
IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLEHRAGA, DAN KESEHATAN DI MASA PANDEMI COVID-19 BERDASARKAN MINAT BELAJAR SISWA

Anjar Tri Astuti

SMA Negeri 6 Semarang

E-mail: anjartri_astuti@yahoo.co.id

Abstrak

Konsep pendidikan jarak jauh dengan menggunakan teknologi data serta komunikasi sejalan dengan pertumbuhan e-learning di Indonesia yang telah diadopsi oleh institusi pembelajaran. Artikel bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi blended learning pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di era pandemi berdasarkan minat belajar siswa SMA Negeri 6 Semarang. Penelitian ini berjenis diskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket dengan pilihan jawaban diperbolehkan lebih dari satu opsi. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA 6 Semarang dan sampel penelitian menggunakan random sampling sebanyak 99 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan protokol kesehatan diterapkan dengan baik pada proses belajar tatap muka sedangkan persentase kemudahan penggunaan platform digital dalam proses belajar berdasarkan minat belajar siswa SMA Negeri 6 Semarang adalah whatsapp sebesar 73,3%, google meet sebesar 62,6%, platform smansix e-learning sebesar 38,4%, Youtube sebesar 25,3%, dan Zoom sebesar 12,1%. Penelitian ini menampilkan implikasi sederhana acuan kegiatan dan pelaksanaan blended learning pada pembelajaran Pendidikan jasmani olah raga dan Kesehatan pada era pandemi.

Kata kunci : Blended learning, pandemic covid-19, PJOK

Abstract

The concept of distance education using data and communication technology is in line with the growth of e-learning in Indonesia which has been adopted by learning institutions. The article aims to describe the implementation of blended learning in physical education, sports, and health subjects in the pandemic era based on the learning interests of SMA Negeri 6 students Semarang. This research is a qualitative descriptive type. Data were collected through observation and questionnaires with more than one option allowed. The population of this study was students of SMA 6 Semarang and the research sample used random sampling of 99 students. The results of this study indicate that health protocols are well implemented in the face-to-face learning process while the percentage of ease of use of digital platforms in the learning process based on student interest in SMA Negeri 6 Semarang is WhatsApp at 73.3%, google meet at 62.6%, smansix e platform -learning by 38.4%, Youtube by 25.3%, and Zoom by 12.1%. This study shows the simple implications of reference activities and the implementation of blended learning in learning physical education, sports, and health in the pandemic era.

Keywords: Blended learning, pandemic covid-19, PJOK

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan dalam jaringan sangat bermanfaat dalam pertumbuhan pembelajaran, perluasannya mendesak kenaikan sistem pembelajaran jarak jauh. Jauh saat sebelum kemunculan virus Corona, pemerintah telah mempersiapkan bermacam upaya pendidikan, tercantum disini merupakan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Pada mula masa pandemi Covid- 19 pemerintah memusatkan pada pendidikan daring, dimana peserta didik tidak bisa secara langsung berhadapan dengan pengajar (Rahmi, 2020). Konsep pendidikan jarak jauh dengan menggunakan teknologi data serta komunikasi sejalan dengan pertumbuhan e- learning di Indonesia yang telah diadopsi oleh institusi pembelajaran baik resmi ataupun informal, dimana adopsi sistem ini sangat nampak implementasinya pada Institusi Akademi Besar. Pemakaian teknologi dalam dunia pembelajaran pada kebutuhan media pendidikan yang aplikatif wajib membutuhkan sesuatu usaha yang tujuannya buat mempermudah proses belajar mengajar (Ricky et al., 2021).

Era pandemi sekarang ini menuntut semua bentuk ataupun jenjang pendidikan di masyarakat harus mampu mengadaptasikan di lingkungan belajar masing masing. SMA Negeri 6 Semarang sejak kemunculan Covid-19 mulai mengadaptasi konsep *distance learning* dengan menguji coba berbagai teknik pembelajaran dengan konsep e-learning. Beberapa penghambat yang muncul pada penerapan e-learning diantaranya adalah 1) Resistensi terhadap teknologi baru, ini terjadi dari aspek kelompok umur, jenis kelamin dan tingkat sosial ekonomi peserta didik dan tenaga pendidik. 2) Pendidikan karakter, tidak adanya kegiatan tatap muka berpengaruh pada kesulitan secara psikologis untuk pembentukan karakter peserta didik yang diharapkan. 3) Kesulitan mengajarkan keterampilan motorik siswa. 4) Akurasi dan akuntabilitas penilaian, hal ini dikarenakan kesulitan dalam mengontrol kondisi siswa pada saat evaluasi seperti faktor perjokian atau plagiasi.

Pandemi covid-19 memaksa semua lini kehidupan harus berubah secara cepat jika menginginkan sebuah eksistensi (Hakim, 2020), demikian halnya dengan bidang pendidikan. Seorang peserta didik jika hanya mengandalkan perolehan pengetahuan satu arah yang dilaksanakan dalam bentuk tatap muka di kelas tidak akan terbentuk *life skill* yang diharapkan. Pada bulan ke 4 tahun 2020, pemerintah serentak menghentikan kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pembelajaran tatap muka dan digantikan bentuk pembelajaran jarak jauh melalui media daring. SMA 6 Semarang juga menerapkan

peraturan pemerintah untuk melakukan *distance learning* pada proses belajar mengajar. Pada awal pelaksanaannya banyak kendala yang terlihat, seperti penolakan terhadap teknologi atau hal baru, kemunculan karakter karakter baru pada diri siswa, atau kesulitan pada permasalahan evaluasi peserta didik.

Bantuan pemerintah untuk meringankan beban biaya pendidikan bagi siswa yang berupa subsidi kuota internet mulai diikuti dengan perbaikan kualitas teknologi fisik yang dimiliki peserta didik. Kesadaran dari peserta didik, dalam hal ini orang tua siswa untuk ikut mendukung proses pembelajaran mulai meningkat di awal tahun ajaran baru. Orang tua siswa mempunyai harapan besar untuk terus menjamin pendidikan anaknya juga diimbangi dengan kesadaran tanggung jawab yang besar dari guru/pengajar. Guru melalui satuan pendidikannya terus melaksanakan peningkatan mutu pendidik melalui pelatihan pelatihan seperti IHT (In House Training) yang dilakukan secara daring. Penulis bersama guru PJOK melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran atau MGMP PJOK juga tidak tinggal diam untuk menemukan formula pembelajaran daring yang efektif sesuai kompetensi dasar yang ada di mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan).

Guru/pengajar berusaha mencari dan menerapkan berbagai *platform* yang sekiranya dapat digunakan dengan baik serta memiliki tingkat keefektifan dan keefisienan yang tinggi (Setiawan et al., 2019). Penggunaan salah satu aplikasi yang dipilih oleh pengajar saat itu seperti *google classroom* dipandang sebagai sebuah media yang kompleks, ada proses penyampaian materi dari bentuk tulisan, audio ataupun audio visual sampai dengan proses evaluasi, semua dapat dilakukan pada satu *platform*. Sedangkan untuk proses interaksi antara guru dan siswa secara daring dan langsung digunakan media sosial berupa *whatsapp* dan *zoom meeting*. Menurut (Assidiqi & Sumarni, 2020), Data hasil interview pengajar di kabupaten tegal, menunjukkan ada tiga platform online yang sering digunakan adalah *Whatsapp group (WAG)*, Aplikasi bawaan *Google (Google Classroom, Google Form, dan Google meet)* dan *Zoom Meeting*.

Fenomena pendidikan yang terjadi selama kurang lebih 2 tahun masa pandemi ini, jika diperhatikan maka akan sangat penting bagi para pendidik/pengajar untuk menambah pengetahuan pada teori dan prinsip pembelajaran daring dan luring dengan segala variasinya. Proses belajar mengajar bisa berjalan “relative” bagus, jika seorang pengajar menguasai **Materi, Metode dan Media** (Widiutama et al., 2021). Guru harus selalu aktif menyelaraskan kemampuannya untuk

mencari dan membuat **materi** ajar yang berbentuk digital bukan hanya yang analog, misalnya melalui pelatihan pembuatan konten digital berupa video ataupun audio menggunakan platform yang bisa di akses secara terbuka oleh peserta didik. **Metode**, hal ini berhubungan dengan posisi seorang guru/pengajar menyampaikan materi yang telah mereka buat baik yang digital ataupun analog dan daring ataupun luring yg dikombinasi secara efektif. Merujuk pada definisi blended learning oleh Chaeruman yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan setting pembelajaran synchronous dan asynchronous secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka karakteristik model blended learning dengan pendekatan konstruktif (constructive approach) ini memiliki dua setting pembelajaran, yaitu pembelajaran synchronous dan asynchronous (Ndaru Kukuh Masgumelar & Pinton Setya Mustafa, 2021).

Seorang guru/pengajar harus dapat menyusun strategi pembelajaran dan memastikan metode ini dapat menimbulkan interaksi, umpan balik, ataupun komunikasi saat penyampaian materi kepada peserta didik. Guru juga merencanakan aktivitas kegiatan belajar mengajar yang bervariasi, bukan hanya menerapkan *synchronous learning* saja, akan tetapi juga harus mempertimbangkan beberapa materi untuk penerapan platform belajar dengan bentuk asinkronous (Ndaru Kukuh Masgumelar & Pinton Setya Mustafa, 2021). Penguasaan **media** apapun yang digunakan guru sangat berpengaruh pada berjalan atau terhentinya proses belajar mengajar. Banyak tersedia alternative media yang bisa digunakan dari yang sederhana hingga yang memerlukan penguasaan ketrampilan khusus. Di SMA Negeri 6 Semarang ini telah mengerucutkan penggunaan berbagai jenis platform media seiring perjalanan waktu, menyangkut masalah tingkat efektifitas dalam proses belajar mengajar. Penggunaan platform besar seperti google dengan Gmeet, whatsapp, PowerPoint dan Youtube tidak menutup kemungkinan penggunaan social media yang lain. SMA 6 Semarang telah mengembangkan sendiri sistem e-learning dengan nama *Smansix e-learning* yang di support platform Fresto.

Pembelajaran tatap muka terbatas yang dilakukan di SMA 6 Semarang khususnya mata pelajaran PJOK sebagian besar mengalami perubahan pelaksanaan terutama pada media yang digunakan, baik media yang digunakan dalam mendeliver materi maupun platform yang digunakan untuk evaluasi hasil belajar. Jumlah peserta didik yang terjadi pemecahan dalam rombongan belajarnya, jika waktu dan tempat mengalami perbedaan, ada kemungkinan akan sulit melakukan validasi seperti dalam evaluasi belajar siswa karena indikator tersebut. Angka 50 persen kehadiran PTM terbatas dalam satu rombongan belajar, artinya ada 50 persen yang lain tidak hadir di kegiatan PTM terbatas

ini. Jika penyampaian materi pelajaran pada satu rombongan belajar terpecah menjadi dua kelompok karena perbedaan tempat, ini akan menyulitkan dalam generalisasi hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian diskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui implementasi *blended learning* pada pembelajaran PJOK di SMA 6 Semarang era pandemi. Populasi penelitian yaitu siswa kelas X IPA di SMA Negeri 6 Semarang. Sampel penelitian menggunakan random sampling yaitu strata random sampling hingga didapat tiga rombongan belajar mewakili tingkat kelas, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 99 orang.

Pengumpulan data menggunakan google form, yang dikirim kepada siswa kelas X IPA 1, XI IPA 1, XII IPA 1, serta pedoman observasi dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan diskriptif kualitatif dengan menganalisis data tentang minat belajar siswa menggunakan platform e-learning, serta mendeskripsikan temuan temuan yang ada pada proses pembelajaran tatap muka berlangsung, juga dilakukan wawancara terhadap siswa untuk memastikan kevalidan data. Reduksi data dilaksanakan berdasar hasil temuan pernyataan para ahli dan penelitian yang diedarluaskan melalui artikel. Kemudian diuraikan menggunakan kalimat singkat. Pada akhirnya dihasilkan kesimpulan berupa kajian konseptual (Ndaru Kukuh Masgumelar & Pinton Setya Mustafa, 2021).

HASIL PENELITIAN

Hasil

Hasil ringkasan observasi pelaksanaan pembelajaran tatap muka PJOK yakni sebagai berikut: (a) kegiatan awal yang dilaksanakan, yaitu guru melakukan absensi peserta didik baik yang di kelas ataupun yang daring dirumah, penyampaian motivasi dan tujuan pembelajaran untuk hari itu. Tata letak antar individu dalam kelas diatur jarak 1,5 (satu koma lima) meter; (b) kegiatan utama yang dilakukan oleh guru menggunakan metode, model dan sumber sesuai dengan RPP, kata santun dengan volume yang jelas digunakan guru dan melibatkan siswa secara aktif; (c) ketertiban, kedisiplinan,

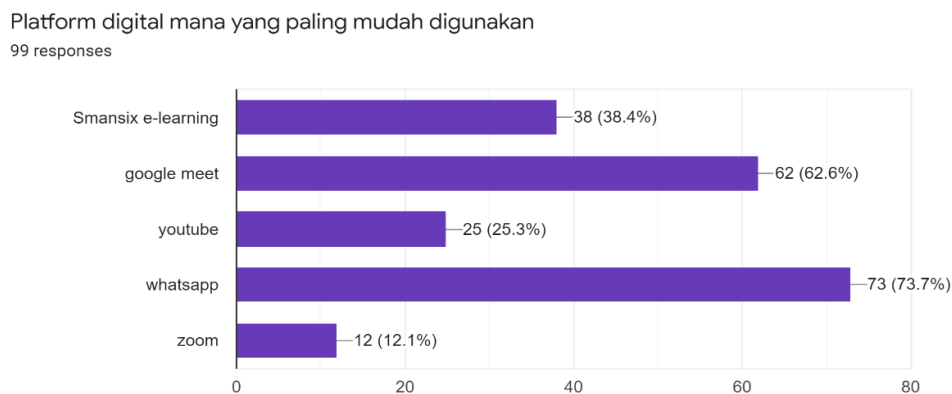
kenyamanan, dan keselamatan diciptakan dalam proses pembelajaran; (d) guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran dengan waktu yang di jadwalkan.

Hasil pengamatan kegiatan siswa selama proses kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas yaitu: (a) semua siswa sebelum masuk kelas telah mencuci tangan terlebih dahulu, penggunaan seragam lengkap, menggunakan masker dan menyediakan handsanitiser; (b) siswa memperhatikan penjelasan guru, dengan aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru; (c) siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu.

Hasil catatan lapangan secara ringkas adalah sebagai berikut:

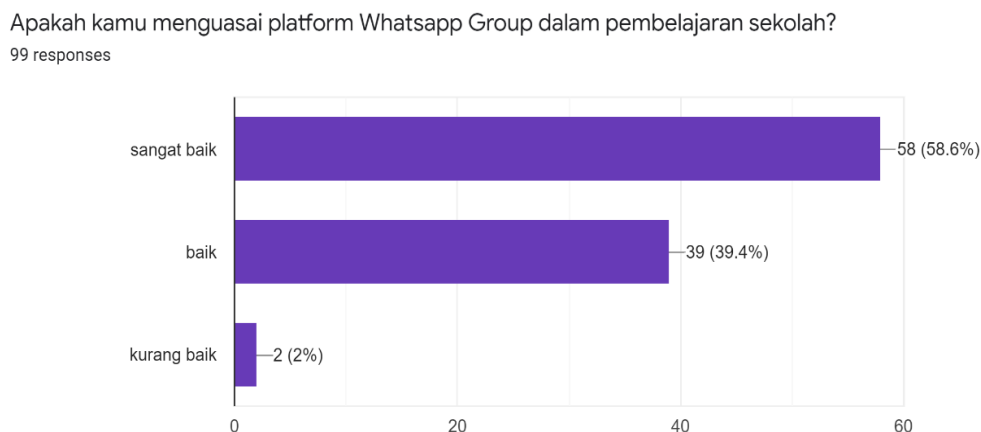
- 1) Jumlah rombongan belajar saat pembelajaran tatap muka ada 36 dengan jumlah tiap kelas 18 siswa.
- 2) Peserta didik diukur suhu tubuh menggunakan thermogun (pengukur suhu tubuh tembak) sebelum pelajaran dilakukan;
- 3) Peserta didik diharuskan untuk mencuci tangan dengan sabun pada tempat yang sudah disediakan sebelum mereka masuk ke dalam kelas;
- 4) Peserta didik diwajibkan memakai masker di lingkungan sekolah;
- 5) Catatan di lapangan terkait protokol kesehatan yang tidak dilakukan dengan konsisten yaitu saat selesai pembelajaran tatap muka para siswa terlihat bergerombol diarea sekolah.

Hasil angket mengenai kemudahan penggunaan platform digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang terlihat pada gambar 1, dapat disimpulkan Whatsapp adalah platform yang paling mudah digunakan (73,3%), berikutnya ada google meet (62,6%) dan Smansix e-learning sebesar 38 responden (38,4%).



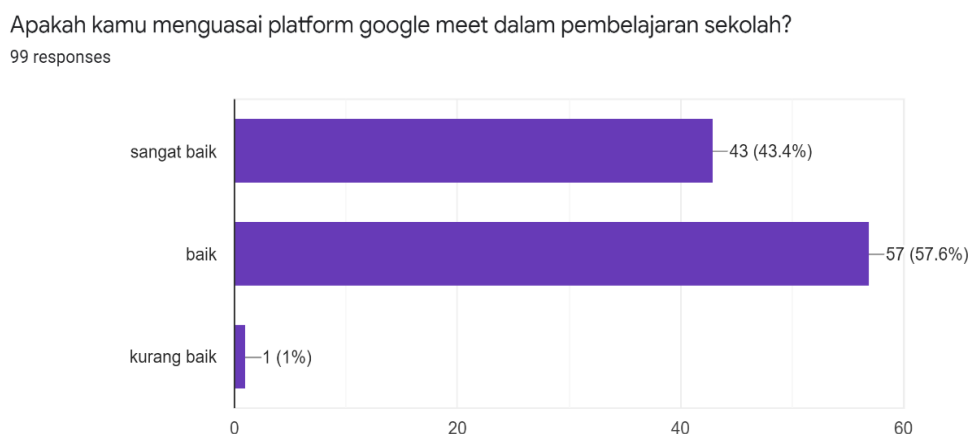
Gambar 1. Diagram mengenai kemudahan penggunaan beberapa platform dalam kegiatan belajar mengajar

Hasil angket mengenai penguasaan media Whatsapp Group dalam pembelajaran PJOK terlihat pada gambar 2 dengan penguasaan yang sangat baik bagi siswa ditunjukkan angka 58.6%, dengan penguasaan baik sebanyak 39,4% dan kurang baik ada 2 responden (2%).



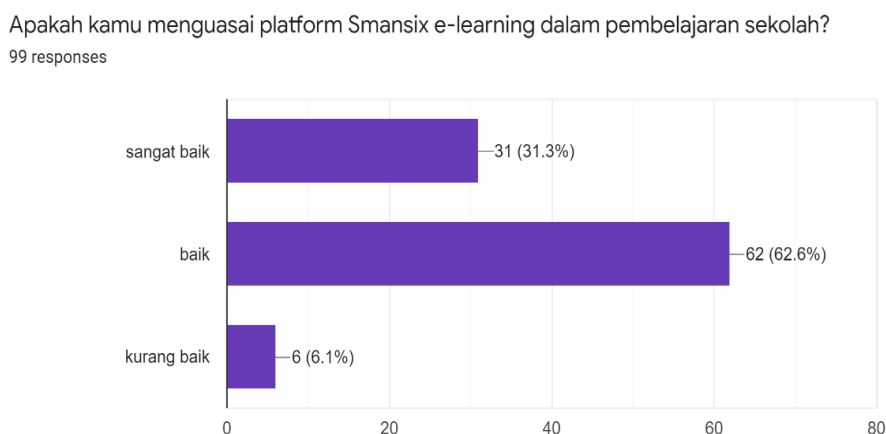
Gambar 2. Diagram mengenai penguasaan platform WAG (Whatsapp Group) dalam kegiatan belajar mengajar

Hasil angket mengenai penguasaan platform google meet dalam kegiatan pembelajaran di SMA 6 Semarang ditunjukkan dengan gambar 3, terlihat 57,6% memiliki penguasaan baik, 43,4% memiliki penguasaan sangat baik dan hanya 1% memiliki penguasaan kurang baik.



Gambar 3. Diagram mengenai penguasaan platform google meet dalam kegiatan belajar mengajar

Hasil angket mengenai penguasaan platform Smansix e-learning dalam kegiatan pembelajaran PJOK di MAN 6 Semarang terlihat pada gambar 4 adalah; siswa yang menguasai aplikasi ini dengan baik ada 62 siswa (62,6%), siswa yang sangat baik penguasaannya ada 31 siswa (31,1%) dan siswa yang kurang baik dalam penguasaan platform ini sebanyak 6 siswa(6,1%).



Gambar 4. Diagram mengenai penguasaan platform Smansix e-learning dalam kegiatan belajar mengajar

Pembahasan

Pelaksanaan e- learning pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olah- raga serta Kesehatan khususnya pada penerapan pembelajaran jarak jauh awal mulanya terkendala pada modul yang didalamnya ada keahlian motorik, semacam yang ditulis oleh (Divayana et al., 2020), Taksonomi Bloom dipecah jadi 3 ranah, ialah: kognitif, afektif serta psikomotorik. 3 domain tersebut berarti dalam pendidikan PJOK. Penyampaian modul yang memakai video bisa tersampaikan kepada peserta didik, hendak namun pencapaian ketrampilan motorik siswa yang di idamkan guru belum seluruhnya terlaksana. Tingkatan keaktifan siswa pada pendidikan daring di mata pelajaran PJOKpun belum dapat menggapai 100%.

Penyelenggaraan Pendidikan Tatap Muka (PTM) terbatas pada SMA 6 Semarang dicoba dengan jumlah siswa yang diharapkan muncul maksimum 50 persen yaitu pada rentang 30 persen sampai 50 persen, dengan tujuan bisa menimbulkan perilaku kehati hatian baik untuk siswa ataupun pengajar. Sedangkan waktu penerapan yang diberikan batas oleh pemerintah provinsi sebanyak 3 jam, penerapan yang terdapat di SMA 6

Semarang cuma memakai jam pelajaran dari 07: 30 hingga dengan 09: 30 setara dengan 2 jam. Waktu penerapan PTM terbatas yang cuma 2 jam tanpa terdapatnya waktu ataupun jam rehat, diharapkan tidak menimbulkan kerumunan pada siswa. Ketentuan lain yang terpaut dengan physical distance di sekolah pada dikala PTM terbatas merupakan pengaturan jarak minimum 1, 5 meter antar meja siswa dalam ruang belajar, siswa tiba serta masuk kelas melalui protokol kesehatan yang ketat.

Hambatan akurasi evaluasi peserta didik beserta hambatan yang lain semacam kesusahan menimbulkan interaksi partisipan didik serta pengajar, hingga pada aktivitas PTM terbatas ini tidak hanya guru muncul pada aktivitas tatap muka dengan siswa (yang hadir 50 persen), diharapkan bisa pula mengantarkan modul pendidikan kepada 50 persen siswa yang lain dengan wujud virtual, pada satu satuan waktu yang sama. Tidak hanya proses penyampaian modul yang bertepatan waktu tersebut, meski berbeda kelompok serta tempat, sebab keterbatasan satuan waktu dalam penyampaian modul pelajaran hingga pengajar wajib membagikan modul yang lain dengan wujud penyampaian yang berbeda. (Swara et al., 2020) penyampaian modul pendidikan tidak hanya langsung diberikan guru secara verbal kepada partisipan didik, pula dengan menggunakan teknologi komunikasi dan data, penyampaian modul bisa memakai media ataupun platform yang lain.

Pada prinsipnya tata cara pendidikan blended learning ini merupakan gabungan pendidikan daring serta luring. Bila saat sebelum masa pandemi covid- 19 tata cara ini lebih dulu diketahui pada jenjang pembelajaran tinggi, saat ini telah diaplikasikan kepada seluruh tingkatan belajar. Dengan kalimat lain, Blended learning ialah gabungan keunggulan pendidikan yang dicoba secara tatap muka serta secara virtual, pula selaku suatu campuran pengajaran langsung serta pengajaran tidak langsung yang mengaitkan konteks interaksi sosial. Tata cara pendidikan ini bila kita modifikasi metode maupun media yang digunakan hendak terus menjadi kompleks serta terus menjadi mempermudah proses belajar mengajar. Sedikit berbeda dengan blended learning, hybrid learning bagi (Darmawan, 2020) ialah pendidikan yang mencampurkan bermacam pendekatan dalam pendidikan ialah pendidikan tatap muka, pendidikan berbasis pc serta pendidikan berbasis online (internet serta mobile learning). Blended learning pada prinsipnya sama dengan hybrid learning, sebab ada faktor pendidikan tatap muka serta pendidikan jarak jauh, pastinya media yang digunakan merupakan bermacam platform yang berbasis jaringan serta internet.

Inovasi model pendidikan berbasis blended learning(kombinasi) pada pembelajaran jasmani serta kesehatan bisa meningkatkan aspek kognitif, psikomotor serta motivasi sebab ditunjang dengan terdapatnya inovasi bermacam aplikasi(online) yang sediakan kemudahan dalam proses Pendidikan (Masykuri, 2020). Penggunaan metode blended learning pada jenjang sekolah menengah atas khususnya di SMA Negeri 6 Semarang oleh guru mata pelajaran PJOK dan peserta didik telah direncanakan dengan baik dan telah dilaksanakan dalam beberapa pekan ke belakang. Perencanaan penggunaan metode blended learning ini diawali dengan pelaksanaan IHT (in house training) yaitu pelatihan berbagai platform pembelajaran yang diadakan oleh sekolah dan diikuti seluruh guru dan karyawan sehingga aplikasi metode pembelajaran blended learning ini terlaksana dengan baik karena seluruh elemen sekolah terlibat di dalamnya. Penyiapan media atau perangkat keras yang digunakan dilakukan oleh guru mata pelajaran dibantu oleh karyawan yang terkait, diantaranya adalah :

- 1) kesiapan ruang belajar, yaitu dengan berpedoman pada protokol kesehatan seperti jarak antar tempat duduk peserta didik, ventilasi udara di dalam kelas
- 2) kesiapan alat belajar, yaitu berupa alat elektronik seperti kamera, proyektor, laptop
- 3) kesiapan jaringan internet, karena jumlah rombongan belajar dalam satu satuan pendidikan yaitu SMA 6 Semarang ada 36 rombongan belajar yang mengadakan pembelajaran tatap muka (PTM) maka konektifitas jaringan internet harus stabil disamping juga yang terkait dengan sumber listrik.

Platform perangkat lunak sudah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PJOK oleh penulis, kemudian dipertimbangkan kembali pemilihan media aplikasi yang paling sesuai dan efektif digunakan dalam implementasi *blended learning* sebagai metode pembelajaran. Penulis bersama dengan guru sesama mata pelajaran mengadopsi beberapa *platform* aplikasi dimulai dengan uji coba beberapa aplikasi untuk dapat menentukan aplikasi yang tepat. Pada mata pelajaran PJOK yang secara konvensional diartikan sebagai mata pelajaran motorik, maka kegiatan pembelajaran tatap muka sangat ditunggu tunggu. Karena bentuk pembelajarannya masih terbatas maka pengajar PJOK di SMA 6 Negeri Semarang menentukan metode pembelajaran blended learning ini dengan didukung oleh platform yaitu:

- 1) *Whatsapp*, *WAG (whatsappgroup)* sebagai media koordinasi online baik antar pengajar maupun antara pengajar dan peserta didik, serta WA Chat secara perorangan untuk mengetahui kondisi siswa dalam rangka perolehan informasi untuk arah pendidikan

karakter peserta didik dikarenakan tidak setiap hari seorang pengajar bertemu dengan peserta didiknya.

2) *PowerPoint*, platform ini digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun untuk pembelajaran jarak jauh, berisi materi materi yang ringkas dan padat sehingga seorang pengajar tidak memerlukan waktu yang panjang atau melebihi alokasi waktu yang sudah ditentukan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kondisi yang ada untuk siswa yang melaksanakan pembelajaran tatap muka bisa mempelajari secara langsung karena pengajar sudah menampilkan dalam kelas, tetapi untuk siswa yang saat itu mendapat giliran melaksanakan pembelajaran jarak jauh dapat mengikutinya dengan mengunduh file PPT yang telah disediakan atau dikirim oleh guru pada platform yang telah ditentukan (ada yang dikirim lewat *whatsapp group* dan ada yang sudah disediakan di *platform Smansix e-learning*).

3) Youtube, aplikasi ini sangat familier bahkan untuk semua kalangan atau jenjang pendidikan. Digunakan untuk mengunggah video video pembelajaran yang nantinya dijadikan acuan oleh peserta didik. Jika dalam metode pengajaran konvensional seorang guru saat memperagakan gerak dalam materi pembelajaran PJOK berada di hadapan peserta didik dan dilakukan pada tempat tertentu kemudian diharapkan siswa dapat dengan cepat mengulang peragaan yang telah disampaikan. Tetapi dalam implementasi *blended learning* saat ini, seorang guru menyampaikan materi pembelajarannya pada 50 persen peserta didik secara langsung di tempat yang sama, disamping itu di tempat yang berbeda materi tersebut tersampaikan. Hal ini terlaksana dengan bantuan kamera yang terhubung dengan *channel youtube PJOK* dari pengajar dan dilakukan koneksi siaran langsung, dipastikan juga peserta didik yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh sudah dikordinasi menggunakan *Whatsapp Group* tentang waktu siaran langsung dan saluran youtube tersebut.

4) *Gmeet, google meet* adalah *platform* yang disediakan oleh *google* untuk mengadakan diskusi daring dengan 100 orang dalam waktu 60 menit. *Gmeet* digunakan dalam telekonferen antara guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara langsung, biasanya dalam bentuk teori verbal. Pada awal pelaksanaan pembelajaran jarak jauh penulis dan juga guru yang lain menggunakan *platform* seperti *video call whatsapp group* atau *zoom meeting*, tetapi aplikasi tersebut memiliki beberapa keterbatasan. Panggilan video grup *whatsapp*, hanya memiliki kemampuan maksimum 8 pengguna, walaupun waktu yang digunakan bisa panjang. *Zoom meeting*, memiliki keterbatasan

dalam waktu penggunaan pada mode gratisnya, walaupun pada mode berbayar penggunaan waktunya dapat lebih panjang tetapi hal ini sangat memberatkan dalam permasalahan biaya pada peserta didik.

5) *Smansix e-learning*, aplikasi ini dibuat khusus untuk satuan pendidikan SMA Negeri 6 Semarang yang dikembangkan oleh *platform fresto.biz*. Laman ini merupakan antar muka bagi peserta didik dan pengajar. Seorang pengajar akan mengisi data yang terkait dengan mata pelajaran yang di ajarkan, mulai dari rombongan belajar, peserta didik, materi, evaluasi serta data yang lain. Di satu pihak adalah siswa, menggunakan aplikasi ini untuk dapat mengunduh materi pada jenjang pendidikannya, melakukan tatap muka *online* baik pribadi maupun grup, melaksanakan evaluasi, melihat nilai yang diperoleh serta hal yang lainnya. *Platform* ini sangat lengkap karena di buat menyesuaikan kebutuhan sendiri, baik siswa, guru maupun pihak sekolah dan orang tua wali siswa. Aplikasi ini selalu berkembang menyesuaikan kondisi terbaru yang dihadapi sehingga merupakan aplikasi andalan bagi guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Kunci dari penerapan *blended learning* adalah semua aspek mengartikan sebagai pembelajaran secara langsung atau PTM terbatas yang kegiatannya dilakukan secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama atau waktu yang sama akan tetapi memiliki tempat yang berbeda yang pada perkembangannya dinamakan metode pembelajaran *synchronous learning*. Guru harus mengkombinasikan beberapa platform pembelajaran yang paling dikuasai peserta didik dan pengajar itu sendiri, serta seorang peserta didik dapat dimana saja dan kapan saja untuk mengakses sumber materi dan bahkan hasil pembelajarannya sendiri, tentunya secara *online*. Implementasi *blended learning* pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga , dan Kesehatan berjalan sesuai dengan protokol Kesehatan dengan baik. Platform digital whatsapp group sebagai media yang paling diminati oleh siswa SMA Negeri 6 Semarang dengan persentase sebesar 73,3% diikuti google meet sebesar 62,6%, platform smansix e-learning sebesar 38,4%, Youtube sebesar 25,3%, dan Zoom sebesar 12,1%.

SARAN

Pada perkembangannya semua metode pembelajaran membutuhkan bahan ajar yang relevan, sehingga kedepan perlu menyiapkan segala bentuk digital baik itu materi, metode dan media pembelajaran yang sesuai dan mudah di dapat oleh pengajar mata pelajaran maupun peserta didik. Selalu menjaga diri dengan penerapan protokol kesehatan dengan tertib. Penelitian yang lebih lanjut diharapkan dapat dilakukan bagi pembaca agar bisa mendapatkan generalisasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Darmawan, I. (2020). “Pembelajaran Pendidikan Jasmani Secara Tatap Muka Di Era New Normal.” *Seminar & Conference Nasional Keolahragaan.*, 1, 189–194. <http://conference.um.ac.id/index.php/fik/article/view/458/409>
- Divayana, D. G. H., Heryanda, K. K., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pemberdayaan Pembelajaran Synchronous Dan Asynchronous Berbasis Nilai-Nilai Aneka Dalam Upaya Peningkatan Karakter Positif Siswa. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 2016, 307–316.
- Hakim, L. (2020). Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 27. <https://doi.org/10.31764/justek.v3i2.3516>
- Masykuri, N. M. (2020). Inovasi Blended Learning Pada Pembelajaran Pendidikan. *Seminar Nasional Keolahragaan*, 1–5.
- Ndaru Kukuh Masgumelar, & Pinton Setya Mustafa. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 133–144. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>
- Rahmi, R. (2020). *AL-TARBIYAH : JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal) INOVASI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19*. 30(2), 111–123. <https://doi.org/10.24235/ath.v>
- Ricky, E. N., Hudah, M., & Widiyatmoko, F. A. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 40–52. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.13990>
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik.

Anjar Tri Astuti. *Implementasi Blended Learning ...*

Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(2), 148–158.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>

Swara, G. Y., Ambiyar, A., Fadhilah, F., & Syahril, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika sebagai upaya mendukung proses pembelajaran blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 105–117.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.35028>

Widiutama, P. A., Adi, I. P. P., & Semarayasa, I. K. (2021). Motivasi Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 3(2), 71. <https://doi.org/10.23887/ijst.v3i2.35433>