



Hubungan Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Teori Dribbling Bola Basket Peserta Didik Di SMK Pgri Pontianak

Iman Saefullah¹, Wiwik Yunitaningrum², Fitriana Puspa Hidasari³, Mimi Haetami⁴, Andika Triansyah⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Tanjungpura, Indonesia.

Alamat: Jl. Profesor.Dr. H. Hadari Nawawi. Pontianak. Kalimantan Barat.

Email: imansaefullah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan hubungan model pembelajarn blended learning, motivasi dan hasil belajar teori dribbling bola basket peserta didik di SMK PGRI Pontianak. Desain penelitian yang digunakan dalam rancangan penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan meotde korelasional. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI TBSM 11 orang, XI TKR 7 orang dengan jumlah keseluruhan 18 siswa. Teknik sampling adalah total sampling dengan jumlah 18 siswa. Pengumpulan data dengan komunikasi tidak langsung dan angket Hasil pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa koefisien korelasi antara respon model pembelajaran blended learning dengan hasil belajar teori dribbling bola basket sebesar ,451. Sesuai dengan interprestasi koefisien korelasi nilai r , maka 0,451 berada pada skala 0,41 samapai 0,60 dengan tingkat hubungan “sedang”. motivasi dan hasil belajar teori dribbling bola basket yang diperoleh sebesar 0,543. Sesuai dengan interprestasikoefisien korelasi nilai r , maka 0,543 berada pada skala 0,41 samapai 0,60 dengantingkat hubungan “sedang”. Sedangkan untuk respon model pembelajaran blended learning, motivasi dan hasil belajar dribbling bola basket sebesar 0,481. Sesuai dengan interprestasikoefisien korelasi nilai r , maka 0,481 berada pada skala 0,41 samapai 0.599 dengantingkat hubungan “sedang”.

Kata Kunci: Blended Learning, Dribbling Bola Basket, Model Pembelajaran, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dengan naik turunnya kasus pandemi, membuat sistem pembelajaran khususnya pendidikan jasmani menjadi tidak ada kepastian dan dilanda keraguan, sehingga mengurangi motivasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut Fieka Nurul Arifa mengtip dari Kompas.com “Kehilangan kemajuan belajar siswa akibat pandemi covid-19 setara dengan 5-6 bulan setelah 12 bulan belajar dari rumah dalam hal kemampuan literasi dan numerasi sebelum dan selama masa pandemi (Arifa, 2018).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan semua keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya masyarakat, bangsa dan Negara, dimana hal tersebut secara tersirat sudah menjadi tujuan pendidikan itu sendiri (Islam et al., 2021). Dalam dunia pendidikan juga tidak lepas dari dua hal yaitu motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena dua hal diatas memiliki hubungan yang tidak bisa dilepaskan dalam suatu pembelajaran. Jika peserta didik tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar yang akan didapatkan akan cenderung rendah atau kurang, maka peran guru disini sangatlah penting, guru harus selangkah lebih maju, dengan memberikan metode-metode pembelajaran yang bisa diterima dan membuat peserta didik merasa nyaman dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan nantinya akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Model pembelajaran menurut Joyce dan weil pada (Marfu, 2022) merupakan rencana atau template yang dapat digunakan untuk membuat kurikulum, merancang bahan ajar dan melakukan pembelajaran di kelas atau yang lainnya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah proses menerapkan suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam memilih model pembelajaran guru harus bisa memilih metode apa yang cocok dengan peserta didik yang harus di ajarkan apakah sudah sesuai dengan fasilitas, kondisi guru dan lainnya. Berikut macam-macam model pembelajaran yang dapat diterapkan disekolah yaitu Model Pembelajaran Inquiri, Model Pembelajaran Konstekstual, Model Pembelajaran Kooperatif, dan Model pembelajaran E-Learning. Dari bermacam-macam model pembelajaran yang disebutkan, peneliti memilih model pembelajaran blended learning karena situasi dan kondisi khususnya di Inonesia yang mengalami pandemi Covid-19 sehingga menghancurkan pembelajaran tidak lagi berpatokan dengan satu model saja, jadi model pembelajaran campuran antara pembelajaran face to face dan e-learning adalah solusinya.

Berbicara tentang blended learning, secara etimologis istilah blended learning terdiri atas dua kata, yaitu blended dan learning. Kata blended memiliki arti campuran, dan learning memiliki arti umum yaitu belajar (Fadhilatunisa et al., 2020). Menurut (Ekayati, 2018) Blended learning merupakan sebuah bentuk model pembelajaran yang merupakan kombinasi dari model pembelajaran tradisional dengan model pembelajaran berbasis web, dengan memanfaatkan media dan alat-alat yang dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran e-learning. Dilanjutkan oleh (Widiara, 2018) blended learning merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (online). Berdasarkan paparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa blended learning adalah sebuah strategi dalam sebuah pembelajaran dengan menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan model pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (online), dengan memanfaatkan media dan alat-alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun e-learning.

Perpaduan online learning dan face to face learning dalam blended learning ditujukan untuk mengambil kelebihan yang dimiliki masing-masing model pembelajaran dari keduanya (Miksan Ansori, 2018). Dengan pembelajaran blended learning pendidik dan peserta didik dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi namun tanpa menghapuskan pembelajaran yang biasa dilakukan yaitu tatap muka sehingga memungkinkan seluruh siswa dapat melakukan dan menerima manfaat perpaduan pembelajaran blended learning ini dengan baik, karena tidak semua siswa bisa menerima pembelajaran dengan sistem face to face begitu juga sebaliknya tidak semua siswa dapat melakukan pembelajaran dengan online learning dan blended learning inilah yang sangat cocok untuk model pembelajaran pada masa Pasca Pandemi Covid-19 saat ini dikarenakan banyak siswa-siswi disekolah yang merasakan lelah belajar dirumah (work form home), sehingga dengan menggunakan sistem campuran antara tatap muka dan online ini siswa - siswi tidak kehilangan motivasi belajar disekolah dan tidak merasa bosan sehingga tercapainya sebuah tujuan pembelajaran semakin mudah.

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak

melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. (Hamdu & Agustina, 2011). Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Hakim, 2021). Dorongan tersebut baik datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan peserta didik tersebut tidak memiliki kemampuan untuk memahami pelajaran, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga peserta didik tersebut tidak berusaha megarahkan segala kemampuannya. Setelah motivasi dalam diri siswa tumbuh, siswa akan dengan mudah menyerap segala materi akan tertarik untuk berdisukusi, bertanya, dan menyelesaikan kasus yang diberikan ole guru. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan materi secara verbal seringkali guru melupakan unsur-unsur motivasi peserta didik. Guru seakan memaksa peserta didik untuk menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar dengan optimal dan akhirnya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Yang dimaksud dengan hasil belajar menurut (Datu et al., 2022) bahwa hasil belajar adalah hasil atau perolehan perubahan tingkah laku yang dimiliki akibat dilakukannya suatu proses belajar. Dalam proses pembelajaran disini guru dituntut harus menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif dan penggunaan variasi model pembelajaran yang tepat agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu hasil belajar itu sendiri.

Adapun dribbling bola basket merupakan salah satu teknik dasar yang terdapat pada permainan bola besar yaitu basket, dengan teknik mematulkan bola dengan satu tangan. Dribble juga salah satu cara untuk membawa bola ke segala arah dengan lebih dari satu langkah asal bola sambil dipantulkan dan merupakan suatu usaha untuk mengamankan bola dari rampasan lawan sebab dengan demikian ia dapat bergerak menjauhkan lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju (Putra, 2014). Pada hakikatnya setiap pemain bola basket dituntut agar mampu melakukan dribbling yang baik, lincah tanpa kehilangan keseimbangan ketika melewati lawan. Karena jika keseimbangan rendah saat melakukann dribbling, siswa akan terjatuh dan bola akan terlepas dari penguasaan. Kelincahan juga sangat berpengaruh dalam permainan basket, karena jika siswa atau atlet melakukan dribbling dengan tidak dibarengi dengan kelincahan maka akan sangat sulit untuk melakukan dribbling dengan berpindah arah maupun tempat.

Disaat penulis melakukan PLP 2 di SMK PGRI Pontianak pada tanggal 30 Agustus – 5 November 2021, penulis melihat beberapa masalah yang terjadi khususnya di pembelajaran pendidikan jasmani, disaat penulis mengajar pendidikan jasmani khususnya di kelas X dan XI, yang terbagi menjadi 4 kelas, kelas X sebanyak 2 kelas (X TKR dan X TBSM) , dan kelas XI sebanyak 2 kelas (XI TKR dan XI TBSM). Penulis melihat beberapa masalah khususnya masalah motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya dribbling bola basket pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Beberapa peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran praktek di lapangan maupun materi dikelas, dikarenakan sistem pembelajaran yang monoton, sehingga pentingnya adaptasi dan inovasi pembelajaran di era pasca pandemi seperti ini untuk memberikan motivasi peserta didik agar bisa melakukan proses pembelajaran dengan baik, Oleh karena itu dibutuhkan inovasi khususnya di model pembelajaran agar tetap sesuai dengan standar jika diterapkan pada era New Normal, yaitu Blended Learning.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam rancangan penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode korelasional. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu model pembelajaran blended learning (X1), motivasi belajar (X2), hasil belajar dribbling bola basket (Y). penelitian korelasi adalah jenis penelitian non-exsperiment dimana peneliti mengukur dua variabel, memahami dan menilai hubungan statistik tanpa memberi pengaruh terhadap variabel terikatnya.

Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut (Hindun Umiyati, dkk 2021). Populasi dalam rancangan penelitian ini adalah siswa SMK PGRI Pontianak yang berjumlah 18 siswa. Dan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan total sampling yaitu seluruh anggota yang ada di populasi menjadi sampel pada penelitian ini.

Dalam penelitian ini untuk mengambil data penelitian dengan teknik komunikasi tidak langsung dan menggunakan angket. Menurut (Hakim, 2021) “Komunikasi tidak langsung merupakan proses komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media perantara sebagai media komunikasi, sedangkan angket adalah instrumen non tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh orang yang menjadi subjek dalam

penelitian (responden)". Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data tentang motivasi dan hasil belajar teori dribbling bola basket siswa dan Blended Learning. Adapun jenis angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket ini diedarkan dengan maksud untuk mendapatkan informasi terkait dengan penelitian tentang Hubungan Model Pembelajaran Blended Learning Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Teori Dribbling Bola Basket Peserta Didik Di SMK PGRI Pontianak.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Instrumen pertama berupa angket tentang Blended Learning yang disusun berdasarkan indikator Blended Learning dan terdiri dari 20 item pernyataan. Instrumen kedua berupa angket tentang motivasi belajar pendidikan jasmani siswa yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar siswa dan terdiri dari 37 item pernyataan. Dalam penelitian ini pengambilan data untuk uji validitas dan reliabilitas dengan pengisian angket oleh kelas XI SMK PGRI Pontianak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai Hubungan Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Teori Dribbling Bola Basket Peserta Didik di SMK PGRI Pontianak peneliti membaginya dalam dua sub, yaitu hasil perhitungan angket model pembelajaran blended learning dan motivasi, serta hasil belajar dribbling bola basket siswa yang diuraikan sebagai berikut.

Hasil Perhitungan Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran Blended Learning, adapun analisis data berdasarkan indikator respon siswa terhadap model pembelajaran blended learning SMK PGRI Pontianak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran Blended Learning SMK PGRI Pontianak

Indikator	Skor Aktual	Skor Maksimal	%	Kategori
Sikap siswa terhadap pembelajaran dikelas	68	72	94	Sangat Baik
Minat siswa terhadap pembelajaran di kelas	61	72	85	Sangat Baik
Keterkaitan pembelajaran dikelas dengan pemahaman materi dribbling bola basket siswa	26	36	72	Baik
Sikap siswa terhadap pembelajaran dengan elearning berbantuan Google Classroom	79	108	73	Baik
Minat siswa terhadap pembelajaran dengan elearning	26	36	72	

Baik Keterkaitan E-Learning terhadap pemahaman materi dribbling bola basket siswa	25	36	71	Baik
Jumlah	285	360		

Berdasarkan data respon model pembelajaran blended learning pada peserta didik SMK PGRI Pontianak yang telah dihitung presentase mencapai 79,67% dengan kategori “Baik”. Menurut Aritonang (2008) “Rentang persentase 70% - 79% dengan kategori “Baik”. Oleh karena itu, perolehanhasil rata-rata respon model pembelajaran blended learning, motivasi terhadap hasil belajar teori dribbling bola basket peserta didik SMK PGRI Pontianak 79,67% dengan kategori “Baik”.

Hasil Perhitungan Motivasi Belajar, adapun analisis data berdasarkan indikator motivasi belajar teori dribbling bola basket peserta didik SMK PGRI Pontianak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani di SMK PGRI Pontianak

Indikator	Skor Aktual	Skor Maksimal	%	Kategori
Kategori Mengetahui arti motivasi belajar	495	594	77	Baik
Mengerti isi pernyataan dalam angket motivasi belajar	390	486	80	Sangat Baik
Pantas atau tidaknya motivasi belajar	380	540	70	Baik
Mempunyai kecenderungan melakukan upaya untuk berhasil	290	378	77	Baik
Jumlah	1519	1998		

Berdasarkan data motivasi belajar teori dribbling bola basket peserta didik SMK PGRI Pontianak yang telah dihitung presentase mencapai 76,26% dengan kategori “Baik”. Menurut Aritonang (2008) “Rentang persentase 70% - 79% dengan kategori “Baik”. Oleh karena itu, perolehanhasil rata-rata motivasi belajar teori dribbling bola basket peserta didik SMK PGRI Pontianak 76,26% dengan kategori “Baik”.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan nilai komulatif kelas XI SMK PGRI Pontianak dengan jumlah sampel 18 siswa. Peneliti mengambil nilai komulatif dengan alasan sebagai berikut.

Pertama, nilai yang diambil adalah nilai dari soal yang diberikan setelah pembelajaran materi dribbling bola basket. Kedua, dapat menggambarkan apakah motivasi dan minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar di semua materi yang terdapat dalam pembelajaran dribbling bola basket karena jika hanya satu aspek materi pembelajaran saja belum cukup. Berikut dipaparkan hasil belajar kelas XI SMK PGRI Pontianak dengan jumlah sampel 18 siswa.

Tabel 3. Distribusi Nilai Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMK PGRI Pontianak

No	Nilai	frekuensi
1	85	1
2	87	7
3	90	10
Jumlah	1594	18

Berdasarkan data hasil belajar pendidikan jasmani di SMK PGRI Pontianak yang telah dihitung presentase, didapat hasil secara keseluruhan hasil belajar dribbling teori bola basket pendidikan jasmani pada siswa kelas XI SMK PGRI Pontianak mencapai 88,56% dengan kategori "Sangat Baik". Selain itu, seluruh siswa juga sudah mencapai hasil ketuntasan minimal yaitu 75. Menurut Aritonang (2008) "Rentang persentase 80% - 100% dengan kategori "Sangat Baik" (h.15). Oleh karena itu, perolehan hasil rata-rata siswa kelas XI SMK PGRI Pontianak 88,56% dengan kategori "Sangat Baik"

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pada variabel respon siswa, motivasi belajar dan hasil belajar dengan signifikansi sebesar $0,534 > 0,05$; sehingga sebaran data penelitian pada ketiga variabel tersebut dapat dikatakan normal. Dan hasil uji linieritas menunjukkan bahwa pada variabel respon siswa dengan signifikansi sebesar $0,542 > 0,05$; pada variabel motivasi belajar dengan signifikansi sebesar $0,615 > 0,05$; sehingga sebaran data penelitian pada variabel tersebut dapat dikatakan linear.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis korelasi berganda yang dalam SPSS dengan model summary. Hipotesis dalam penelitian ini adalah "terdapat korelasi yang signifikan antara respon model pembelajaran blended learning, motivasi terhadap hasil belajar teori dribbling bola basket peserta didik SMK PGRI Pontianak". Dasar pengambilan keputusan menggunakan koefisien korelasi (r_{xy}). Jika koefisien korelasi bernilai positif maka dapat dilihat adanya hubungan yang positif antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan untuk menguji signifikansi adalah

dengan membandingkan nilai rhitung dengan rtabel pada taraf signifikansi 5%. Jika nilai rhitung lebih besar dari nilai rtabel maka hubungan tersebut signifikan. Sebaliknya jika nilai rhitung lebih kecil dari rtabel maka hubungan tersebut tidak signifikan. Untuk menguji hipotesis tersebut maka digunakan analisis korelasi Product Moment dari Karl Person.

1. Korelasi Antara Respon Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Dribbling Bola Basket Peserta Didik Smk Pgri Pontianak, hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,451. Sesuai dengan interpretasi koefisien korelasi nilai r, maka 0,451 berada pada skala 0,41 samapai 0,60 dengantingkat hubungan “sedang”. Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi angkat keefektifan pembelajaran jasmani ialah 0,00 dan nilai signifikansi nilai pembelajaran jasmani ialah 0,00. Oleh karena itu, kedua variabel tersebut berhubungan atau berkorelasi. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka berkorelasi atau berhubungan, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka tidak berkorelasi atau tidak berhubungan.
2. Korelasi Antara Motivasi Terhadap Hasil Belajar Teori Dribbling Bola Basket Peserta Didik Smk Pgri Pontianak, hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,543. Sesuai dengan interpretasi koefisien korelasi nilai r, maka 0,543 berada pada skala 0,41 samapai 0,60 dengantingkat hubungan “sedang”
3. Korelasi Antara Respon Model Pembelajaran Blended Learning, Motivasi Terhadap Hasil Belajar Teori Dribbling Bola Basket Peserta Didik Smk Pgri Pontianak, hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,481. Sesuai dengan interpretasi koefisien korelasi nilai r, maka 0,481 berada pada skala 0,41 samapai 0,599 dengan tingkat hubungan “sedang”. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka berkorelasi atau berhubungan, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka tidak berkorelasi atau tidak berhubungan. Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi ialah 0,00. Oleh karena itu, ketiga variabel tersebut berhubungan atau berkorelasi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran blended learning dan motivasi terhadap hasil belajar teori dribbling bola basket di SMK PGRI Pontianak yang dibuktikan dari hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 25 dapat diketahui bahwa koefisien korelasi yang diperoleh sebesar 0,481. Sesuai dengan interpretasi koefisien korelasi nilai r , maka 0,481 berada pada skala 0,41 samapai 0.599 dengantingkat hubungan “sedang”. Hasil tersebut mengidentifikasi bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran blended learning yang diterapkan oleh guru mata pelajaran pendidikan jasmani dan termotivasinya peserta didik kelas XI pada SMK PGRI Pontianak akan tercapainya hasil belajar yang baik pula. Hal ini sejalan dengan Penelitian dari (Novita et al., 2019) hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Penadapat yang hampir serupa di jelaskan menurut (Datu et al., 2022) bahwa hasil belajar adalah hasil atau perolehan perubahan tingkah laku yang dimiliki akibat dilakukannya suatu proses belajar. Dalam proses pembelajaran disini guru dituntut harus menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif dan penggunaan variasi model pembelajaran yang tepat agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu hasil belajar itu sendiri.

Secara umum dapat di jelaskan bahwa model pembelajaran blende learning yang berhasil diterapkan oleh guru pendidikan jasmani di SMK PGRI Pontianak dan motivasi yang dimiliki siswa memiliki pengaruh yang dalam hasil belajar teori dribbling bola basket hal ini di buktikan dari hasil belajar siswa dalam materi tersebut yang mencapai 88,56% dengan kategori “sangat baik”. Nilai hasil belajar yang didapat siswa juga sangat baik ditunjukkan dari frekuensi nilai 90 yang diperoleh 10 siswa, nilai 87 diperoleh 7 siswa dan nilai 85 diperoleh 1 siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Haryashena tahun 2022 yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (t hitung 19.895 > t tabel 1.67109) pada mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Gamping setelah diterapkannya metode blended learning. Pengaruh yang dihasilkan tergolong tinggi dengan persentase kenaikan 26.6%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode blended learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PJOK pada siswa kelas X di SMAN 1 Gamping. Dan hasil penelitian dari Sudana tahun 2021, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan melalui metode Blended Learning berbantuan aplikasi Google Classroom dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar PJOK siswa kelas XII MIPA 1 SMAN 1 Kuta Selatan dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 79,55 % pada siklus I, sebesar 97,73% pada siklus II dan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar cukup baik pada siklus I, pada siklus II motivasi siswa dalam kategori baik sekali.

KESIMPULAN

Adanya hubungan yang signifikan antara model pembelajaran blended learning dan motivasi terhadap hasil belajar teori dribbling bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMK PGRI Pontianak, hubungan model pembelajaran blended learning dan motivasi terhadap hasil belajar teori dribbling bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMK PGRI Pontianak tergolong cukup baik dengan hasil perhitungan koefisien korelasi nilai r , maka 0,481 berada pada skala 0,41 samapai 0.599 dengantingkat hubungan “sedang”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, M. (2018). Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group (WAG). *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 120-134.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959-1965.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi edmodo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2).
- Erawati, N. K., Juliani, M., & Tarini, N. W. D. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Fadhilatunisa, D., Fakhri, M. M., & Rosidah, R. (2020). Pengaruh Blended Learning Terhadap Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 93-106.

Hubungan Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Teori Dribbling Bola Basket Peserta Didik Di SMK Pgri Pontianak

Iman Saefullah, Wiwik Yunitaningrum, Fitriana Puspa Hidasari, Mimi Haetami, Andika Triansyah

Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.

Marfu'ah, S., Zaenuri, Z., Masrukan, M., & Walid, W. (2022, February). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 5, pp. 50-54)*.

Nofrion, N. PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN.

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.

Putra, T. R., & Kartiko, D. C. (2014). Penerapan Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2013/2014). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2), 394-401.

Rani Syarifah, H. (2022). PENGARUH BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 2 PAGENTAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).

Widiara, I. K. (2018). Blended learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(2), 50-56.