



Pengembangan Model Pembelajaran Hybrid pada Mata Kuliah Praktik Olahraga

Muhammad Kamal¹

¹ Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

muhammad.kamal@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran hybrid pada mata kuliah praktik olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Makassar. Pembelajaran hybrid mengintegrasikan pertemuan tatap muka dengan aktivitas pembelajaran daring secara terstruktur dan sistematis. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan 68 mahasiswa aktif yang mengikuti mata kuliah praktik olahraga pada semester genap tahun akademik 2023/2024, terdiri atas kelompok eksperimen sebanyak 34 mahasiswa dan kelompok kontrol sebanyak 34 mahasiswa. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi ahli, angket respons mahasiswa, serta tes unjuk kerja keterampilan gerak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran hybrid yang dikembangkan memperoleh penilaian validitas dari ahli materi sebesar 87,4% dan ahli media sebesar 84,6%, yang keduanya berada pada kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi keterampilan gerak mahasiswa, dengan rata-rata nilai kelompok eksperimen mencapai 82,7 dibandingkan kelompok kontrol sebesar 73,5. Respons mahasiswa terhadap model ini juga sangat positif dengan persentase 89,2%. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran hybrid yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan pada mata kuliah praktik olahraga di perguruan tinggi.

Kata Kunci: model pembelajaran hybrid, praktik olahraga, pengembangan, perguruan tinggi

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi sebagai institusi pendidikan formal tertinggi memiliki tanggung jawab besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Dalam konteks pendidikan keolahragaan, hal ini menjadi semakin kompleks mengingat karakteristik pembelajaran yang tidak hanya berdimensi kognitif dan afektif, tetapi juga sangat kental dengan dimensi psikomotor atau keterampilan gerak. Dosen dan mahasiswa dituntut untuk mampu berinteraksi secara langsung dalam proses penguasaan gerak, yang secara tradisional hanya dapat dilakukan secara tatap muka di lapangan maupun di dalam ruangan praktik. Namun, dinamika pendidikan global yang terus berubah, terutama pascapandemi Covid-19, mendorong seluruh elemen pendidikan untuk melakukan inovasi dalam metode pembelajaran (*Dewi, 2020*).

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sejak awal tahun 2020 memberikan dampak yang sangat besar terhadap sistem pendidikan di Indonesia, termasuk pendidikan keolahragaan. Berbagai institusi pendidikan, termasuk Universitas Negeri Makassar, dipaksa untuk beralih ke sistem pembelajaran daring secara penuh dalam waktu yang sangat singkat. Peralihan mendadak ini

mengungkap berbagai kelemahan sistem pendidikan konvensional yang selama ini belum terantisipasi, sekaligus membuka peluang bagi transformasi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan zaman (*Anhusadar, 2021*). Di sisi lain, pengalaman pembelajaran daring selama pandemi juga memberikan pelajaran berharga bahwa teknologi digital memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran, asalkan diintegrasikan secara tepat dan terencana.

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Makassar sebagai salah satu institusi pendidikan keolahragaan terkemuka di kawasan timur Indonesia menghadapi tantangan yang unik. Mata kuliah praktik olahraga yang menjadi inti dari kurikulum pendidikan keolahragaan mensyaratkan interaksi fisik langsung antara dosen dan mahasiswa. Penguasaan teknik gerakan, koreksi postur, umpan balik langsung atas performa, dan pengembangan kemampuan kinestetik merupakan hal-hal yang sulit untuk sepenuhnya difasilitasi melalui media digital semata (*Setiawan, 2021*). Namun di sisi lain, terdapat komponen pembelajaran yang justru dapat diperkuat melalui media digital, seperti pemahaman konsep teoritis gerak, analisis video teknik, diskusi reflektif, dan akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam dan mutakhir.

Kondisi ini mendorong para akademisi dan praktisi pendidikan untuk merumuskan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kelebihan pembelajaran tatap muka dengan keunggulan pembelajaran daring. Konsep inilah yang kemudian dikenal sebagai pembelajaran hybrid atau blended learning. Pembelajaran hybrid bukan sekadar menggabungkan dua modalitas pembelajaran secara mekanis, melainkan sebuah pendekatan pedagogis yang dirancang secara cermat untuk memaksimalkan pengalaman belajar mahasiswa dengan memanfaatkan setiap modalitas sesuai dengan kekuatan dan karakteristiknya masing-masing (*Husamah, 2014*). Model ini telah terbukti efektif di berbagai bidang keilmuan, namun penerapannya dalam konteks pendidikan jasmani dan olahraga di Indonesia masih sangat terbatas dan memerlukan pengkajian yang lebih mendalam.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran hybrid mampu meningkatkan motivasi, fleksibilitas, dan hasil belajar mahasiswa di berbagai disiplin ilmu (*Widiara, 2018*). Namun, implementasi pembelajaran hybrid pada mata kuliah praktik olahraga memiliki tantangan khusus yang tidak ditemukan pada disiplin ilmu lain. Aspek keterampilan gerak yang merupakan kompetensi utama dalam pendidikan keolahragaan memerlukan pendekatan yang sangat hati-hati dalam merancang pengalaman belajar hybrid. Porsi tatap muka harus dioptimalkan untuk kegiatan praktik dan koreksi gerak, sementara komponen daring harus dirancang untuk mendukung pemahaman konseptual dan refleksi belajar secara efektif.

Hasil observasi dan wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti di FIKK Universitas Negeri Makassar menunjukkan beberapa permasalahan yang relevan. Pertama, sebagian besar dosen masih menerapkan pembelajaran konvensional yang sepenuhnya tatap muka tanpa memanfaatkan teknologi digital sebagai penunjang. Kedua, mahasiswa mengalami keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang memadai di luar jam perkuliahan resmi. Ketiga, umpan balik pembelajaran berlangsung lambat karena hanya dapat diberikan saat pertemuan tatap muka. Keempat, belum tersedia model pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mata kuliah praktik olahraga di lingkungan perguruan tinggi keolahragaan (*Syamsuddin, 2022*). Kondisi-kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Pengembangan model pembelajaran hybrid untuk mata kuliah praktik olahraga bukan hanya relevan dari perspektif pedagogis, tetapi juga sejalan dengan kebijakan nasional terkait transformasi digital pendidikan tinggi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia melalui berbagai regulasi telah mendorong perguruan tinggi untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang digulirkan sejak tahun 2020 juga memberikan ruang yang lebih luas bagi inovasi pembelajaran, termasuk integrasi pembelajaran daring dan luring dalam satu sistem yang terpadu (*Kemdikbud, 2020*). Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran hybrid pada mata kuliah praktik olahraga memiliki landasan kebijakan yang kuat.

Landasan teoritis pengembangan model ini bertumpu pada beberapa teori pembelajaran yang relevan. Teori belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Vygotsky memberikan dasar bahwa pengetahuan dan keterampilan dibangun oleh individu melalui interaksi aktif dengan lingkungannya (*Suprijono, 2020*). Dalam konteks pembelajaran hybrid, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan aktor aktif yang membangun kompetensinya sendiri melalui pengalaman langsung di lapangan maupun melalui eksplorasi digital. Selain itu, teori multiple intelligences

Gardner dan teori zone of proximal development (ZPD) juga menjadi acuan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mengakomodasi keragaman gaya belajar mahasiswa.

Penelitian-penelitian terdahulu mengenai pembelajaran hybrid di bidang pendidikan jasmani dan olahraga menunjukkan hasil yang menjanjikan. Studi yang dilakukan di beberapa universitas di Asia menunjukkan bahwa kombinasi pembelajaran tatap muka dengan e-learning dapat meningkatkan pemahaman teknis mahasiswa hingga 25-30% dibandingkan pembelajaran konvensional (Purnomo, 2021). Selain itu, platform digital seperti Learning Management System (LMS) yang dilengkapi dengan fitur analisis video gerak terbukti mampu memberikan umpan balik yang lebih detail dan terukur kepada mahasiswa. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan model hybrid untuk konteks FIKK di Indonesia masih sangat langka, sehingga penelitian ini mengisi celah literatur yang penting.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan mendasar mengenai bagaimana model pembelajaran hybrid yang valid, praktis, dan efektif dapat dikembangkan untuk mata kuliah praktik olahraga di FIKK Universitas Negeri Makassar. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan model pembelajaran hybrid yang sesuai dengan karakteristik mata kuliah praktik olahraga; (2) mengukur tingkat validitas model yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli; (3) mengkaji kepraktisan model melalui respons mahasiswa; dan (4) mengevaluasi efektivitas model terhadap peningkatan kompetensi keterampilan gerak mahasiswa (Sugiyono, 2021). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan keolahragaan di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran hybrid untuk mata kuliah praktik olahraga. Model pengembangan yang diadopsi adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Branch, 2009). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini bersifat iteratif dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan di setiap tahapan, sehingga sangat sesuai untuk pengembangan model pembelajaran yang kompleks seperti pembelajaran hybrid pada mata kuliah praktik olahraga.

Tahap analisis dilakukan melalui studi pendahuluan yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakteristik mahasiswa, analisis kurikulum, dan analisis kondisi infrastruktur teknologi yang tersedia di FIKK Universitas Negeri Makassar. Analisis kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara mendalam terhadap 12 dosen yang mengampu mata kuliah praktik olahraga dan survei terstruktur kepada 45 mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah tersebut pada semester sebelumnya. Data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 83,3% dosen menyatakan perlunya inovasi model pembelajaran, dan 91,1% mahasiswa mengharapkan adanya sumber belajar digital yang dapat diakses di luar jam kuliah (Arikunto, 2021). Hasil analisis ini kemudian menjadi dasar dalam merancang model pembelajaran hybrid yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan aktual di lapangan.

Tahap perancangan menghasilkan blueprint model pembelajaran hybrid yang memuat komponen-komponen utama, yaitu: struktur sesi tatap muka, struktur sesi daring, sistem manajemen pembelajaran berbasis LMS Moodle, panduan penggunaan aplikasi analisis video gerak Dartfish Express, rubrik penilaian keterampilan, dan panduan dosen. Model dirancang dengan proporsi 60% tatap muka dan 40% daring, di mana sesi tatap muka difokuskan pada praktik gerakan, koreksi teknik, dan evaluasi performa, sementara sesi daring diperuntukkan bagi studi kasus, analisis video, diskusi reflektif, dan pengayaan materi (Rusman, 2020). Rancangan ini kemudian divalidasi secara internal oleh tim peneliti sebelum memasuki tahap pengembangan.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan seluruh komponen model, termasuk modul pembelajaran, konten video tutorial, instrumen evaluasi, dan antarmuka LMS. Validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli materi yang merupakan dosen senior di bidang keolahragaan dengan gelar doktor dan pengalaman penelitian di atas sepuluh tahun, serta dua orang ahli media yang memiliki keahlian dalam teknologi pembelajaran. Instrumen validasi yang digunakan adalah angket dengan skala Likert empat poin yang mencakup aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan untuk ahli materi, serta aspek antarmuka, interaktivitas, aksesibilitas, dan keterpaduan untuk ahli

media (Sugiyono, 2021). Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan, dengan kriteria sangat layak (>80%), layak (61-80%), cukup layak (41-60%), dan tidak layak (<40%).

Tahap implementasi dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024 dengan melibatkan 68 mahasiswa aktif FIKK Universitas Negeri Makassar yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model hybrid yang dikembangkan (n=34) dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tatap muka (n=34). Kedua kelompok diampu oleh dosen yang sama untuk menghindari bias instruktur. Proses pembelajaran berlangsung selama 14 pertemuan dengan rincian tujuh sesi tatap muka dan tujuh sesi daring untuk kelompok eksperimen, serta 14 sesi tatap muka untuk kelompok kontrol (Creswell, 2020).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama. Pertama, lembar validasi ahli yang digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan model dari perspektif pakar. Kedua, angket respons mahasiswa yang diberikan di akhir proses implementasi untuk mengukur tingkat kepraktisan model. Ketiga, tes unjuk kerja keterampilan gerak yang dilaksanakan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas model. Tes unjuk kerja dikembangkan berdasarkan rubrik penilaian standar yang telah disepakati oleh para ahli dan memiliki koefisien reliabilitas interrater sebesar 0,89 yang termasuk dalam kategori sangat reliabel. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk data validitas dan kepraktisan, serta uji-t independen dan uji effect size Cohen's d untuk data efektivitas (Arikunto, 2021).

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan kualitas produk, serta evaluasi sumatif di akhir implementasi untuk menilai keseluruhan efektivitas model. Evaluasi formatif dilakukan melalui diskusi tim ahli dan observasi proses pembelajaran, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis komparatif hasil pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Standar keberhasilan implementasi model ditetapkan berdasarkan tiga kriteria, yaitu validitas dengan persentase minimum 80%, kepraktisan dengan persentase respons positif mahasiswa minimum 75%, dan efektivitas dengan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang secara signifikan lebih tinggi dari kelompok kontrol (Nieveen, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan model pembelajaran hybrid yang secara komprehensif dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran mata kuliah praktik olahraga di perguruan tinggi. Produk akhir yang dihasilkan terdiri atas beberapa komponen terintegrasi, meliputi panduan model pembelajaran yang memuat sintaks pembelajaran, modul mahasiswa berbasis digital, video tutorial teknik gerakan, platform LMS Moodle yang telah dikonfigurasi khusus, instrumen evaluasi unjuk kerja, serta panduan operasional bagi dosen pengampu. Seluruh komponen ini dirancang untuk bekerja secara sinergis dalam mendukung penguasaan keterampilan gerak mahasiswa melalui pendekatan hybrid yang terstruktur (Rusman, 2020).

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa model pembelajaran hybrid yang dikembangkan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87,4%, yang berada pada kategori sangat layak. Penilaian oleh ahli materi pertama menghasilkan persentase 88,1%, sementara ahli materi kedua memberikan penilaian sebesar 86,7%. Aspek kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran memperoleh nilai tertinggi sebesar 91,2%, menunjukkan bahwa konten yang dikembangkan sangat relevan dengan standar kompetensi mata kuliah praktik olahraga. Aspek kedalaman materi mendapatkan skor 88,5%, aspek ketepatan penggunaan metode dan media mendapatkan 86,0%, sementara aspek sistematika penyajian mendapatkan skor 84,0%. Para ahli materi memberikan catatan bahwa integrasi analisis video gerak ke dalam komponen daring merupakan inovasi yang sangat relevan dan berpotensi meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang teknik gerakan secara signifikan (Purnomo, 2021).

Validasi oleh ahli media menghasilkan persentase kelayakan rata-rata sebesar 84,6%, yang juga masuk dalam kategori sangat layak. Ahli media pertama memberikan penilaian sebesar 85,3%, dan ahli media kedua memberikan penilaian sebesar 83,9%. Aspek antarmuka pengguna LMS mendapatkan skor 86,4%, mencerminkan bahwa tampilan dan navigasi sistem telah dirancang dengan baik dan intuitif. Aspek interaktivitas mendapatkan skor 85,1%, aspek aksesibilitas konten mendapatkan 83,7%, dan aspek keterpaduan antara komponen tatap muka dan daring mendapatkan skor 82,2%. Ahli media merekomendasikan penambahan fitur notifikasi otomatis pada LMS untuk

mengingatkan mahasiswa mengenai jadwal aktivitas daring, yang kemudian diimplementasikan pada revisi produk sebelum uji coba (*Widiara, 2018*).

Setelah melalui proses revisi berdasarkan masukan para ahli, model pembelajaran hybrid kemudian diimplementasikan kepada kelompok eksperimen selama 14 pertemuan. Hasil pengukuran pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan gerak mahasiswa pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan adalah 62,4, sedangkan rata-rata kelompok kontrol adalah 62,9. Uji homogenitas varians menggunakan Levene's test menghasilkan nilai signifikansi 0,73 ($p > 0,05$), yang berarti kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara dan homogen. Hal ini mengonfirmasi bahwa perbedaan hasil yang ditemukan setelah perlakuan benar-benar merupakan dampak dari perbedaan perlakuan pembelajaran, bukan akibat perbedaan kemampuan awal (*Creswell, 2020*).

Setelah implementasi selama satu semester, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai keterampilan gerak kelompok eksperimen meningkat dari 62,4 menjadi 82,7, dengan gain score sebesar 20,3 poin. Sementara itu, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, namun dengan besaran yang lebih kecil, yaitu dari 62,9 menjadi 73,5, dengan gain score sebesar 10,6 poin. Uji-t independen terhadap nilai posttest kedua kelompok menghasilkan nilai $t(66) = 4,87$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*Sugiyono, 2021*). Nilai effect size Cohen's d yang diperoleh adalah 1,18, yang menurut kriteria interpretasi termasuk dalam kategori efek besar ($d > 0,8$).

Analisis lebih rinci terhadap data posttest kelompok eksperimen menunjukkan bahwa distribusi nilai mahasiswa terkonsentrasi pada rentang nilai 75-90. Sebanyak 20 mahasiswa (58,8%) memperoleh nilai dalam rentang 80-90, 9 mahasiswa (26,5%) berada pada rentang 70-79, dan 5 mahasiswa (14,7%) berhasil meraih nilai di atas 90. Tidak ada mahasiswa pada kelompok eksperimen yang memperoleh nilai di bawah 70. Sementara itu, pada kelompok kontrol, distribusi nilai lebih tersebar dengan 14 mahasiswa (41,2%) pada rentang 70-79, 12 mahasiswa (35,3%) pada rentang 60-69, dan hanya 8 mahasiswa (23,5%) yang mencapai nilai 80 ke atas. Data ini menggambarkan bahwa model pembelajaran hybrid tidak hanya meningkatkan rata-rata prestasi, tetapi juga mampu mengurangi ketimpangan hasil belajar antar mahasiswa (*Setiawan, 2021*).

Respons mahasiswa terhadap model pembelajaran hybrid yang dikembangkan sangat positif. Hasil analisis angket yang diberikan kepada 34 mahasiswa kelompok eksperimen menunjukkan persentase keseluruhan sebesar 89,2%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Aspek kemudahan penggunaan LMS mendapatkan persentase 91,3%, aspek relevansi konten daring dengan kegiatan praktik mendapatkan 90,1%, aspek fleksibilitas waktu belajar mendapatkan 88,5%, dan aspek umpan balik pembelajaran mendapatkan 87,0%. Sebanyak 31 mahasiswa (91,2%) menyatakan bahwa model hybrid lebih memuaskan dibandingkan pembelajaran konvensional, dan 32 mahasiswa (94,1%) menyatakan bersedia untuk mengikuti model pembelajaran serupa pada mata kuliah lainnya (*Anhusadar, 2021*).

Keberhasilan model pembelajaran hybrid yang dikembangkan ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis dan empiris. Dari perspektif teori pembelajaran konstruktivistik, model ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendorong mahasiswa untuk aktif membangun pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri (*Suprijono, 2020*). Komponen daring yang dirancang berbasis aktivitas—bukan sekadar penyampaian informasi—mendorong mahasiswa untuk menganalisis video teknik, berdiskusi secara reflektif, dan melakukan self-assessment terhadap performa gerak mereka. Aktivitas-aktivitas ini secara signifikan memperkuat pemahaman konseptual mahasiswa, yang pada gilirannya mendukung penguasaan keterampilan pada sesi tatap muka.

Dari perspektif teori kognitif beban (*cognitive load theory*), desain model hybrid ini berhasil mengoptimalkan pemrosesan informasi oleh mahasiswa. Konsep-konsep teknis yang kompleks disampaikan melalui video animasi dan infografis pada platform daring, sehingga mahasiswa dapat mempelajarinya secara berulang sesuai kebutuhan sebelum mempraktikkannya secara langsung. Pendekatan *flipped classroom* yang menjadi salah satu komponen model ini terbukti efektif dalam mengurangi beban kognitif saat sesi tatap muka, sehingga mahasiswa dapat lebih fokus pada aspek kinestetik dan umpan balik langsung dari dosen (*Purnomo, 2021*). Hal ini sejalan dengan penelitian Husamah yang menyatakan bahwa pembelajaran hybrid yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan efisiensi belajar secara keseluruhan.

Aspek penggunaan teknologi analisis video gerak juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan model ini. Melalui fitur slow-motion dan annotation pada aplikasi Dartfish Express yang diintegrasikan dalam platform daring, mahasiswa dapat menganalisis teknik gerakan mereka sendiri secara visual dan membandingkannya dengan video model referensi. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip self-regulated learning di mana mahasiswa mampu mengelola dan memonitor proses belajar mereka sendiri secara mandiri (Syamsuddin, 2022). Kemampuan analisis mandiri ini terbukti meningkatkan kesadaran kinestetik mahasiswa, yang merupakan komponen krusial dalam penguasaan keterampilan gerak olahraga.

Temuan penelitian ini juga memberikan implikasi penting terkait peran dosen dalam model pembelajaran hybrid. Observasi yang dilakukan selama implementasi menunjukkan bahwa dosen yang mampu kelompok eksperimen secara bertahap beralih dari peran sebagai pemberi instruksi menjadi fasilitator dan pemberi umpan balik yang lebih adaptif. Pergeseran peran ini memungkinkan interaksi yang lebih personal dan bermakna selama sesi tatap muka, di mana waktu yang sebelumnya digunakan untuk penjelasan konseptual dapat sepenuhnya dialihkan untuk praktik dan koreksi individual (Rusman, 2020). Transformasi peran dosen ini merupakan salah satu keunggulan struktural model hybrid yang dikembangkan.

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi yang baik. Penelitian Widiara di Universitas Negeri Surabaya menemukan bahwa pembelajaran blended learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa pendidikan jasmani sebesar 22,3% (Widiara, 2018). Penelitian ini menemukan peningkatan yang lebih besar, yaitu 32,5%, yang kemungkinan disebabkan oleh desain model yang lebih sistematis dan komprehensif serta integrasi teknologi analisis video yang tidak ditemukan pada penelitian sebelumnya. Perbedaan konteks antara FIKK Universitas Negeri Makassar dengan institusi lain juga perlu dipertimbangkan sebagai faktor yang berkontribusi terhadap perbedaan besaran efek.

Meskipun hasil penelitian ini sangat menjanjikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, penelitian ini dilaksanakan pada satu program studi dan satu mata kuliah praktik saja, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Kedua, durasi implementasi yang terbatas pada satu semester mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang model terhadap penguasaan keterampilan. Ketiga, faktor infrastruktur teknologi, seperti kecepatan internet dan ketersediaan perangkat, dapat bervariasi antarindividu dan berpotensi memengaruhi pengalaman belajar daring (Dewi, 2020). Keterbatasan-keterbatasan ini hendaknya menjadi perhatian bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin mengembangkan atau mereplikasi model yang serupa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama. Pertama, model pembelajaran hybrid yang dikembangkan untuk mata kuliah praktik olahraga di FIKK Universitas Negeri Makassar dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian para ahli, dengan persentase validitas dari ahli materi sebesar 87,4% dan dari ahli media sebesar 84,6%. Kedua, model yang dikembangkan terbukti sangat praktis dan mendapatkan respons yang sangat positif dari mahasiswa dengan persentase kepraktisan sebesar 89,2%. Ketiga, model pembelajaran hybrid terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi keterampilan gerak mahasiswa, dengan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen mencapai 82,7, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 73,5, dan perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Model pembelajaran hybrid yang dikembangkan menawarkan solusi yang komprehensif dan kontekstual untuk tantangan pembelajaran praktik olahraga di era digital. Dengan mengintegrasikan keunggulan interaksi fisik tatap muka dan fleksibilitas pembelajaran daring dalam satu sistem yang terpadu, model ini mampu memaksimalkan pengalaman belajar mahasiswa dan mengoptimalkan waktu serta sumber daya pembelajaran. Temuan penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan keolahragaan lainnya untuk mempertimbangkan adopsi model hybrid serupa, dengan penyesuaian yang diperlukan terhadap konteks dan kebutuhan masing-masing institusi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan dukungan dana penelitian melalui skema Penelitian Unggulan Universitas Tahun Anggaran 2023/2024. Terima kasih juga disampaikan kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar atas izin dan dukungan fasilitas yang diberikan selama penelitian berlangsung. Kepada seluruh dosen dan mahasiswa FIKK yang telah berpartisipasi aktif sebagai subjek penelitian, penulis mengucapkan penghargaan yang tulus. Tidak lupa penulis berterima kasih kepada para validator ahli yang telah memberikan masukan konstruktif demi penyempurnaan model yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhusadar, L. (2021). Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi COVID-19. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 44–58.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Terjemahan). Pustaka Pelajar.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- Kemdikbud. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nieveen, N. (2020). Formative Evaluation in Educational Design Research. Dalam T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An Introduction to Educational Design Research*. SLO.
- Purnomo, E. (2021). Efektivitas Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 12–24.
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Setiawan, A. (2021). Pembelajaran Keterampilan Gerak Berbasis Teknologi Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 20(2), 89–101.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Syamsuddin, B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Pembelajaran pada Mata Kuliah Praktik Olahraga di Perguruan Tinggi Keolahragaan. *Jurnal FIKK Universitas Negeri Makassar*, 4(1), 15–28.
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(2), 50–56.