

---

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN OLAHRAGA PADA JENJANG MADRASAH  
IBTIDAIYAH BERBASIS *BLENDED LEARNING***

Khasan Nuzaki  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: [khasannuzaki@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:khasannuzaki@mhs.uingusdur.ac.id)

**Abstrak:** Pembelajaran merupakan proses transformasi pengetahuan yang melibatkan interaksi antara pebelajar dengan guru atau pebelajar dengan sumber belajar secara langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas pembelajaran pendidikan olahraga pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah berbasis *blended learning*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yaitu suatu langkah untuk memperoleh informasi dari penelitian terdahulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *blended learning* pada pembelajaran olahraga di Madrasah Ibtidaiyah mempunyai tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dalam belajar. Pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam mengembangkan pengetahuan. Pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik menjadi menyenangkan, minat belajar peserta didik lebih besar dengan lingkungan belajar yang beragam. *Blended learning* menawarkan pembelajaran yang lebih baik, baik terpisah atau kelompok serta waktu yang sama atau berbeda. Dengan adanya penerapan model *blended learning* pada pembelajaran olahraga di Madrasah Ibtidaiyah diharapkan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum dapat tercapai dengan baik.

**Kata Kunci:** *Blended Learning, Madrasah Ibtidaiyah, Pendidikan Olahraga*

**Abstract:** Learning is a process of transforming knowledge that involves interaction between students and teachers or students with learning resources directly. The purpose of this research is to discuss the learning of sport education at the Islamic Elementary School level based on blended learning. The method used in this research is literature study, which is a step to obtain information from previous research. The results of this study indicate that the blended learning model for sports learning at Madrasah Ibtidaiyah has the aim of facilitating the learning process by providing various learning media by paying attention to the characteristics of students in learning. This learning can also encourage participants to make the best use of face-to-face contact in developing knowledge. Learning that is able to improve students' abilities becomes fun, students' learning interest is greater with a diverse learning environment. Blended learning offers better learning, both separately or in groups and at the same or different times. With the application of the blended learning model in sports learning at Madrasah Ibtidaiyah it is hoped that the learning objectives expected in the curriculum can be achieved properly.

**Keywords:** *Blended Learning, Madrasah Ibtidaiyah, Sports Education*

## PENDAHULUAN

Perencanaan pembelajaran sangat penting dilakukan guna membantu pengajar dalam mengkreasi, mengorganisasi, dan menata pembelajaran. Pada realitanya pembelajaran belum tentu lancar sesuai dengan harapan. Perencanaan pembelajaran akan berbeda bergantung pada jenis pembelajaran yang akan dilakukan (pembelajaran tatap muka atau jarak jauh), materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, sarana dan media belajar yang tersedia, lingkungan tempat pembelajaran, serta kondisi psikologis dan interaksi peserta didik.

Teknologi yang semakin canggih membuat pembelajaran tidak hanya bertatap muka dengan guru dan guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar melainkan dapat melalui media cetak, audio, video, audiovideo dan computer yang dikenal sebagai *e-learning* bahkan dapat menggunakan perangkat handphone (*m-learning*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas mengenai pembelajaran pendidikan olahraga pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah berbasis *blended learning*.

Beberapa studi penelitian telah menemukan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya online, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu (Heinze, 2008, p.35). Oleh karena itu tidak mengherankan bahwa banyak sekolah-sekolah ataupun perguruan tinggi telah menerapkan atau mempertimbangkan model *blended learning*. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Graham (2006, p.7) yang mengemukakan: “*we can be pretty certain that the trend toward blended learning systems will increase*”. Namun, harus diperhatikan bahwa keberhasilan *blended learning* tidak terjadi secara otomatis, faktor utama dalam keberhasilan *blended learning* yaitu mempertimbangkan pedagogi dan desain instruksional terkait dengan cara terbaik untuk memanfaatkan alat-alat teknologi, bagaimana memfasilitasi interaksi antara siswa, cara memotivasi mahasiswa, serta mengatur materi yang terbaik disampaikan melalui Internet dibandingkan tatap muka.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yaitu suatu langkah untuk memperoleh informasi dari penelitian terdahulu. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 291), studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### ***Blended Learning***

Istilah *blended learning* secara ketatabahasaan terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *Blend* berarti “campuran bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (*Collins Dictionary*), atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan (Heinze & Procter, 2006, p. 236), sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Taylor (1995) mengemukakan bahwa mulanya *blended learning* (pembelajaran campuran atau *hybrid*) muncul pada akhir tahun 1990 sebagai metode pengajaran baru untuk pembelajaran jarak jauh melalui penerapan teknologi dan internet. *Blended learning* bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan mendorong pengajar untuk mengubah metode pendidikan mereka, dan karenanya untuk menggeser pembelajaran ke model yang lebih berpusat pada siswa daripada model pembelajaran yang berpusat pada guru.

Valiathan (2002) mengidentifikasi model *blended learning* menjadi 3 pengertian yaitu, sebagai berikut: 1) Model pembelajaran yang digerakkan oleh keterampilan, yaitu model ini menggabungkan pembelajaran mandiri dengan dukungan pengajar atau fasilitator untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan khusus peserta didik di kelas; 2) Model yang digerakkan oleh sikap, yaitu model ini memadukan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan sikap dan perilaku baru bagi peserta didik dan memprioritaskan interaksi *peer-to-peer* dan lingkungan bebas risiko; 3) Model pembelajaran berbasis kompetensi, yaitu model ini memadukan perangkat pendukung kinerja dengan manajemen sumber daya pengetahuan dan pendampingan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi di tempat kerja.

Dalam Anis (2017, hlm 11), Noord (2007) mendefinisikan bahwa pembelajaran *blended* adalah gabungan atau kombinasi dari berbagai metode pembelajaran daring, luring dan tatap muka (*in-person learning*). Pembelajaran *blended* dinilai lebih unggul dan terkenal dengan adanya beragamnya pilihan kombinasi, baik pembelajaran sinkron maupun asinkron. Hal yang harus dipahami sebelum mempelajari model desain pembelajaran *blended* adalah seting belajar. Seting belajar merupakan suatu situasi, suasana, atau kondisi dimana suatu kegiatan belajar bisa terjadi (Smaldino, 2008). Uwes C. dari Noord dalam Staley (2007) mengemukakan dalam model desain sistem pembelajaran *blended* ini, Seting belajar terdiri dari 4 jenis yaitu sebagai berikut:

#### **A. Sinkronous Langsung (*Live Synchronous*)**

Sinkronous langsung merupakan suatu kondisi di mana belajar terjadi pada waktu dan tempat bersamaan. Dimensi tempat dan waktu terjadi pada saat bersamaan. Seting belajar seperti ini terjadi dalam pembelajaran konvensional, dimana antara peserta belajar dengan guru/dosen/tutor berada pada tempat yang sama dan waktu yang sama, belajar didalam kelas. Contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah ceramah, diskusi kelompok, praktek laboratorium, karyawisata, dan lainlain. Pada pembelajaran *e-learning* tentu tidak memakai seting ini (kecuali untuk program *blended learning*), melainkan seting di kuadran berikutnya yaitu sinkronous maya.

### **B. Sinkronous Maya (*Virtual Synchronous*)**

Sinkronous maya merupakan suatu kondisi dimana belajar terjadi pada waktu bersamaan (*real time*) di tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Dalam konteks ini, belajar terjadi dalam dimensi waktu yang sama, tapi dimensi ruang/ tempat yang berbeda-beda satu sama lain. Contohnya adalah presentasi, diskusi, demonstrasi, tutorial dan lain-lain menggunakan teknologi dan tool komunikasi seperti telewicara: *video-conference*, *audio-conference*, atau mungkin *chatting (text-based conference)*.

### **C. Asinkronous Mandiri (*Self-paced Asynchronous*)**

Asinkronous mandiri merupakan suatu kondisi dimana belajar terjadi secara mandiri, kapan saja di mana saja sesuai dengan kondisi dan kecepatan belajarnya masing-masing. Dalam konteks ini, belajar terjadi tanpa terikat dengan waktu dan tempat. Sifatnya lebih terbuka dan luwes melalui metode belajar mandiri. Agar terjadi belajar mandiri, peserta belajar difasilitasi dengan bahan ajar digital yang dikenal dengan istilah learning object dalam beragam format media baik yang berbasis teks, audio, video, animasi, simulasi, permainan ataupun kombinasi dari semua itu (*hypermedia*).

### **D. Asinkronous Kolaboratif (*Colaborative Asynchronous*)**

Asinkronous kolaboratif merupakan suatu kondisi dimana belajar terjadi kapan saja dan di mana saja melalui kolaborasi antara dua orang atau lebih. Contoh metode pembelajaran yang terjadi dalam konteks ini adalah metode diskusi, tutorial dan tanya jawab melalui forum diskusi online, metode pemecahan masalah dan pembelajaran kolaboratif melalui penugasan online (*online assignment*).

Potensi dari *blended learning* dapat dikatakan hampir tidak terbatas dan meliputi perkembangan proses secara alami dari bentuk pembelajaran tradisional menjadi pola perkembangan fokus dan personal. *Blended learning* adalah suatu bentuk evolusi terlogis dalam

perancangan pembelajaran yang bertujuan memberikan solusi untuk menghadapi tantangan dalam menyesuaikan pembelajaran dan terhadap pengembangan kebutuhan setiap individu. Menurut A.W.Bates (1995) dan K.Wulf (1996), *Blended Learning* memiliki keuntungan diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan interaksi pendidikan antara peserta didik dan pendidik atau instruktur (meningkatkan interaktivitas).
2. Memungkinkan untuk mengeksplorasi interaksi dari mana saja dan kapan saja (fleksibilitas waktu dan tempat)
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang cukup luas (berpotensi untuk menjangkau audiens global).
4. Sederhanakan peningkatan dan pengarsipan materi pembelajaran (pembaruan konten yang mudah dan fungsionalitas pengarsipan).

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Blended Learning* yaitu:

- a. Pendidik harus memiliki pengetahuan tentang penyelenggaraan *e-learning*.
- b. Pendidik perlu menyisihkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran melalui *e-learning*.
- c. Pendidik harus mengembangkan panduan digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka untuk daya tarik peserta didik.
- d. Kurangnya infrastruktur dan pemahaman yang buruk tentang teknologi.
- e. Pelatih membutuhkan strategi pembelajaran untuk memanfaatkan peluang belajar dengan *Blended Learning*.

### **Pendidikan Olahraga**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan atau PJOK adalah bagian dari pendidikan dengan ciri khas membelajarkan siswa melalui aktivitas gerak jasmani untuk mencapai tujuan kompetensi (Mustafa & Roesdiyanto, 2021, p. 62). Tujuan pendidikan olahraga adalah mendidik siswa menjadi individu yang seutuhnya dan membantu mereka berkembang sebagai jiwa yang terampil yang kompeten, melek literasi, dan aktif dalam hidup (Siedentop, Hastie, & Mars, 2011, p. 4). Di satu sisi, pendidikan olahraga merupakan

pengalaman belajar kooperatif yang terpenting bagi siswa, mereka belajar bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan kelompok (Rink, 2014, p. 285).

Salah satu sasaran pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang tercantum dalam PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Kompetensi Lulusan adalah kebugaran jasmani. Tujuan mata pelajaran PJOK untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik diamanahkan disemua jenis dan jenjang pendidikan. Adapun seseorang yang bugar dalam kaitannya olahraga dan aktivitas fisik diartikan sebagai orang yang mampu menjalankan kehidupan sehari-hari tanpa melampaui batas daya tahan stress pada tubuh dan memiliki tubuh yang sehat serta tidak beresiko mengalami penyakit yang disebabkan tingkat kebugaran atau kurangnya aktivitas. Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, cakupan materi kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik kebugaran serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat (Depdiknas, 2003).

### **Madrasah Ibtidaiyah**

Madrasah merupakan salah satu contoh dari lembaga pendidikan agama Islam di Indonesia. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003, madrasah termasuk kedalam jalur pendidikan formal yang memiliki jenjang pendidikan dasar, menengah dan atas. Pendidikan dasar pada madrasah disebut dengan Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang setara dengan Sekolah Dasar, pendidikan menengah disebut Madrasah Tsanawiyah (MTs) setara dengan SMP, pendidikan atas disebut Madrasah Aliyah (MA) setara dengan SMA. Pendidikan agama Islam pada jenjang pendidikan dasar sangat penting dan mempunyai pengaruh terhadap pengenalan dan pemahaman agama pada anak sejak dini. Adanya Madrasah Ibtidaiyah turut membantu dalam program pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tingginya jumlah Sekolah Dasar akan mempengaruhi minat calon peserta didik untuk mengenyam pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, muncul isu bahwa eksistensi Madrasah Ibtidaiyah sebagai lembaga pendidikan di kalangan masyarakat mulai menurun, sarana dan prasarana penunjang belum dapat melengkapi kebutuhan kegiatan belajar mengajar, serta metode pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik belum sesuai harapan yang diinginkan, ditambah munculnya Sekolah Dasar berbasis Agama Islam atau yang lebih dikenal dengan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) menjadi tantangan bagi Madrasah Ibtidaiyah untuk mempertahankan eksistensinya. Maka dari itu perlu adanya peningkatan baik segi

jumlah, fasilitas sarana dan prasarana, maupun metode pembelajaran (Nurhayati, 2016). Salah satu metode pembelajaran yang dapat dikembangkan di Madrasah Ibtidaiyah yaitu melalui metode *Blended Learning*.

### ***Blended Learning* Pendidikan Olahraga pada Madrasah Ibtidaiyah**

Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan strategi dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara online (internet dan *mobile learning*).

Bagaimana penerapan *blended learning* pada pembelajaran pendidikan olahraga di Madrasah Ibtidaiyah? Penerapan *blended learning* pada pembelajaran pendidikan olahraga di Madrasah Ibtidaiyah akan menambah model pembelajaran yang selama ini hanya menggunakan tatap muka dalam belajar. Kegiatan pembelajaran diharapkan akan lebih interaktif antara guru dan peserta didik maupun dengan sesama peserta didik.

Model *blended learning* pada pembelajaran olahraga di Madrasah Ibtidaiyah mempunyai tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dalam belajar. Pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam mengembangkan pengetahuan. Kemudian, tindak lanjut dari pembelajaran dapat dilakukan secara *offline* dan *online*. Program pembelajaran yang menggunakan *full online* kurang tepat digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan tatap muka antara pelajar dan pengajar seperti pada materi panjaskes dan materi lain yang membutuhkan praktek. Pembelajaran *online* efektif dilaksanakan apabila terdapat peserta didik yang berhalangan hadir, dengan pemanfaatan media *online* diharapkan peserta didik akan tetap bisa mengikuti materi pelajaran.

### **KESIMPULAN**

Pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang sangat efektif, efisien untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menjadi menyenangkan, minat belajar peserta didik lebih besar dengan lingkungan belajar yang beragam. *Blended learning* menawarkan pembelajaran yang lebih baik, baik terpisah atau kelompok serta waktu yang sama atau berbeda. Dengan adanya penerapan model *blended learning* pada pembelajaran olahraga di Madrasah Ibtidaiyah diharapkan tujuan pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum dapat tercapai dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model *blended learning* dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866.
- Ajeng, T. (2022). *Analisis Penilaian Portofolio dalam Pembelajaran Tematik pada Model Blended Learning Di Madrasah Ibtidaiyah Al Hikmah Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Arifaen, Adjie Mas Achmad Nur Aulia, & Karyono, H. (2020). Pengaruh Waktu Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Terhadap Tingkat Kebugaran Siswa Kelas V Mi Bahrul Ulum Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 5(2), 93-96.
- Bates, A. W. (1995). *Technology, Open Learning and Distance Education*. London: Routledge.
- Bogdan dan Taylor. 1975. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Chaeruman, Uwes Anis. 2017. *PEDATI Model Desain Pembelajaran Blended*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembelajaran Kementerian Riset dan Pendidikan.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004; Standar Kompetensi Matapelajaran Pendidikan Jasmani SD dan MI*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Graham, C. R. (2006). *Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions*. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds), *The Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc.
- Heinze, A., & Procter, C. (2006). *Online Communication and Information Technology Education*. *Journal of Information Technology Education: Research*, 5(1), 235–249.
- Heinze, A. (2008). *Blended learning : An interpretive action reseach study*. Disertasi doktor, tidak diterbitkan, University of Salford, Salford, UK
- Mustafa, P.S. & Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–65.
- Nurhayati, S. R. (2016). *Laporan Perencanaan dan Perancangan Tugas Akhir Madrasah Ibtidaiyah: Arsitektur Perilaku* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rink, J. E. (2014). *Teaching Physical Education for Learning* (7, Ed.). New York: McGraw-Hill Companies.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Mars, H. van der. (2011). *Complete Guide to Sport Education* (2nd ed.). United States: Human Kinetics.
- Smaldino, E. Sharon dkk. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition.
- Staley, L., 2007. *Where Mind Meet*. [Online] Available at: <http://wiki.carr.org/db/share/onlinesupervisorwiki/Project/Archive/Examples/How/to/Blend/12475/Blended/Learning/Guidefrom/WJ.pdf>
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Uwes Anis Chaeruman, Panduan Memilih Dan Menentukan Seting Belajar Dalam Merencanakan Pembelajaran Blended, Universitas Negeri Jakarta, 2018.

Valiathan (2002). Blended Learning Models, 2000-2003.

Wulf, K. (1996). Training via the Internet: Where are We? Training and Development 50 No. 5.