasmani seseorang. Secara keseluruhan komponen kebugaran jasmani diuraikan oleh Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani (2002: 1), kebugaran jasmani terdiri dari beberapa komponen yaitu: a. Daya tahan kardiovaskuler (Cardiovascular endurance) b. Daya tahan otot (Muscle endurance) c. Kekuatan otot (Muscle strength) d. Kelenturan (Flexibility) e. Komposisi tubuh (Body Composition) f. Kecepatan Gerak (Speed of movement) g. Kelincahan (Agility) h. Keseimbangan (Balance) i. Kecepatan reaksi (Reaction time) j. Koordinasi (Coordination).

Sedangkan menurut Len Kravitz (1997: 5), terdapat 5 komponen utama dari kebugaran yang harus diperhatikan: a) daya tahan kardiorespirasi; b) kekuatan otot; c) daya tahan otot; d) kelenturan; e) komposisi tubuh. Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen kebugaran jasmani adalah unsur-unsur yang dimiliki oleh jasmani dan mampu berfungsi dengan baik untuk menuju kondisi jasmani yang baik pula. Dari kesimpulan di atas, dapat dikatakan bahwa 15 komponen-komponen tersebut bersifat saling melengkapi dan untuk memperbaiki kebugaran jasmani setidaknya kita harus melatihnya. Ada lima komponen terpenting yang minimal dapat meningkatkan kebugaran jasmani yaitu daya tahan kardiorespirasi, daya tahan otot, kekuatan otot, kecepatan, dan daya ledak.

2.2 Pandemi Covid -19

Covid-19 atau *Coronavirus Disaeses-19* merupakan jenis penyakit baru yang belum pernah terjadi pada manusia. Covid-19 adalah keluarga besar virus yang dapat menimbulkan penyakit ringan seperti pilek hingga penyakit serius seperti MERS dan SARS. Astini (2020:16) mengatakan dua jenis *coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat yaitu *Midde East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Virus penyebab Covid -19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Wabah *coronavirus* ini diketahui berasal dari Wuhan, Tiongkok, yang ditemukan pada akhir Desember 2019 dan terkonfirmasi masuk ke Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Supriyatna (2020) mengatakan bahwa organisasi kesehatan dunia (WHO) mengumumkan wabah *coronavirus* 2019-2020 sebagai Kesehatan Masyarakat Darurat Internasional (PHEIC) pada 30 Januari 2020, dan mendeklarasikan wabah *coronavirus* sebagai pandemi pada 11 Maret 2020 mengingat wabah ini telah sampai pada tingkat penyebaran dan keparahan yang mengkhawatirkan. Wabah ini sangat mengguncang warga dunia, mengingat hampir 200 negara terjangkit oleh virus ini termasuk Indonesia.

Menurut situs WHO, gejala Covid-19 yang paling umum adalah kelelahan, batuk kering dan demam. Sebagian orang merasakan gejala-gejala tersebut, namun ada juga sebagian orang yang terinfeksi tanpa merasakan gejala apapun. Astini (2020:16) juga mengungkapkan bahwa ciri-ciri yang pada umumnya terjadi pada pasien

Covid-19 seperti sesak napas, batuk, demam dengan masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Menurut WHO, *coronavirus* pada manusia menyebar dari orang ke orang melalui cairan yang keluar dari hidung atau mulut ketika orang tersebut batuk, bersin atau mengembuskan nafas. Kemudian orang tersebut menyentuh mata, hidung atau mulut.

2.3 Pengertian Model Pembelajaran

Model dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pola dari sesuatu yang akan dihasilkan atau dibuat. Model dapat dikatakan sebagai kerangka konseptual yang dijadikan sebagai fondasi ketika melaksanakan suatu kegiatan (Syarifuddin, 2019:23). Selanjutnya Indrawati (2011:15), mengungkapkan bahwa suatu rencana dan susunan yang digunakan sebagai pondasi dalam merancang pembelajaran di kelas disebut dengan model pembelajaran. Prosedur yang digunakan sebagai pedoman agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal diantaranya yaitu seperti strategi, teknik, metode, media dan lain-lain (Affandi, dkk 2013:16)

Model pembelajaran akan merujuk pada pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2012:133). Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah seluruh susunan penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek baik sesudah ataupun sebelum

melakukan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru serta fasilitas-fasilitas yang berkaitan untuk menunjang proses pembelajaran baik secara langsung ataupun tidak langsung agar pembelajaran tersusun secara sistematis dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu model pembelajaran dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk membuat, merancang atau melaksanakan sesuatu kegiatan agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

2.3.1 Ciri-ciri model pembelajaran

Sebuah pembelajaran perlu perencanaan pembelajaran dari beberapa teori untuk menyusunnya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran (Amiruddin, 2016:4). Sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan atau pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu bagian yang paling berperan dalam suatu pembelajaran. Berangkat dari prinsip-prinsip dan teori belajar, model pembelajaran disajikan sedemikian rupa sehingga memiliki ciri-ciri khusus yang tidak terdapat pada strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Menurut Rusman (2012:136), adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Misalnya model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) sistem sosial; dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang paling utama. Sehingga dalam sebuah model pembelajaran, sudah termasuk di dalamnya strategi, metode dan teknik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu ketika kita menggunakan model pembelajaran, maka secara otomatis kita akan mengetahui strategi, metode dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi, metode, teknik yang digunakan pada pembelajaran bergantung pada model pembelajaran yang digunakan.

2.4 Pengertian *Blended learning*

Istilah *blended learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang dimana terdiri dari dua suku kata yaitu *blend* artinya campuran, maksudnya terdapat beberapa pola pembelajaran yang diintegrasikan, dan *learning* yang artinya belajar. Secara umum model pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran kombinasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman pembelajaran *online* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dan pengalaman belajar tatap muka yang terhubung secara langsung dengan guru.

Blended learning adalah kombinasi dari dua instruksi model pembelajaran yaitu sistem pembelajaran tradisional dan sistem pembelajaran yang menekankan pada peran teknologi komputer atau lebih dikenal dengan pembelajaran *online* (Hendarita, 2018:2). Sementara Munir (2017:62) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis *blended learning* yaitu pembelajaran bukan hanya berbasis pada tatap muka, tetapi dikombinasikan dengan sumber ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat *online* maupun *offline*. Sedangkan Onta (2018:2) menyebutkan bahwa *blended learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media pembelajaran berbasis *online* dan berbagai macam alat komunikasi yang mendukung komunikasi antara siswa dan guru.

Dengan demikian peneliti dapat merangkum bahwa *blended learning* adalah perencanaan atau pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran langsung tatap muka dengan pembelajaran secara *online* yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dengan tujuan siswa tidak hanya menguasai materi pembelajaran namun siswa juga menguasai teknologi yang didapatkan dari pengalaman belajar dengan model ini. Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga sudah mulai diarahkan ke arah *blended learning* sehingga terjadi pembelajaran yang lebih bermakna (Dwiyogo, 2018:83)

2.4.1 Tujuan dan Karakteristik *Blended learning*

Dalam pelaksanaan pembelajaran, *Blended learning* memiliki beberap tujuan. Onta (2018:22) menyebutkan tujuan dari model pembelajaran *blended learning* adalah :

1. Membantu siswa agar dapat memperoleh pembelajaran lebih baik yang disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan belajarnya.
2. Menyediakan peluang bagi pendidik dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi siswa, dengan menggabungkan aspek tatap muka dan *online*.
4. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif.

5. Kelas *online* memberikan siswa konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat dan dimana saja selama siswa memiliki akses internet.

Selain tujuan pembelajaran, Onta (2018:23) juga menyebutkan karakteristik dari model pembelajaran *blended learning* sebagai berikut :

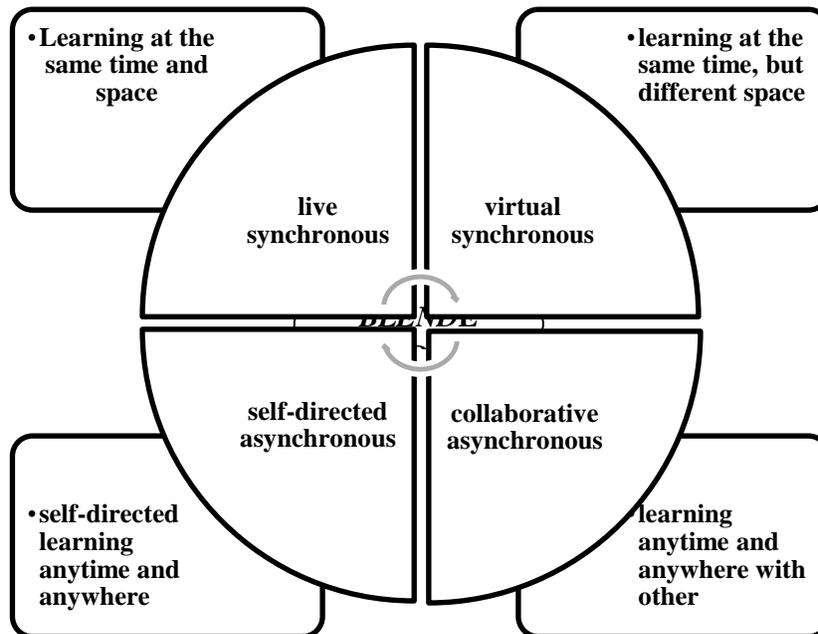
1. *Blended learning* memupuk kemandirian siswa karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk mencoba latihan secara mandiri sebelum konsultasi dan melatih siswa untuk melakukan penilaian terhadap diri sendiri.
2. Siswa harus memiliki keterampilan dalam manajemen waktu dan menyesuaikan jadwal belajar dengan sifat pekerjaan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.
3. Siswa merasakan lingkungan belajar terpadu sebagai lingkungan yang membutuhkan lebih banyak tanggung jawab
4. Model *blended learning* mengajarkan siswa untuk disiplin karena siswa bekerja lebih teratur dan aktif dalam latihan soal secara *online*.

Berdasarkan tujuan dan karakteristik dari model pembelajaran *blended learning* yang telah diuraikan dapat kita ketahui bahwa model pembelajaran ini sangat solutif dan tepat untuk diterapkan pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *blended learning* menawarkan kemudahan untuk memperoleh pembelajaran jarak jauh yaitu salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan dan kecanggihan teknologi

Penerapan model pembelajaran *blended learning* ini tidak hanya menjadi solusi untuk proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19, namun juga dapat dilihat sebagai inovasi untuk mengintegrasikan kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0. *Blended learning* menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (Husamah, 2014: 7). Oleh sebab itu banyak sekali manfaat dan pengalaman yang akan didapatkan oleh siswa, guru ataupun sekolah pada penerapan model pembelajaran *blended learning* ini.

2.4.2 Ruang Belajar *Blended learning*

Dwiyanto (2020:4) berpendapat bahwa terdapat empat ruang belajar dalam *blended learning* yaitu sinkron langsung (*live synchronous*), sinkron virtual (*virtual synchronous*), asinkron mandiri (*self-paced asynchronous*) dan asinkron kolaboratif (*collaborative asynchronous*).



Gambar 2.1 Diagram Ruang Belajar *Blended learning*

Dari diagram diatas, terlihat jelas terdapat empat ruang belajar yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Sinkron langsung (*live synchronous*) merupakan proses pembelajaran yang terjadi secara tatap muka pada tempat dan waktu secara bersamaan. Dimana siswa dan guru berada pada satu ruangan atau kelas untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran seperti ini biasanya sering disebut dengan pembelajaran konvensional atau tradisional yang biasanya dilakukan di sekolah.
- b. Sinkron virtual (*virtual synchronous*) merupakan proses pembelajaran yang terjadi secara tatap maya. Dimana pembelajaran terjadi pada waktu yang sama

namun dalam tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Pembelajaran ini menggunakan berbagai macam teknologi *video conference* seperti *zoom meeting*, *google meet*, dan lainnya.

- c. Asinkron mandiri (*self-directed asynchronous*) adalah proses pembelajaran yang terjadi secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Sehingga proses pembelajaran tidak terikat oleh waktu dan tempat. Siswa secara mandiri memenuhi kebutuhan belajarnya dengan difasilitasi bahan ajar digital atau *learning object* dalam berbagai jenis media audio, video, teks dan lainnya.
- d. Asinkron kolaboratif (*collaborative asynchronous*) adalah proses pembelajaran yang terjadi kapan saja dan dimana saja untuk saling mendiskusikan, mengkritisi ataupun mengevaluasi dengan memanfaatkan teknologi kolaboratif. Misalnya melakukan diskusi, tanya jawab pada forum diskusi *online* seperti *Google classroom*, *whatsapp group* dan lainnya.

Komposisi *blended learning* yang sering digunakan yaitu 50 berbanding 50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka 50% untuk pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan. Namun ada pula yang menggunakan komposisi 75 berbanding 25, yang artinya 75% untuk pembelajaran tatap muka dan 25% untuk pembelajaran secara *online*. Begitu pula sebaliknya pada komposisi 25 berbanding 75 yaitu, 25% untuk pembelajaran tatap muka sedangkan untuk pembelajaran secara *online* 75 %.

Pertimbangan untuk menentukan komposisi yang digunakan pada pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran seperti kompetensi yang akan dihasilkan, lokasi pembelajar, kemampuan siswa dan guru serta sumber belajar yang cocok (Munir, 2017:64). Seperti kondisi yang sedang terjadi saat ini, dimana komposisi yang paling tepat untuk digunakan adalah 25 berbanding 75, dimana guru dan siswa lebih banyak melakukan proses pembelajaran secara daring dibandingkan tatap muka dikarenakan mempertimbangkan kondisi yang terjadi saat ini yaitu pandemi Covid-19. Namun apapun bentuk dan komposisi kombinasinya, penyelenggaraan pembelajaran berbasis *blended learning* senantiasa bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diperlukan (Pribadi, 2017:226).

2.4.3 Komponen *Blended learning*

Model pembelajaran *blended learning* memiliki 3 komponen pembelajaran yang digabungkan menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning* (Istiningsih dan Hasbullah, 2015: 68). Komponen-komponen tersebut diantara sebagai berikut :

1. *Online learning* adalah lingkungan pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama siswa dan guru dimana saja dan kapan saja.

2. Pembelajaran tatap muka (*face to face learning*) Pembelajaran tatap muka merupakan model yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran tatap muka akan mempertemukan guru dengan siswa dalam satu ruangan untuk belajar. Dengan pembelajaran tatap muka, siswa bisa lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, atau sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka.
3. Belajar Mandiri (*individualized learning*) yaitu siswa dapat belajar mandiri dengan caramengakses informasi atau materi pembelajaran secara *online* via internet. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Sehingga proses belajar mandiri adalah proses belajar dimana siswa memegang kendali atas pengambilan keputusan terhadap kebutuhan belajarnya dengan sedikit memperoleh bantuandari guru.

Pada umumnya komponen-komponen *blended learning* yang telah dipaparkan diatas, merupakan komponen dalam pembelajaran *blended learning* yang paling sering digunakan. Namun tidak menutup kemungkinan masih terdapat komponen yang dapat dilaksanakan selain yang telah dipaparkan. Pada masa pandemi covid-19, komponen-komponen ini terlaksana pada rentang waktu paling lama satu minggu.

2.4.4 Pengembangan *Blended learning*

Model pembelajaran *blended learning* memiliki bentuk pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dalam kondisi apapun. Ansori (2018:127) mengatakan secara umum terdapat empat model pengembangan *blended learning*, yaitu :

1. *Face to face driver model*, merupakan model yang menggunakan teknologi hanya sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Jadi pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran utama sementara *online learning* hanya sebagai pelengkap pembelajaran.
2. *Rotation model*, merupakan model kombinasi yang terstruktur, dimana pembelajaran secara tatap muka dan *online* memiliki jadwal masing-masing sehingga kedua tipe pembelajan ini benar-benar terpisah.
3. *Flex model*, merupakan model *blended learning* yang memusatkan pada pembelajaran secara mandiri melalui *online learning*. Guru dalam model ini hanya sebagai fasilitator.
4. *Online lab school model*, merupakan model pembelajaran yang dilakukan di ruang laboratorium digital dan sepenuhnya menggunakan pembelajaran *online*. Sementara guru hanya sebagai fasilitator yang memandu jalannya pembelajaran dalam laboratorium tersebut.

Pengembangan dari model pembelajaran *blended learning* diatas digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan dari pihak yang akan melaksanakan pembelajaran.

Karena pada dasarnya tujuannya sama yaitu untuk memudahkan siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran. Pada masa pandemi saat ini, model yang dapat digunakan pada umumnya adalah *rotation model* dan *flex model*.

2.4.5 Perencanaan Pembelajaran *Blended learning*

Blended learning merupakan sebuah model pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19 dan merupakan salah satu inovasi pengintegrasian kemajuan teknologi dalam pendidikan atau proses pembelajaran. Proses pembelajarannya lebih mendorong siswa pada digitalisasi dan pemanfaatan teknologi. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Edwards, Williams dan Roderick menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media (multimedia) dalam proses belajar menunjukkan hasil belajar yang signifikan lebih baik dibandingkan proses belajar yang hanya menggunakan media tradisional seperti buku teks (Munir, 2015: 22). Oleh sebab itu guru harus menyiapkan perencanaan pembelajaran *blended learning* dengan memadukan proses pembelajaran daring yang memanfaatkan berbagai media *online* dengan pembelajaran tatap muka yang disesuaikan dengan keadaan saat ini. Husamah (2014:27) menyebutkan ada enam tahapan dalam merancang pembelajaran *blended learning* agar hasilnya optimal. Adapun tahapan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menetapkan macam dan materi bahan ajar.

Dalam tahapan ini perlu dipersiapkan bahan ajar yang memenuhi syarat pembelajaran jarak jauh (PJJ). Karena pada model pembelajaran *blended learning*, bahan ajar sebaiknya dirancang agar dapat dipelajari sendiri oleh siswa, dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui tatap muka dan dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online*.

2. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan.

Dalam tahapan ini rancangan pembelajaran harus dapat memuat komponen pembelajaran daring atau PJJ dan pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu perlu disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berbasis pada model pembelajaran *blended learning*.

3. Tetapkan format pembelajaran *online*.

Pada tahapan ini perlu diidentifikasi media *online* apa yang akan digunakan pada pembelajaran daring.

4. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.

Hal ini perlu dilakukan agar dapat diketahui apakah rancangan pembelajaran yang dibuat dapat terlaksana dengan mudah atau sebaliknya

5. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik
6. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.

2.4.6 Tahapan dalam *Blended learning*

Menurut Hendarita (2018) terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pada pembelajaran berbasis ICT, yaitu sebagai berikut :

1. Seeking of information

Mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara *online* maupun offline dengan berdasarkan pada kebutuhan belajar. Guru atau fasilitator berperan memberi masukan bagi siswa untuk mencari informasi yang efektif dan efisien.

2. Acquisition of information

Siswa secara individu ataupun kelompok berupaya untuk menemukan, memahami serta mengkonfigurasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran siswa sebelumnya. Kemudian siswa menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikannya kembali dan menginterpretasikan ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas *online* atau offline.

3. Synthesizing of knowledge

Pada tahap ini siswa mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh kembali dan

menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas *online* atau *offline*.

Tahapan dalam *blended learning* ini pada umumnya merupakan langkah-langkah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran. Tahapan ini dapat dilakukan secara daring ataupun tatap muka dengan menyesuaikan kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Selain itu, tahapan ini juga dapat disederhanakan mengingat kondisi saat ini lebih banyak mengurangi jam pembelajaran khususnya pada pembelajaran tatap muka.

Tabel 2.1 Sintak *Seeking Of Information*

Sintak Seeking Of Information	
Aktifitas Pembelajaran	
Offline	Online
Tatap muka : Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi yang akan dipelajari dan mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	Mandiri : Siswa secara mandiri mencari materi yang relevan tentang topik yang dibahas melalui sumber belajar <i>online</i> atau <i>offline</i>

terkait materi	
Pengalaman Belajar	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong kreatifitas siswa mencari sumber belajar yang sesuai topik 2. Mendorong proses berpikir kritis siswa 3. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menghubungkan topik yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari. 4. Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa 	
Kompetensi Abad 21	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Critical thinking : berpikir kritis untuk dapat menggali jawaban terhadap pertanyaan dari guru 2. Creative : kreatif untuk mencari jawaban dengan melakukan browsing sumber-sumber informasi secara luas. 3. Communication : berlatih percaya diri untuk berkomunikasi dengan guru atau sesama siswa 	
Pendekatan Saintifik	

<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati2. Mengasosiasi3. Mendiskusikan4. Mengkomunikasikan

Sumber (Hendarita, 2018)

2.4.7 Penilaian *Blended learning*

Penilaian dalam pembelajaran *blended learning* tentu saja berbeda dengan penilaian pembelajaran tatap muka. Pada dasarnya penilaian dalam pembelajaran *blended learning* mencakup pembelajaran tatap muka dan *online*. Bentri, Hidayati, dkk (2018: 8), mengungkapkan adapun sejumlah teknik efektif yang dapat dilakukan untuk membuat penilaian belajar *online* yaitu sebagai berikut :

1. Menyediakan penilaian biasa, berkomunikasi terus menerus dengan umpan balik kepada siswa sebagai sarana untuk menambah penilaian dalam pembelajaran itu sendiri,
2. Masukkan interaksi yang dinamis yang didefinisikan dengan menggunakan kerja kelompok, kolaborasi dan interaksi tingkat tinggi melalui diskusi,
3. Memodifikasi alat penilaian tradisional seperti esai, jawaban pertanyaan dari diskusi dan proyek-proyek yang memerlukan

4. Demonstrasi akuisisi dan kemampuan memecahkan masalah dan penggunaan penilaian alternatif seperti penilaian kinerja, penilaian otentik dan penggunaan e-portofolio.

Penilaian otentik dapat diartikan sebagai proses penilaian perilaku kinerja siswa secara multidimensional pada situasi nyata sedangkan penilaian kinerja diartikan sebagai penilaian terhadap proses perolehan (Yuniarto, 2015: 79). Penilaian kinerja akan memungkinkan untuk guru agar mengamati siswa dalam menerapkan keterampilan dalam setiap tindakan mereka. Hasilnya dapat berupa karya atau produk yang dihasilkan atau dikembangkan oleh siswa. Kemudian penilaian otentik memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kondisi yang sama dengan menggunakan bahan yang sama seperti mereka dalam dunia nyata. Selanjutnya penilaian portofolio, penilaian ini memungkinkan siswa untuk menunjukkan kemajuan dari waktu ke waktu melalui lembar kerja, pekerjaan rumah, jurnal atau sejenisnya yang disimpan secara elektronik.

2.4.8 Indikator *Blended learning*

Hendarita (2018: 5) mengatakan terdapat lima kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu :

1. *Live event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama atau waktu yang sama namun tempat berbeda.
2. *Self-paced learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri sehingga siswa belajar kapan saja dan dimana saja secara *online*.

3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.
4. *Assessment*, guru mampu meramu kombinasi jenis assessmen *online* dan *offline*
5. *Performance Support Materials*, bahan ajar disiapkan dalam bentuk digital dan dapat diakses oleh siswa baik secara *online* maupun *offline*.

Pendapat yang sama terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Akkoyunlu dan Soylu pada tahun 2008 yang berjudul *Development of a Scale On Learners' Views On Blended learning And Its Implementation Process*, bahwa terdapat enam indikator utama dalam pelaksanaan *blended learning* yaitu dalam *Live Event* (pembelajaran tatap muka), *Self Paced Learning* (pembelajaran mandiri dengan dengan media *online* dan *offline*), *Performance Support Materials*, *Collaboration*, *Assesment* dan penilaian umum. Adapun indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini diambil dari penelitian yang relevan dan kajian teori yang sudah dipaparkan pada sub-sub bab sebelumnya. Sehingga peneliti dapat merangkum teori-teori yang berasal dari berbagai sumber untuk mendukung indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini. Berikut indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini :

1. Perencanaan pembelajaran *blended learning*
2. *Online learning*
3. Pembelajaran tatap muka
4. Belajar mandiri

5. Penilaian pembelajaran *blended learning*

2.5 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti dan membahas topik yang sama dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eri Ariesca Sari (2016) dengan judul “Penerapan Model *Blended learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran TIK”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *blended learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan cara melibatkan siswa dalam pembelajaran pada saat pembelajaran offline dan *online*. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari indikator keaktifan siswa yang dapat dicapai pada siklus
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rully Amrizal (2016) dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis *Blended* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Mts Negeri Pemalang Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran matematika kelas VIII menggunakan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dimana pembelajaran konvensional digunakan sebagai pematangan teori sedangkan pengayaannya menggunakan *online learning*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rusdiana, Moh. Sulhan, dkk (2020) dengan judul “Penerapan Model POE2WE Berbasis *Blended learning Google*

classroom pada pembelajaran masa WFH Pandemic Covid-19”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model POE2WE berbasis *Blended learning* dengan media *Google classroom* dapat dimanfaatkan sebagai solusi masalah dalam proses pembelajaran masa WFH Pandemic Covid-19.

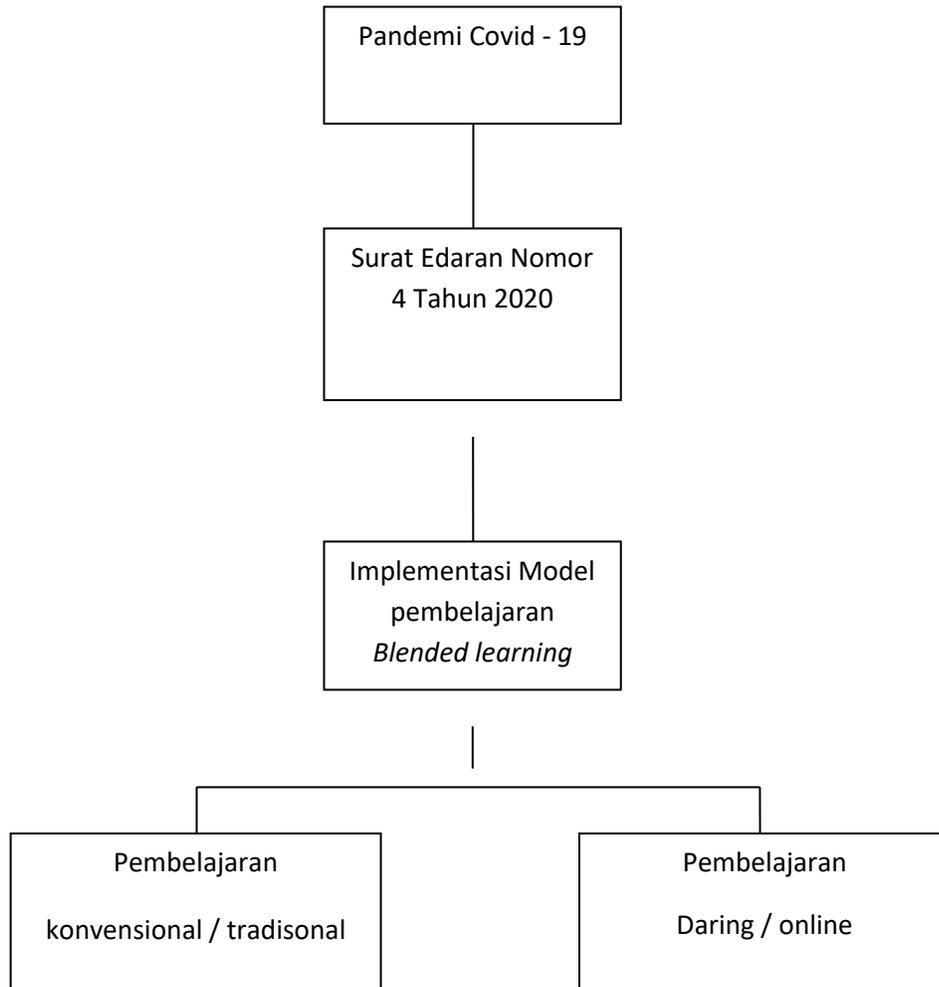
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuyu Yuliati dan Dudu Suhandi Saputra (2020) dengan judul “Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui *Blended learning* di Masa Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan *blended learning* efektif meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pandemi covid 19.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti dengan judul “Pembelajaran *Blended learning* Melalui *Google classroom* di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Google classroom* dapat memberikan akses terhadap siswa dalam melakukan pembelajaran daring.

2.6 Kerangka Berpikir

Seperti yang telah kita ketahui bersama Pandemi Covid-19 memberikan banyak dampak pada semua aspek kehidupan salah satunya aspek pendidikan. Hal inilah yang mendasari dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 dan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan pembelajaran

belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Pembelajaran dilakukan secara daring dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi. Namun dengan mempertimbangkan kembali bahwa tidak semua pihak memiliki kemampuan yang sama untuk melakukan pembelajaran secara daring, maka perlu dirancang model pembelajaran yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar dan dapat diterapkan pada situasi saat ini dengan mempertimbangan kemampuan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *Blended learning* yang memadukan proses pembelajaran konvensional dan *online*.

Model pembelajaran *blended learning* dinilai sangat efektif untuk diterapkan pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Seperti penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ahmad Rusdiana, Moh. Sulhan, dkk (2020) dengan judul “Penerapan Model POE2WE Berbasis *Blended learning Google classroom* pada pembelajaran masa WFH Pandemic Covid-19” menunjukkan bahwa penerapan model POE2WE berbasis *Blended learning* dengan media *Google classroom* dapat dimanfaatkan sebagai solusi masalah dalam proses pembelajaran masa WFH Pandemic Covid-19. Mengingat kebijakan pemerintah yang mengharuskan semua peserta didik termasuk siswa sekolah dasar untuk melaksanakan pembelajaran secara daring serta pertimbangan dari kemampuan pihak yang berbeda-beda, maka model pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran saat ini. Berikut alur kerangka berpikir yang ditetapkan oleh peneliti.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir