



Penerapan *Blanded Learning* dengan Menggunakan Aplikasi *Geschool* UPT SMP Negeri 14 Padang

Zahra Tri Ananda, Zarwan, Damrah, Rika Sepriani

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang
trianandazahra55@gmail.com, zarwan@fik.unp.ac.id, damrah@fik.unp.ac.id, rikasepriani@fik.unp.ac.id

Kata kunci : *Blanded Learning, geschool*

Abstrak : Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan *blended learning* dengan menggunakan aplikasi *geschool* UPT SMP Negeri 14 Padang. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan menggambarkan suatu fenomena dan tidak melakukan pengujian hipotesis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII.3 UPT SMP Negeri 14 Padang terdiri 32 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik acak sederhana dengan terpilih 15 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket. Hasil dari pengolahan angket diperoleh 81% ketercapaian dengan kategori sangat baik bahwa penerapan *blended learning* dengan menggunakan *geschool* UPT SMP Negeri 14 Padang dapat mengatasi permasalahan masalah kekurangan waktu tatap muka pembelajaran terbatas pada masa pandemi covid-19 ini.

Keywords : *Blanded Learning, geschool*

Abstrack : *The purpose of this study was to describe the application of blended learning using the geschool application of UPT SMP Negeri 14 Padang. This research is a descriptive research, by describing a phenomenon and not testing the hypothesis. The population in this study were all students of class VII.3 UPT SMP Negeri 14 Padang consisting of 32 people. Sampling using a simple random technique with selected 15 people. The data collection technique of this research used a questionnaire. The results from the processing of the questionnaire obtained 81% achievement with a very good category that the application of blended learning by using the Geschool UPT SMP Negeri 14 Padang could overcome the problem of lack of limited face-to-face learning time during this covid-19 pandemic.*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi

dalam diri, serta pola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia

yang memiliki potensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Namun, pembelajaran seperti biasa yang selama ini kita laksanakan seketika tidak bisa dilaksanakan. Hal tersebut dikarenakan semenjak tahun 2019, dunia dilanda oleh wabah virus corona. Berbagai inovasi pembelajaran dilaksanakan mulai dari pemberian tugas sampai dengan pembelajaran menggunakan media elektronik yang menggunakan sinyal internet seperti telpon pintar, tab dan laptop yang disambungkan internet.

Pengalaman penulis pada saat pelaksanaan praktek lapangan di UPT SMP Negeri 14 Padang pada masa covid-19, proses pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *geschool*. Aplikasi *geschool* digunakan untuk memberikan materi pelajaran pada masa pembelajaran di rumah, sehingga penulis merasakan manfaat aplikasi *geschool* terutama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pada saat ini telah diberlakukan kembali pembelajaran tatap muka dengan ketentuan-ketentuan pembelajaran tatap muka terbatas karena masih adanya penyebaran covid-19. Sehingga durasi setiap satu jam pelajaran

yaitu 20 menit yang mengakibatkan kurang maksimal dalam memberi materi pelajaran. Selain itu juga pada proses pembelajaran tidak diperbolehkan melakukan praktek di lapangan atau di luar kelas, sehingga pada mata pelajaran yang membutuhkan praktek tidak dapat dilaksanakan oleh peserta didik.

Berdasarkan wawancara dan pengalaman penulis dalam proses pembelajaran masa pandemi ini untuk memaksimalkan pemberian materi maka penulis menggabungkan pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara daring. Pada proses pembelajaran daring, penulis menggunakan aplikasi *geschool*. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tatap muka dan daring adalah model pembelajaran "*Blended Learning*". Menurut Nasution, dkk (2019) mendefinisikan *Blended Learning* sebagai campuran dari teknologi elearning dan multimedia, seperti video *streaming*, *virtual class*, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka dan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Pendapat Nico & Zarwan (2019) bahwa peserta didik dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah.

Proses pembelajaran juga didukung dengan media yang digunakan untuk memberikan

pengetahuan kepada peserta didik. Guru merencanakan media yang digunakan untuk penyampaian materi. Salah satu media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi. Menurut Kurniasih & Sani (2015) bahwa “dengan teknologi, memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Aplikasi *geschool* media yang digunakan untuk menyampaikan materi berupa uraian materi maupun video pembelajaran. Pengalaman penulis selama mengikuti praktek lapangan (PL) di UPT SMP Negeri 14 Padang setiap peserta didik dan guru menggunakan aplikasi ini sebagai penyampaian materi selama pembelajaran dari rumah.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan aplikasi *geschool* UPT SMP Negeri 14 Padang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif untuk menggambarkan suatu fenomena dan tidak melakukan pengujian hipotesis. populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII.3 UPT SMP Negeri 14 Padang yang terdiri dari 32 orang yaitu 13 orang laki-laki dan 19 orang perempuan. Pada penelitian ini sebelum dilakukan pengambilan secara acak, terlebih dahulu populasi terbagi menjadi 3 kelompok berdasarkan kemampuan peserta didik dilihat dari nilai ulangan harian. Setiap kelompok

diambil secara acak sebanyak 50% dari jumlah kelompok masing-masing.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan angket dengan menyusun daftar pernyataan untuk mengetahui pencapaian dalam penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi *geschool*. Sebelum membuat angket langkah pertama yang dilakukan yaitu membuat kisi-kisi pertanyaan berdasarkan indikator berdasarkan pendapat Atwi & Firdaus (2020).

Angket ini nantinya akan diisi oleh responden dengan cara memilih salah satu alternatif jawaban yang disediakan yaitu bernilai 1 sampai 4. Sebelum angket diberikan kepada sampel penelitian, terlebih dahulu angket diujicobakan pada sekolah lain. Pengolahan data uji coba angket dilakukan validasi dan reliabilitas data.

Pada validasi data dengan rumus *product moment* menurut Komarudin & Sarkadi (2019) yaitu

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum X)^2][n \sum y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Dengan r_{xy} adalah

Menggunakan taraf nyata 5% dan $n = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Dari perhitungan $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir angket nomor yang dicari dinyatakan valid. Untuk butir angket yang lain juga menggunakan metode perhitungan yang sama.

Sedangkan reliabilitas data menggunakan rumus

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \times \left(1 - \frac{SD^2}{k-1} \right) \times \left(1 - \frac{SD^2}{k} \right)$$

$$SD^2 = \frac{N \times \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}$$

dengan :

$$SD^2 = \frac{N \times \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}$$

dimana N = Banyaknya item

k = Banyak item

yang valid

$$SD_t^2 = \frac{\sum r^2 - \frac{(\sum r)^2}{N}}{N}$$

$$SD_t^2 = \frac{\sum r^2 - \frac{(\sum r)^2}{N}}{N}$$

Menggunakan taraf nyata 5% dan n = 30 diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Dari perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa butir angket tersebut reliabel.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis teknik deskriptif yaitu memeriksa semua angket yang telah diisi oleh sampel. Membuat tabel persiapan dan tabel isi data, menghitung frekuensi dan alternatif yang diberikan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rumus: } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

Untuk menentukan kategori dalam penilaian pengelolaan hasil penelitian dengan kriteria konversi. Perbandingan klasifikasi tingkat pencapaian responden dalam penilaian angket yaitu:

81% - 100% : Sangat Baik

61% - 80% : Baik

41% - 60% : Cukup

21% - 40% : Kurang

0% - 20% : Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada persiapan angket penerapan pembelajaran *blanded learning* dengan menggunakan aplikasi *geschool* ini terlebih dahulu diadakan uji coba pada sekolah lain. Pada uji coba ini dilakukan di SMP Negeri 6 Padang kelas VII karena sekolah ini menggunakan aplikasi *geschool*. Hasil ujicoba yang dilakukan dari 30 item pada angket uji coba, bahwa hasil menunjukkan item angket dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu 25 item dengan menghasilkan item valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Pengambilan data dimulai dengan penerapan pembelajaran *blanded learning* menggunakan aplikasi *geschool* yaitu diadakan dua pertemuan proses pembelajaran yang diakhiri dengan pengambilan data dengan angket. Pada kedua pertemuan pembelajaran, peneliti melakukan tiga tahapan dalam pembelajaran dengan tahap pertama yaitu *seeking of informasi* berarti mencakup pencarian informasi. Pada tahap ini peserta didik mencari informasi materi pelajaran yang telah ada pada aplikasi *geschool*. Peserta didik mengunduh dan meringkas materi di rumah yang ada pada aplikasi *geschool*. Pengunduhan dilakukan di rumah dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru.

Pada tahap *blanded learning* kedua yaitu *acquisition of informasi*, peserta didik secara kelompok berkolaborasi untuk menemukan ide sampai mampu mengkomunikasikan hasil interprestasinya. Peneliti membimbing anak untuk mengadakan diskusi kelompok dan menuliskan hasil diskusi kelompok. Serta sesuai dengan pendapat Kurinia &

Zarwan (2019) bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar memberikan pengetahuan pentingnya kebugaran jasmani.



Gambar 1. Peserta Didik memperagakan gerakan.

Pada tahap ketiga *synthesizing of knowledge* adalah perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil bersama-sama tentang gerakan-gerakan kebugaran jasmani. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari agar peserta didik tidak berbeda dalam memahami materi ini.

Pada penelitian ini sebagai acuan dalam keberhasilan penerapan pembelajaran *blanded learning* dengan menggunakan aplikasi *geschool* yaitu hasil angket. Angket diberikan kepada 15 peserta didik yang telah melaksanakan proses pembelajaran selama dua pertemuan. Hasil angket ini terlihat bahwa bahwa pada item yang dikategori baik ada 10 item dan kategori sangat baik ada 15 item. Dari hasil keseluruhan menghasilkan tingkat pencapaian responden atau penilaian angket adalah 81% berarti sangat baik.

Pada item yang paling rendah persentasenya adalah item enam dengan hasil pencapain 65%. Item ke enam

mengenai kesediaan orang tua dalam memberikan sarana (android) dalam pembelajaran *blanded learning* menggunakan aplikasi *geschool*. Pada item pencapain yang paling tinggi yaitu item ke 17 dengan hasil pencapaian 92% yaitu peserta didik termotivasi dalam pembelajaran dengan aplikasi *geschool*.

Hasil angket yang paling rendah yaitu pada item ke enam mengenai kesediaan orang tua dalam memberikan sarana (android) dalam pembelajaran *blanded learning* menggunakan aplikasi *geschool*. Pada hasil angket diperoleh peneliti sesuai pendapat Dura, dkk (2022) bahwa tidak semua peserta didik memiliki fasilitas media elektronik (hp android).

Pada persiapan guru dalam mengupload materi pada aplikasi *geschool* sangat baik dalam pencapaian yang dihasilkan, dimana pada hasil angket terlihat pada item 7 yaitu 85%. Guru harus mempunyai kesiapan dalam mengembangkan peserta didik dengan terencana baik kesipian pada tatap muka maupun pada media yang digunakan pad proses pembelajaran. Hal ini mendukung pendapat Nurlian, dkk (2019) karakteristik pembelajaran yaitu terencana, berorientasi pada tempat dan interaksi social.

Aplikasi *geschool* dapat mempermudah dalam membuat video (praktek) dengan langkah-langkah praktek yang ada pada materi aplikasi *geschool*. Pada hasil angket item 20 memperoleh ketercapaian yaitu 67% dengan kategori baik. Pada apliasi *geschool* dengan adanya video gerakan latihan kebugaran jasmani sehingga peserta didik dapat membuat video

mereka sendiri dan menyelesaikan tugas penilaian keterampilan dengan praktek di rumah. Hal ini sesuai pendapat Sa'dijah & Sukoriyanto (2015) bahwa penilaian pemahaman konsep dilihat dari mendeskripsikan kata-kata sendiri, memberi contoh dan bukan contoh dan menggunakan bentuk situasi lain. Pada pengerjaan latihan berupa soal yang diberikan sangat mendukung dalam proses pembelajaran terlihat hasil tanggapan peserta didik item 19 dengan 87% ketercapaian.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menerapkan *blanded learning* dengan menggunakan aplikasi *geschool* dapat mengatasi kurang waktu tatap muka dalam memahami materi bagi peserta didik masa pemulihan pandemi covid-19 ini. Pada penelitian ini dalam aplikasi *geschool* sangat mudah digunakan oleh peserta didik, mempermudah peserta didik belajar secara mandiri, belajar dimana saja dan kapan saja serta materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengambilan data menggunakan angket menunjukkan hasil bahwa pada penerapan pembelajaran *blanded learning* dengan menggunakan aplikasi *geschool* di kelas VII UPT SMP Negeri 14 Padang menghasilkan kategori sangat baik dengan 81 % ketercapaian.

DAFTAR PUSTAKA

Atwi, Zery. Firdaus, Kamal. 2020. *Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Siswa*

Kelas XI SMA Negeri 2 Bengkulu Selatan. Jurnal: pendidikan dan Olahraga Volume 3 No 1: 24-29.

Dura Gusti. Syafruddin. Jonni. Yulifri. 2022. *Proses Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi di SMP Negeri 2 Kerinci*. Jurnal: Pendidikan dan Olahraga Volume 5 No 6: 12-18.

Komarudin. Sarkadi. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Kurnia, Hari. Zarwan. 2019. *Tinjauan Kebugaran Jasmani Siswa Kelas XI SMAN 2 Lembang Jaya Kabupaten Solok*. Jurnal: Pendidikan dan Olahraga Volume 2 No 1: 226-231.

Kurniasih, Imas. Sani, Berlin. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena

Nasution, Nurliana. Jalinus, Niswardi. Syahril. 2019. *Buku Model Blanded Learning*. Riau: Anugrah Jaya. ISBN 978-979-3185-77-4.

Nico, Apri. Zarwan. 2019. *Pelaksanaan Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Kurikulum 2013*. Jurnal: Pendidikan dan Olahraga Volume 2 No 8: 7-13.

Sa'dijah, Cholis. Sukoriyanto. 2015. *Asesmen Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.