

PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN *COOPERATIVE BLENDED* PADA KEMENARIKAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

GIRI PRAYOGO

giriprayogo91gp@gmail.com

Universitas Islam 45 Bekasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran *cooperative blended learning* pada kemenarikan pembelajaran bulutangkis materi pukulan lob di SMKN 40 Jakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian *pre eksperimen one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 40 Jakarta Timur. Hasil akhir penelitian dan pembahasan ini perbandingan kemenarikan pembelajaran pada pretest memperoleh nilai persentase sebesar 55,79 yang artinya kurang baik, sedangkan hasil kemenarikan pembelajaran setelah diberikan perlakuan (posttest) memperoleh nilai persentase sebesar 82,17 yang artinya baik. Dengan demikian penerapan pembelajaran *cooperative blended* yang memadukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media online *EDMODO* dapat meningkatkan kemenarikan pembelajaran teknik pukulan lob dalam permainan bulutangkis, dengan peningkatan sebesar 26,38% lebih baik.

Kata Kunci: *Blended learning, cooperative, kemenarikan, pukulan Lob*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian integral dalam Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan memiliki peranan penting dalam membantu siswa mengembangkan potensi dirinya, terutama potensi pada aspek anatomis, motorik, dan sosial. Memfasilitasi siswa untuk belajar melalui aktifitas fisik adalah konsep utama pendidikan jasmani dan kesehatan.

Aspek motorik dan afektif merupakan sasaran utama pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dalam kurikulum 2013 matapelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan masuk dalam kategori B, namun dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani aspek kognitif bukannya tidak penting, siswa memerlukan pengembangan aspek kognitif untuk memahami makna dari aktivitas fisik. Dengan terintegrasinya seluruh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik maka proses pembelajaran akan semakin berjalan dengan baik.

Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, memiliki prioritas pengembangan aspek pembelajaran, yaitu pengembangan kemampuan psikomotorik, kemudian baru afektif dan kognitif. Pembelajaran dalam kondisi yang sebenarnya, karena proses pengembangan kemampuan motorik bukan hal yang mudah seperti membalikkan telapak tangan, namun perlu proses berlatih yang lebih kompleks dengan tingkat kesulitan tertentu, maka diharapkan dalam proses pembelajaran lebih banyak memberikan kesempatan pada siswa untuk beraktifitas

fisik. Dengan melakukan gerakan lebih sering, diharapkan siswa mampu menguasai gerakan yang dicontohkan oleh guru. Dengan kondisi sedemikian rupa, maka guru akan menemukan kesulitan dalam mengembangkan aspek kognitif secara maksimal dalam kelas. Waktu akan lebih banyak digunakan untuk beraktivitas gerak seperti yang di harapkan dalam pembelajaran penjas.

Sebagai seorang pendidik, guru pendidikan jasmani harus mampu mengoptimalkan seluruh aspek diri siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Proses pembelajaran yang menarik, penggunaan metode, sarana, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar yang bervariasi akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal.

Proses pendidikan, sejatinya bermuara pada tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran dilaksanakan untuk menyiapkan siswa terjun dalam dunianya di masa kini dan masa yang akan datang. Guru harus memfasilitasi siswa agar terbiasa dan siap menghadapi tantangan dunia. Menggunakan metode pembelajaran terbaru dengan pemanfaatan teknologi merupakan salahsatu kombinasi pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang menarik di kelas, ditunjang pemanfaatan sumber belajar elektronik akan semakin mengoptimalkan pembelajaran. Kombinasi pembelajaran langsung dikelas dengan pemanfaatan sumber belajar elektronik ini disebut dengan strategi *blended learning*. *Blended learning* adalah kombinasi pembelajaran tatap muka dengan modul *e-learning*, dengan kata lain strategi *blended* ini mengkombinasikan antara pembelajaran *offline* (tatap muka) dan *online* (siswa belajar mandiri dengan sumber belajar online yang disediakan guru).

Beberapa aplikasi online yang bisa digunakan oleh guru, antara lain adalah media social dan *edmodo*. Pada penelitian ini, guru akan menggunakan aplikasi online *edmodo*. *Edmodo*, adalah aplikasi khusus untuk berinteraksi, antara guru dengan siswa dan orangtua. Setiap siswa akan memiliki akun sendiri dengan kode khusus grup yang dibuat oleh guru. Guru akan mengupload tugas-tugas yang harus diakses oleh siswa di *edmodo* kemudian dilakukan siswa secara berkelompok dirumah. Guru bisa memberikan penilaian tugas melalui aplikasi ini. Guru juga bisa mengontrol perkembangan siswa, begitu juga orangtua yang mau melihat progress anaknya.

Hal seperti di atas itulah yang menjadi harapan pembelajaran masa kini dan masa depan. Pembelajaran bukan hanya terbatas oleh dinding kelas dan sekolah. Pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa batasan ruang dan waktu. Perkembangan teknologi telah memungkinkan proses belajar dimana saja dan kapan saja, termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Terlaksananya tujuan pendidikan jasmani sendiri tidak lepas dari peranan seorang guru yang memiliki peranan sangat penting dalam keberhasilan siswa, guru harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa agar diperoleh hasil belajar yang

maksimal. Untuk itu guru harus mampu memilih metode dan pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Agar siswa selalu bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk membuat siswa lebih aktif secara fisik maupun mental. Salah satu metode yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah dengan penerapan pembelajaran kooperatif. Metode kooperatif sengaja dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan kemenarikan pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif didalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan aktif secara psikomotor, kognitif maupun afektif. Pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, dari awal pertemuan, sampai selesainya materi yang diberikan. Namun bukan hanya keaktifan saat mengikuti pembelajaran saja yang diharapkan oleh guru. Guru mengharapkan, adanya aktivitas siswa diluar kelas dalam mempelajari lebih dalam mengenai materi yang di ajarkan.

Selain harus memfasilitasi siswa dengan berbagai materi untuk menunjang kemampuan psikomotor dan kognitif ketika siswa berada di sekolah, guru juga harus mampu menyediakan sumber belajar yang mudah di akses kapan saja dan di mana saja siswa berada. Ini adalah masalah guru yang cukup sulit, karena guru tidak mungkin mengontrol siswanya di luar pembelajaran. Akan tetapi bukan berarti guru tidak bisa memberikan rangsangan belajar bagi siswa selagi siswa berada di luar kelas. Oleh karena itu, maka pada penelitian ini, guru menggunakan strategi pembelajaran kombinasi antara *cooperative learning* dengan *blended learning* (*cooperative blended*) untuk merancang pembelajaran. Yang dimaksud dengan *cooperative blended* adalah penggunaan metode *cooperative learning* tipe STAD dalam strategi pembelajaran *blended learning*

B. KAJIAN TEORI

Teori tentang strategi pembelajaran meliputi situasi belajar, seperti belajar induktif, serta komponen dari proses belajar/mengajar, seperti motivasi dan elaborasi (Sharon, et. al.: 2002). Sedangkan menurut J.R. David strategi pembelajaran adalah meliputi rancangan, metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Gulo: 2002).

Dengan demikian maka strategi dapat dipahami sebagai suatu rancangan (desain) pembelajaran yang dirancang secara sengaja untuk membantu/memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, rancangan pembelajaran tersebut meliputi pemilihan metode, perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan belajar yang diinginkan demi mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran mempunyai beberapa komponen seperti yang diungkapkan oleh Soetomo, yaitu: 1) Tujuan interaksi pembelajaran yang diharapkan, 2) Bahan (pesan) yang akan disampaikan kepada anak didik, 3) Dosen

dan anak didik, 4) alat/sarana yang digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan, 5) metode yang digunakan untuk menyampaikan bahan (materi). Situasi lingkungan untuk menyampaikan bahan agar tercapainya tujuan (Soetomo: 1993).

Rovai dan Jordan (2004) menyatakan bahwa *Blended learning* merupakan konsep pembelajaran yang saat ini sering dikumandangkan di kalangan pembelajaran, banyak pihak yang mengeluarkan pendapat mengenai pengertian dari *Blended Learning*. Menurut Rovai and Jordan *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). Sedangkan Driscool & Carliner (2006) mendefinisikan: *blended learning integrates or blends learning programs in different formats to achieve a common goal*, yang dapat diartikan *blended learning* mengintegrasikan atau menggabungkan program, belajar dalam format yang berbeada dalam mencapai tujuan umum. *Blended learning* merupakan sebuah kombinasi dan berbagai pendekatan di dalam pembelajaran.

Blended learning merupakan model pembelajaran kombinasi antara teknologi online dengan pembelajaran tatap muka yang efektif untuk saling berinteraksi untuk mengirim pengetahuan. Sebagaimana pendapat lain dikatakan bahwa: “A *blended learning approach combines face to face classroom methods with computer-mediated activities to form an integrated instructional approach. In the past, digital materials have served in a supplementary role, helping to support face to face instruction*”. Selain itu “*blended learning is defined as a mix of traditional face-to-face instruction and e-learning*” (Koohang: 2009).

Blended learning memilih material pembelajaran online yang mampu mendukung pembelajaran tatap muka dan membantu peserta didik mencapai tujuannya. Materian ini bisa berbentuk *e-learning*. Dengan menyediakan berbagai macam sumber belajar dalam bentuk buku digital, web, buku digital terbuka dan *e-learning* lainnya, maka akses peserta didik untuk belajar melalui media online semakin terbuka.

Tiga alasan pemilihan model *blended learning* adalah sebagai berikut: 1) Berkontribusi dalam pengembangan dan dukungan strategi interaktif, 2) Akses untuk belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi pertumbuhan pembelajaran lingkungan, 3) peningkatan efektivitas biaya terutama berlaku untuk guru-guru yang berstatus PegawaiNegeri Sipil (PNS) atau Guru Tetap Yayasan (GTY) di mana orang secara permanen sibuk dan hampir tidak pernah mampu untuk menghadiri kelas-kelas penuh waktu tatap muka (Sukarno: ny).

Pembelajaran bukan hanya suatu proses transformasi pengetahuan dari satu sumber. Namun lebih dari itu interaksi antara pendidik dengan peserta didik harus

ditimbulkan untuk memperoleh pengetahuan. Bukan hanya sebatas itu, interaksi antar peserta didik juga harus dimunculkan dalam pembelajaran agar peserta didik bisa mengaktualisasikan kemampuannya bersama dengan temannya, saling bertukar pikiran dan bahkan bekerjasama untuk menyelesaikan sebuah masalah. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Jusoff and Khodabandelou “*blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak” (Jusoff & Khodabandelou : 2009).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok serta di dalamnya menekankan kerjasama (Lie: 2007). Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta mengembangkan keterampilan sosial.

Gagasan utama STAD adalah untuk menumbuhkan minat belajar siswa agar saling mendukung antar satu sama lainnya dalam melaksanakan tugas belajar yang diinstruksikan oleh guru. Kerjasama dan saling mendukung antar individu dalam suatu kelompok, menjadi suatu hal yang sangat penting jika tim tersebut ingin mendapat penghargaan.

STAD terbentuk dari lima komponen utama: prestasi kelas, kelompok, kuis, skor kemajuan perseorangan, dan penilaian kelompok (Shaharan: 2009). STAD memang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar, namun bukan berarti saat dilaksanakan kuis individu, siswa bisa kembali bekerjasama, ada penilaian perkembangan individu dalam STAD, maka dari itu ketika dilangsungkan kerja kelompok, masing-masing individu harus mampu menguasai materi yang diberikan, mereka harus saling membantu agar nilai individu bisa lebih maksimal.

Pembagian kelompok dalam STAD terdiri dari empat sampai lima siswa. Pembagian kelompok didasarkan pada gender, etnis, dan prestasi rendah, sedang, tinggi. Pembagian kelompok dalam pembelajaran model cooperative learning pada umumnya bersifat heterogen. Seperti yang diungkapkan oleh Anita bahwa “Pengelompokan heterogenitas merupakan ciri-ciri yang paling menonjol dalam metode pembelajaran *Cooperative Learning*. Kelompok heterogenitas bisa dibentuk dengan memperhatikan keanekaragaman gender, latar belakang agama, sosio emosional dan etnik, serta kemampuan akademis” (Lie: 2007).

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membelajarkan peserta didik dengan tanpa ada rasa tertekan. Peserta didik harus merasa nyaman dan senang saat pembelajaran berlangsung. Dengan kondisi yang positif dari peserta didik terhadap pembelajaran, maka materi akan lebih mudah terampaikan. Dakir menyatakan bahwa “untuk mencapai prestasi belajar yang baik disamping kecerdasan juga harus ditunjang dengan ketertarikan, sebab tanpa adanya ketertarikan segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien. Dalam

percakapan sehari-hari pengertian perhatian dikacaukan dengan ketertarikan atau minat dalam pelaksanaan perhatian seolah-olah kita menonjolkan fungsi pikiran, sedangkan dalam ketertarikan seolah-olah menonjolkan fungsi rasa, tetapi kenyataannya apa yang menarik minat menyebabkan pula kita kita berperhatian, dan apa yang menyebabkan perhatian kita tertarik minatpun menyertai kita (Heryanto: 2010).

Lebih lanjut Afrizal menyatakan bahwa "setiap bidang studi memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa. Kemenarikan pembelajaran dapat dibentuk melalui perancangan kualitas pembelajaran. Peranan strategi pengorganisasian guru pada mata pelajaran sangat menentukan kemenarikan atau daya tarik siswa. Semakin baik, kualitas pembelajaran semakin besar daya tarik yang ditimbulkan" (Afrizal: 2011).

Kualitas pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dirancang untuk menimbulkan daya tarik yang tinggi bagi siswa. Variabel penting yang dijadikan dasar sebagai indikator daya tarik adalah penghargaan dan keinginan lebih, sehingga titik awal kemenarikan pembelajaran dapat diciptakan melalui pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran (Degeng: 1989).

Untuk menimbulkan daya tarik pembelajaran melalui kualitas pembelajaran, diperlukan adanya variasi metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik.

C. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimen one group pretest – posttest Design* (O1 X O2). O1 adalah *pretest*, X adalah perlakuan dan O2 adalah *posttest*. Analisis data yang digunakan adalah analisis perbandingan persentase kemenarikan *pretest* dan *posttest* (O1:O2).

Penelitian dilaksanakan di SMK N 40 Jakarta Timur. Jumlah sampel penelitian ini adalah 34 siswa. Siswa yang diberikan perlakuan adalah siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 40 Jakarta.

Variabel yang diamati dalam penelitian ini antara lain; perhatian dalam pembelajaran, senang dalam pembelajaran, keinginan lebih atau motivasi terhadap pembelajaran, ketekunan dalam pembelajaran.

D. HASIL

Secara ringkas data hasil observasi kemenarikan pembelajaran yang dilakukan terhadap 34 siswa pada saat pembelajaran bulutangkis sebelum diberikan perlakuan disajikan pada tabel 1.

Table 1. *Pretest* kemenarikan pembelajaran siswa (O1)

Indikator	Perhatian dalam pembelajaran				Senang dalam pembelajaran				Keinginan lebih/motivasi				Ketekunan dalam pembelajaran			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
perolehan skor 4	32	52	32	20	40	12	20	24	16	16	16	28	20	8	28	36
perolehan skor 3	6	24	27	18	33	36	39	24	15	15	18	24	48	42	12	24
perolehan skor 2	24	8	12	10	6	4	8	30	32	28	16	10	8	10	14	22
perolehan skor 1	11	7	11	16	8	17	11	5	8	9	13	13	9	10	15	4
skor maksimal	544				544				544				544			
skor perolehan	310				317				277				310			
Persentase	56.99				58.27				50.92				56.99			
Keberhasilan	Kurang Baik				Kurang Baik				Kurang Baik				Kurang Baik			
Rata-Rata	55,79															
Keberhasilan	Kurang Baik															

Keterangan :

1 : mewakili deskriptor 1 dari indikator, 2 : mewakili deskriptor 2 dari indikator, 3 : mewakili deskriptor 3 dari indikator, 4 : mewakili deskriptor 4 dari indikator

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa untuk kemenarikan pembelajaran perindikator yaitu : 1) indikator perhatian dalam pembelajaran sebesar 59,99% dengan maksud bahwa keberhasilan dalam kategori kurang baik, 2) indikator senang dalam pembelajaran sebesar 58,27% dengan maksud bahwa keberhasilan dalam kategori kurang baik, 3) indikator keinginan lebih atau motivasi terhadap pembelajaran sebesar 50,92% dengan maksud bahwa keberhasilan dalam kategori kurang baik, 4) indikator ketekunan dalam pembelajaran sebesar 56,99% dengan maksud bahwa keberhasilan dalam kategori kurang baik. Rata-rata skor kemenarikan pembelajaran permainan bulutangkis teknik pukulan lob diatas sebesar 55,79% yang artinya bahwa keberhasilan dalam kategori kurang baik.

Setelah diperoleh data pretest tersebut, peneliti membuat rancangan pembelajaran *cooperative blended* yang akan diterapkan sebagai perlakuan (X) sebagai berikut.

a. Tahap Pendahuluan

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
Fase 1, Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	<p>Membuka pelajaran dengan salam dan berdoa.</p> <p>Memeriksa kehadiran peserta didik.</p> <p>Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu teknik dasar pukulan lob bulutangkis.</p>	Berbaris dan mendengarkan guru dengan seksama.
Fase 2, menyajikan informasi teknik pukulan lob. Kemudian memberikan kesempatan peserta didik melakukan/mencoba teknik pukulan lob.	<p>Menerangkan dasar-dasar gerakan teknik pukulan lob bulutangkis.</p> <p>Memberikan contoh/mendemonstrasikan teknik pukulan lob bulutangkis.</p> <p>Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang cara melakukan pukulan lob dari penayangan video, guru memberikan umpan balik tentang teknik pukulan lob.</p> <p>Memberi kesempatan pada peserta didik melakukan pukulan lob secara berpasangan secara acak untuk melihat kemampuan awal peserta didik dalam melakukan teknik pukulan lob. (apersepsi)</p>	<p>Peserta memperhatikan penjelasan dari guru, menyimak demoinstrasi dari guru.</p> <p>Peserta didik bertanya tentang teknik pukulan lob.</p> <p>Peserta didik melakukan/mencoba teknik pukulan lob secara berpasangan (pasangan bebas)</p>

b. Tahap Inti

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
Fase 3, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar yang terdiri dari 8 kelompok	Guru membagi peserta didik menjadi 8 kelompok belajar yang terdiri dari peserta didik memiliki kemampuan pukulan lob heterogen. Membagikan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) kepada setiap kelompok. LKS Berisi berbagai tugas teori dan praktik pukulan lob	Peserta didik berkumpul bersama dengan kelompok masing-masing. Peserta didik mengambil LKS dari guru.
Fase 4, membimbing kelompok belajar melakukan teknik pukulan lob.	Menjelaskan tugas yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok dalam LKS. Guru menjelaskan bahwa setiap anggota kelompok harus memahami dan menguasai teknik pukulan lob.	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru. Peserta didik melakukan pukulan lob dengan berbagai variasi secara individual, berpasangan bersama kelompok dengan menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab,

c. Tahap Penutup

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik
Fase 5, Evaluasi pelaksanaan pembelajaran teknik pukulan lob	Membimbing peserta didik untuk menyampaikan pendapat dalam menarik kesimpulan dengan mengacu pada materi pembelajaran hari ini.	Siswa menyampaikan kesimpulan pelajaran tentang teknik pukulan lob.

Fase 6, memberikan penghargaan	Memberi penghargaan pada kelompok yang mendapat skor tertinggi pada saat praktik dan presentasi (keberhasilan menyelesaikan LKS dengan benar dan lengkap). Guru membagikan LKS kepada masing-masing individu untuk dikerjakan di rumah masing-masing. Mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya yaitu pertemuan online untuk mengasah kemampuan kognitif dan praktik peserta didik melalui edmodo. Menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	Menerima penghargaan. Menerima LKS. Mendengarkan penjelasan guru. Menjawab salam.
--------------------------------------	--	--

Secara ringkas data kemenarikan pembelajaran dengan 34 siswa sebagai subjek penelitian pada pembelajaran bulutangkis setelah diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan disajikan pada table 2.

Table 2. *Posttest* kemenarikan pembelajaran siswa setelah diberikan perlakuan (O2)

Indikator	Perhatian dalam pembelajaran				Senang dalam pembelajaran				Keinginan lebih/motivasi				Ketekunan dalam pembelajaran			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
perolehan skor 4	88	68	80	56	60	64	76	56	36	52	48	68	68	56	76	64
perolehan skor 3	24	42	33	42	42	30	36	42	66	57	60	42	42	42	33	39
perolehan skor 2	2	4	6	4	6	4	2	6	4	2	4	6	6	8	6	8
perolehan skor 1	3	1	0	3	1	6	2	3	1	0	0	0	0	1	1	0
skor maksimal	544				544				544				544			
skor perolehan	456				436				446				450			
Persentase	83.82				80.15				81.99				82.72			

Indikator	Perhatian dalam pembelajaran	Senang dalam pembelajaran	Keinginan lebih/motivasi	Ketekunan dalam pembelajaran
Keberhasilan	Baik	Baik	Baik	Baik
Rata-rata %	82.17			
Keberhasilan	Baik			

Keterangan :

- 1 : mewakili deskriptor 1 dari indikator
- 2 : mewakili deskriptor 2 dari indikator
- 3 : mewakili deskriptor 3 dari indikator
- 4 : mewakili deskriptor 4 dari indikator

Berdasarkan table 2 diatas dapat diketahui bahwa untuk kemenarikan pembelajaran perindikator yaitu : 1) indikator perhatian dalam pembelajaran sebesar 83,82% yang bermakna Baik, 2) indikator senang dalam pembelajaran sebesar 80,15% yang bermakna Baik, 3) indikator keinginan lebih atau motivasi terhadap pembelajaran sebesar 81,99% yang bermakna Baik, 4) indikator ketekunan dalam pembelajaran sebesar 82,72% yang bermakna Baik. Rata-rata skor kemenarikan pembelajaran permainan bulutangkis diatas sebesar 82,17% yang artinya masuk dalam kategori baik.

Perbandingan kemenarikan pembelajaran siswa antara O1 dan O2 dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Persentase Kemenarikan Pembelajaran Siswa Pada *Pretest* (O1) dengan *Posttest* (O2)

Indikator kemenarikan	% Pretest (O1)	% Posttest (O2)	% Peningkatan
Perhatian dalam pembelajaran	56.99	83.82	26.84
Senang dalam pembelajaran	58.27	80.15	21.88
Keinginan lebih atau motivasi	50.92	81.99	31.07
Ketekunan dalam pembelajaran	56.99	82.72	25.74
Jumlah	223.16	328.68	105.51
Rat-rata	55.79	82.17	26.38

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui bahwa Indikator perhatian dalam pembelajaran mengalami peningkatan 26,84%. Indikator senang dalam pembelajaran mengalami peningkatan 21,88%. Indikator keinginan lebih atau motivasi mengalami peningkatan 31,07%. Indikator ketekunan dalam pembelajaran mengalami peningkatan 25,74%. Rata-rata peningkatan adalah 26,38%.

E. KESIMPULAN

Penggunaan pembelajaran *cooperativeblended* yang memadukan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media online *EDMODO* dapat

meningkatkan kemenarikan pembelajaran teknik pukulan lob dalam permainan bulutangkis siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 40 Jakarta. Berdasarkan hasil observasi diperoleh persentase skor kemenarikan pembelajaran teknik pukulan lob dalam permainan bulutangkis siklus 1 sebesar 55,79% kategori kurang baik dan pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan skor kemenarikan pembelajaran sebesar 82,17% yang tergolong dalam kategori baik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terbukti bahwa kolaborasi pembelajaran *offline (face to face model cooperative tipe STAD)* dan *online (edmodo)* yang dikemas dalam pembelajaran *cooperativeblended* telah berhasil meningkatkan kemenarikan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teknik pukulan lob permainan bulutangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- A Koohang, 2009. *A learner-centered model for blended learning design*. (International Journal of Innovation and Learning, 6(1).
- Afrizal. 2011. Daya Tarik Pembelajaran. Online. <http://perangkattiktanjung.blogspot.com/p/daya-tarik-pembelajaran.html>
- Anita Lie. 2007. *Cooperative Learning*. (Jakarta: Grasindo).
- Curtis J.Bonk, Charles R. Graham. 2006. *"The Handbook of Blended learning "* (USA:Pfeiffer,) http://weblearning.psu.edu/blended-learning-initiative/what_is_blendedlearning
- Degeng N. S. 1989. Ilmu Pembelajaran. Taksonomi Variabel. Jakarta. Dirjen Dikti
- Heryanto. 2010. Pengertian Minat Belajar. Online. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-minat/>
- Jusoff, K. & Khodabandelou, R. *Preliminary study on the role of social presence in blended learning environment in higher education*. (Versi elektronik). (Journal of International Education Studies, vol 2 no 4,)
- Rovai, A.P., Jordan, H.M. 2004. *Blended learning and sense of community: a comparative analysis with traditional and fully online graduate courses*, *International Review of Research in Open and Distance Learning*, Vol. 5, Number 2, 1492-3831, diunduh 25 Agustus 2011, dari <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/viewFile/192/795>
- Sharon E. Smaldino, dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning Ninth Edition* (Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall)
- Soetomo, 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Surabaya: Usaha Nasional
- Sukarno, 2009. *Blended learning* Sebuah alternatif model pembelajaran Mahasiswa program sarjana (s-1) kependidikan Bagi guru dalam jabatan. (UNS).
- Sholomo shaharan, 2009. *Handbook of cooperative learning*, terjemahan dari sigit prawoto (Yogyakarta: Imperium)
- W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia