

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I diuraikan beberapa hal, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Abad 21 ini mengarah kepada pergeseran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat digital, digital *platform*, inovasi teknologi, dan infrastruktur informasi dan teknologi (IT) tidak lagi menjadi pilihan tapi menjadi sebuah kebutuhan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Berkembangnya teknologi informasi saat ini merambah pada seluruh bidang kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran sangat besar, tidak hanya pada tataran perancangan, tetapi juga pada tataran pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian. Ada lima bidang garapan (domain) dalam teknologi pendidikan, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Pendekatan teknologi pembelajaran akan meningkatkan kualitas pendidikan (Awaluddin et al., 2021).

Pendidikan di abad 21 seharusnya mampu mengembangkan kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi dan berkolaborasi, serta kecakapan kreativitas dan inovasi. Pendidikan juga harus menargetkan tercapainya kecakapan abad ke-21 yang mengintegrasikan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan teknologi, informasi, dan komunikasi (Salmia & A. Muhammad Yusri, 2021). Selain itu, pada abad 21 meminta sumber daya yang berkualitas dan hal tersebut menjadi salah satu tuntutan pendidikan saat ini. Individu saat ini tidak hanya perlu memiliki kedalaman pengetahuannya saja, namun juga bagaimana mengolah pengetahuan tersebut sehingga menjadi pribadi yang kritis serta inovatif (Indrawati et al., 2019).

Banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah untuk memajukan pendidikan di Indonesia sesuai tuntutan abad 21 yang sarat dengan perkembangan teknologi. Perbaikan kurikulum dan standar pembelajaran sesuai dengan tuntutan abad 21. Salah satunya adalah di perguruan tinggi tuntutan akan perbaikan pendidikan dan peningkatan sumber daya yang berkualitas sesuai abad 21 harus segera direalisasikan. Kebijakan pemerintah dengan mengeluarkan Undang-Undang No. 12 tahun 2012 dengan menekankan tujuan pendidikan di perguruan tinggi adalah menghasilkan lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa. Upaya yang dapat dilakukan oleh perguruan tinggi dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing serta

bertahan dalam menghadapi abad 21 adalah membangun mahasiswa agar berhasil dalam ranah kognitif, afektif, dan keterampilan (Pratiwi & Hayati, 2021).

Kondisi nyata yang terjadi saat ini bahwa masih banyak permasalahan pendidikan yang terjadi. Permasalahan yang mendominasi pendidikan di Indonesia saat ini berkaitan dengan kualitas pendidikan yang tercermin dalam prestasi dan hasil belajarnya. Seorang dianggap berhasil dalam belajar apabila mampu berhasil dalam ranah kognitif, afektif, dan keterampilan. Fenomena pada saat ini, banyak mahasiswa yang kurang berhasil dalam ketiga tersebut. Hal tersebut disebabkan banyaknya mahasiswa yang terlena dengan pergaulan bebas, penggunaan teknologi tanpa batas, kegiatan mahasiswa yang tidak kenal waktu. Permasalahan ini akan berdampak kepada prestasi belajar (Sari, 2017). Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan mahasiswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran (Syah, 2017). Prestasi belajar adalah hasil pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dari aktivitas belajar yang telah dilakukan. Pembelajaran yang baik akan menunjukkan prestasi belajar dengan kategori sangat baik yang berlaku pada setiap mata kuliah.

Permasalahan rendahnya prestasi belajar dan keterampilan *massage* olahraga disebabkan karena mahasiswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya, mahasiswa tidak mempraktekkan *massage* olahraga di luar perkuliahan (Darni et al., 2018). Permasalahan yang mengakibatkan prestasi belajar dan keterampilan *massage* masih rendah adalah model pembelajaran yang diberikan belum maksimal dan masih bersifat konvensional, serta belum menekankan pada penguasaan IPTEKS. Mahasiswa

merasa belum menguasai dengan benar teknik-teknik *sport massage* karena hanya dilakukan dengan pembelajaran konvensional (Sugiarto et al., 2020)

Mata kuliah TP *Massage* adalah salah satu mata kuliah di Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha yang menuntut mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan terkait *massage* olahraga. Namun, prestasi belajar pada mata kuliah TP *Massage* masih tergolong rendah. Terlebih di masa pandemi ini yang mengharuskan dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran daring menyebabkan mahasiswa belum cukup untuk memahami dan mempraktekkan materi dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ini yang belum mencapai harapan. Berdasarkan nilai akhir yang diperoleh mahasiswa pada mata kuliah Teori Praktek (TP) *Massage*, sebanyak 10% mendapat nilai C, sebanyak 50% mendapatkan nilai B-, sebanyak 20% mendapat nilai B, dan sebanyak 20% mendapat nilai A-.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu TP *massage*, menyampaikan hasil praktik mahasiswa untuk mata kuliah ini juga belum maksimal. Hanya 40% mahasiswa yang mampu melakukan praktik dengan baik dan 60% belum mampu melakukan praktik dengan baik. Hal ini disebabkan karena mahasiswa tidak dapat memahami materi dengan baik pada saat kuliah daring, ditambah dengan mahasiswa tidak dapat melakukan praktik secara tatap muka. Idealnya dalam kondisi normal sebelum pademi, mahasiswa melakukan praktik tatap muka sebanyak 6 kali. Namun, di masa pandemi ini, mahasiswa melakukan praktik sendiri di rumah dan divideokan.

Berdasarkan data angket yang diberikan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah *massage* pada tanggal 10 Januari 2021, diperoleh temuan bahwa 50 % mahasiswa tidak dapat memahami materi dengan baik, 45 % tidak bersemangat mengikuti kuliah daring, malas mencari referensi, dan 60 % merasa tidak dapat melakukan praktik dengan baik tanpa bimbingan langsung dari dosen pengampu.

Permasalahan selanjutnya, yaitu prestasi belajar mahasiswa juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *massage* yang menyatakan bahwa penurunan prestasi belajar *massage* dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang kurang baik, penerapan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang tepat. Selain itu, Pembelajaran *massage* olahraga masih menggunakan model pembelajaran langsung (DI) yang cenderung berpusat pada dosen sebagai sumber belajar utama (*teacher centered*), terbatas pada demonstrasi dosen atau model secara langsung. Seharusnya, pendidikan tinggi pada abad 21 menuntut dosen dan mahasiswa untuk bersama-sama membentuk lingkungan belajar *student centered learning* (Fadhilatunisa et al., 2020).

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) akan memberikan kesempatan mahasiswa untuk belajar mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan apa yang dimodelkan dosennya. Hal ini sesuai dengan pandangan behavioristik, mengartikan belajar semata-mata mengumpulkan atau menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran atau dengan kata

lain belajar adalah perolehan pengetahuan. Dengan model ini, tujuan pembelajaran, penstrukturan materi atau keterampilan, penjelasan materi pemodelan, dan demonstrasi yang dilengkapi dengan materi adalah tanggung jawab pengajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang membantu pemahaman pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan *massage* olahraga belum dimanfaatkan secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penting dilakukan perubahan proses pembelajaran pada mata kuliah *massage* olahraga. Salah satu yang dapat diubah adalah model yang diterapkan harus sesuai dengan pengertian dan karakteristik mata kuliah *massage* olahraga. *Massage* olahraga adalah suatu teknik pemijatan dengan tangan (*manipulasi*) pada bagian tubuh pasien yang dilakukan secara berirama untuk menghasilkan efek fisiologis, *terapeutik*/pengobatan pada tubuh (Brilian et al., 2021). Model yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik mata kuliah *massage* olahraga. Karakteristik dari mata kuliah *massage* olahraga, yaitu proses pembelajarannya dilakukan dengan menekankan teori dan praktek (TP) karena pada *massage* olahraga lebih banyak praktik sehingga menuntut keterampilan dalam melakukannya. *Massage* olahraga sering digunakan untuk membantu mempersiapkan latihan, mempercepat pemulihan dari nyeri otot, dan meningkatkan kinerja atlet. Pengaruh *massage* olahraga terhadap fisiologi yakni mempengaruhi semua jaringan tanpa terkecuali walaupun letaknya lebih dalam di dalam tubuh, misalnya kulit, otot, *syaraf perifer*, *syaraf* pusat, serta peredaran darah, dan *lymphe* (Saputra, 2021).

Sesuai dengan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *massage* olahraga, salah satu capaian pembelajaran yang tertuang dalam definisi *massage* olahraga, yaitu mahasiswa mampu melaksanakan *massage* pada olahragawan dan atlet yang diberikan pada sebelum pertandingan, pada saat pertandingan, dan setelah bertanding pertandingan, untuk memberikan efek relaksasi dan kebugaran. Maka dari itu, diperlukan satu model pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah atau kasus yang dihadapi di masyarakat, pemecahan masalah, dan solusi akhir berupa proyek yang akan menghasilkan produk. Sesuai dengan karakteristik mata kuliah *massage* olahraga, yaitu menuntut mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut karena harus menguasai teknik *massage* olahraga untuk menyelesaikan masalah yang ada di masyarakat, mampu berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tersebut, bisa mengidentifikasi masalah, dan melakukan proyek investigasi terkait masalah yang dihadapi.

Selain sesuai dengan karakteristik model dalam pembelajaran, salah satu faktor penting adalah prestasi belajar dan keterampilan pada mata kuliah *massage* olahraga. Prestasi belajar sangat diperlukan pada saat memberikan manipulasi pada pasien sehingga memberikan teknik manipulasi yang tepat. Di sisi lain keterampilan *massage* olahraga sangat diperlukan dalam memberikan efek pijatan pada pasien.

Sesuai dengan paparan di atas, model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik *massage* olahraga adalah model pembelajaran yang menekankan pada produk dan mahasiswa mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi

dengan proyek investigasi. Model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kegiatan tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek. Model *Project-Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran terletak pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip inti dari suatu disiplin studi, melibatkan pebelajar dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, memberi kesempatan pebelajar bekerja secara otonom mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata dan menghasilkan produk yang dimaksud adalah hasil proyek dalam bentuk desain, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain (Fauzia & Kelana, 2020; Iwan Setiawan et al., 2017)

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai pembangun pengetahuan yang mereka miliki berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki (Craft & Capraro, 2017a). Akibatnya, mahasiswa menjadi pembelajar yang aktif. Mahasiswa memiliki keterlibatan akademik yang tinggi selama mereka belajar dengan model pembelajaran berbasis proyek karena dengan mereka difasilitasi dengan proyek-proyek yang menarik, menantang, terkait dengan fenomena kehidupan sehari-hari mereka dan relevan dengan kehidupan di masyarakat.

Banyak laporan hasil penelitian tentang keberhasilan penggunaan *PjBL* dalam meningkatkan prestasi belajar antara. Penelitian oleh Cahyaningsih et al., di tahun 2020, menunjukkan model *PjBL* berbantu *multimedia power point* efektif terhadap hasil belajar Mahasiswa (Rofiqoh Nadila Cahyaningsih and Joko Mahasiswanto, 2020). Hasil penelitian Salehudin di tahun 2020, meneliti *PjBL* berbantuan *e-learning* pengaruhnya terhadap hasil belajar. Didapatkan temuan *PjBL* berbantuan *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pemahaman konsep (Salehudin, 2020). Yao et al., menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek berdampak positif pada prosedur pembelajaran mahasiswa dan peningkatan perolehan hasil pembelajaran mahasiswa di Cina (Yao et al., n.d.). Widia Qhalby 2020 meneliti pengaruh penerapan model *PjBL* melalui *google classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa menyimpulkan bahwa model *PjBL* berbantu media *google classroom* memberikan nilai yang lebih baik dalam ranah kognitif dibandingkan model *PjBL* yang tidak menggunakan media *google classroom* (Widia Qholby and Lazulva, 2020). Penelitian yang dilakukan Mudianti (2018), yaitu model pembelajaran *PjBL* dengan berbantuan media kartu bergambar terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa (Mudianti et al., 2018). Selanjutnya, hasil penelitian Santyasa et al., di tahun 2020, menunjukkan mahasiswa yang belajar dengan *PjBL* memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan yang belajar dengan *direct instruction* (Santyasa et al., 2020). Berdasarkan temuan penelitian di atas, model *PjBL* diharapkan dapat mengoptimalkan prestasi belajar dan keterampilan mahasiswa dalam pembelajaran *massage* olahraga.

Di satu sisi, pandemi Covid-19 mengharuskan semua elemen pendidikan untuk beradaptasi (Herliandry et al., 2020). Coronan virus memaksa pemerintah, mengambil kebijakan pembelajaran dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Permasalahan tersebut harus dicarikan solusi, terkait pembelajaran di masa Pandemi Covid-19. Pembelajaran di perguruan tinggi juga menggunakan pembelajaran jarak jauh. Untuk itu, perlu dipilih strategi yang tepat dalam menghadapi masalah ini. Peran teknologi pembelajaran sangat penting dalam mengatasi hal tersebut. Diantara lima kawasan teknologi pembelajaran, kawasan yang dapat diterapkan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah adalah kawasan pemanfaatan. Untuk itu model *PjBL* dintegrasikan sebagai konten *blended learning* berbantuan multimedia interaktif yang memungkinkan pembelajar bisa dilakukan secara *online* dan tatap muka.

Pembelajaran di era revolusi 4.0 mengarah ke pembelajaran *hybrid/blended learning* dan *case-base learning* (Nastiti & 'Abdu, 2020) Pembelajaran *hybrid* atau *blended* sesuai dengan masa depan sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan diperoleh secara efisien (Hameed et al., 2020). Standar pendidikan abad 21 ini menekankan aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dosen harus mampu mempersiapkan mahasiswa untuk hidup di era digital. Salah satu cara yang harus dilakukan dosen adalah dengan pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah dengan pembelajaran *blended learning* berbasis proyek. Pembelajaran *blended learning* berbasis proyek akan berdampak pada pengalaman mahasiswa dalam pembelajaran menjadi baik,

keaktivitas, inovasi, inovatif dalam situasi tatap muka dan virtual (Sole & Anggraeni, 2018).

Blended learning merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan sangat sesuai untuk diterapkan di abad 21. *Blended learning* dapat mengakomodasi perkembangan teknologi yang luas tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (*face-to face*) di kelas dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan *e-learning*. *Blended learning* membuat mahasiswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi peluang keberhasilan dosen dan mahasiswa pada pembelajaran. *Blended learning* juga membantu dosen dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing mahasiswa dan membantu menghadapi tantangan di masa depan (Wardani et al., 2018). Selain itu, *blended learning* memindahkan fokus dari pengajaran sentris yang dilakukan oleh dosen ke pembelajaran berbasis yang mendukung mendorong mahasiswa untuk menjadi lebih terlibat dalam proses pendidikan dan lebih tertarik sehingga meningkatkan ketekunan dan komitmen mereka (Bokolo et al., 2020).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan di masa pandemi covid-19, yaitu *blended learning*. Terdapat dua bagian utama dari strategi pembelajaran ini, yaitu pembelajaran yang berlangsung di sekolah dan di rumah. Pada strategi ini, pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dan di rumah saling berkontribusi satu sama lain. Jadi secara garis besar, pelaksanaan strategi *blended learning* ini diawali dari pembelajaran di rumah secara *online*. Pada pembelajaran

online, dosen menggunakan bantuan multimedia interaktif berupa video pembelajaran untuk menyampaikan bahan ajar yang akan dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri. Selanjutnya, pada saat pembelajaran tatap muka di kampus, dosen memfasilitasi dan membimbing mahasiswa untuk memperdalam konsep pembelajaran yang telah dipelajari oleh mahasiswa di rumah dengan mengintensifkan pengerjaan proyek. Berdasarkan temuan peneliti tersebut strategi *blended learning* sangat tepat diterapkan dalam mata kuliah *massage* olahraga untuk meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan mahasiswa.

Berdasarkan efektivitas model PjBL dan strategi *blended learning* dalam pembelajaran, maka untuk mendapatkan hasil yang optimal, dalam penelitian ini diintegrasikan model PjBL dengan strategi *blended learning* menjadi *project based blended learning*. Model pembelajaran *project based blended learning* adalah kombinasi pembelajaran berbasis proyek dan model pembelajaran campuran yang diintegrasikan ke dalam bentuk berbagai informasi dan komunikasi media pembelajaran teknologi dan menekankan produk sebagai akhir dari kegiatan pembelajaran (Putri & Hendawati, 2018) sehingga diharapkan model *project based blended learning* memaksimalkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dan mendorong mahasiswa untuk mengerjakan proyek dan investigasi yang mendalam sesuai dengan permasalahan yang ditemui dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan.

Banyak laporan hasil penelitian tentang perpaduan model PjBL dengan strategi *blended learning*, yaitu penelitian Yustina (2020) meneliti *blended learning* dan PjBL berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

calon dosen biologi, dan BL dan PjBL efektif dari pada model konvensional dalam meningkatkan berpikir kreatif calon dosen dalam pembelajaran biologi (Yustina et al., 2020). Penelitian Nopiyanto (2021) meneliti *project-based blended learning* dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam membuat video belajar takraw (Nopiyanto et al., 2021). Penelitian yang dilakukan Suwiwa, pada tahun 2021 pembelajaran berbasis proyek dalam setting *blended learning* merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam Pencak Silat (Suwiwa, 2021). Beberapa penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam strategi *blended learning* pada olahraga baik itu sepak takraw dan pencak silat telah berhasil meningkatkan kreativitas, pengetahuan dan keterampilan. Sehingga dengan karakteristik yang sama, rumpun ilmu yang sama diharapkan penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam strategi *blended learning* pada mata kuliah *massage* olahraga berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar dan keterampilan. Berdasarkan temuan peneliti tersebut strategi *blended learning* bisa diterapkan sebagai salah satu model pada mata kuliah *massage*.

Keberhasilan pelaksanaan suatu model pembelajaran dapat dipengaruhi oleh karakteristik mahasiswa yang mengikuti model pembelajaran tersebut. Salah satu karakteristik mahasiswa yang dapat mempengaruhi pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek adalah *self efficacy*. Pada pembelajaran berbasis proyek mahasiswa harus merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan bekerja secara mandiri bersama kelompoknya. Agar tahapan-tahapan tersebut dapat berjalan dengan baik dan

lancar diperlukan usaha dan keuletan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi *self efficacy*, semakin besar usaha dan daya tahan atau keuletan mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan (Amanda et al., 2014).

Dalam pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa dengan *self efficacy* tinggi akan mengerjakan tugas proyek yang diberikan dengan penuh tanggung jawab, tekun, ulet, dan mengerahkan segala usaha serta kemampuannya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Oleh sebab itu, mahasiswa dengan *self efficacy* tinggi akan melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran berbasis proyek dengan baik sehingga berdampak pada pencapaian prestasi belajar dan keterampilan yang optimal. Sementara mahasiswa dengan *self efficacy* rendah mempunyai anggapan bahwa sesuatu lebih sulit dari yang sebenarnya sehingga mahasiswa mengurangi usaha dan ketekunannya dalam memecahkan permasalahan (Warsito, 2009). Pada pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa yang memiliki *self efficacy* rendah kemungkinan merasa tidak mampu dalam menyelesaikan kerja proyek dan menjawab permasalahan yang diberikan. Hal ini akan menghambat jalannya penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh mahasiswa.

Tidak dipungkiri juga hasil belajar di pengaruhi oleh *self efficacy* mahasiswa. Keberhasilan mahasiswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran disebabkan oleh keyakinan yang dimilikinya, karena keyakinan menyebabkan mahasiswa tersebut berperilaku sedemikian rupa sehingga keyakinan tersebut akan menjadi kenyataan (Wade & Tavriss, 2007). Salah satu sumber keyakinan

adalah tingkat kepercayaan diri mahasiswa terhadap kemampuan dirinya (*self-efficacy*). Albert Bandura menyatakan bahwa *self efficacy* adalah keyakinan akan kemampuan diri yang dimiliki individu untuk menentukan dan melaksanakan berbagai tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan suatu pencapaian (Bandura, 1997b). Dengan memiliki *self efficacy*, mahasiswa akan lebih mungkin mengerjakan aktivitas yang diyakini dan dapat lakukan dari pada melakukan pekerjaan yang mereka rasa tidak bisa diselesaikan.

Self efficacy yang dimiliki mahasiswa dapat dilihat berdasarkan tiga aspek. *Pertama*, aspek *level* yang berkaitan dengan derajat kesulitan tugas individu. Individu akan berupaya melakukan tugas tertentu yang ia persepsikan dapat dilaksanakannya dan ia akan menghindari situasi dan perilaku yang ia persepsikan di luar batas kemampuannya. *Kedua*, aspek *strength* yang berkaitan dengan kekuatan pada keyakinan individu atas kemampuannya. Pengharapan yang kuat dan mantap pada individu akan mendorong untuk gigih dalam berupaya mencapai tujuan. *Ketiga*, aspek *generality* yang berkaitan cakupan luas bidang tingkah laku di mana individu merasa yakin terhadap kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya, tergantung pada pemahaman kemampuan dirinya yang terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas dan situasi yang lebih luas dan bervariasi (Bandura, 1997b).

Dalam *blended learning* sangat diperlukan *self efficacy*., *blended learning* dapat dihambat dan didukung oleh empat faktor yaitu peserta didik, pendidik, orang tua, dan aplikasi. Pendidik dan peserta didik harus paham akan teknologi yang diperlukan pada *blended learning*. Mereka juga harus memiliki jaringan

yang stabil untuk dapat melakukan model *blended learning* (Makhin, 2021). *Blended learning*, membuat mahasiswa harus melakukan suatu penyesuaian pada teknologi, media, dan perubahan pembelajaran yang terjadi. Selain harus melakukan proses penyesuaian pada pembelajaran *blended learning*, mahasiswa juga dituntut untuk tetap menjalankan kewajibannya agar menyelesaikan berbagai tugas perkuliahan agar mendapatkan nilai yang baik dan lulus tepat waktu. Menambahnya beban akademik (Noviana & Khoirunnisa, 2020). *Self efficacy* yang tinggi dapat maka membantu mahasiswa dalam menurunkan rasa terbebani yang timbul karena tuntutan perkuliahan, tugas yang diberikan.

Penelitian terkait *self efficacy* yang dilakukan oleh Fitriana, dkk tahun 2020, penggunaan *game* berbasis *android* dan *blended learning* dapat meningkatkan efikasi diri dan prestasi belajar (Fitriyana et al., 2020). *Self efficacy* adalah penentu penting kesuksesan dalam mencoba suatu tugas. Pada bidang pendidikan, *self efficacy* memainkan peran penting perubahan perilaku yang akan menghasilkan peningkatan kinerja selama pembelajaran (Kolil et al., 2020). Temuan ini menunjukkan bahwa *self efficacy* berpengaruh pada prestasi belajar termasuk kedalam mata kuliah *massage* olahraga sehingga harus dipertimbangkan dalam perbaikan proses pembelajaran.

Pembelajaran di Abad 21 menuntut karakter mahasiswa yang baik. Karakter mahasiswa bisa ditingkatkan dengan mengadopsi falsafat THK sebagai salah satu kearifan lokal yang ada di Bali dan sudah diakui oleh UNESCO (Sudira, 2014) Karakteristik pembelajaran abad 21, yaitu 1) kolaborasi mahasiswa dan dosen, 2) berorientasi HOTS, 3) mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi

(ICT), 4) berorientasi pada keterampilan belajar dan mengembangkan Keterampilan Abad 21 (4 C) (*Creativity, Collaboration, Critical Thinking, dan Communication*), dan 5) Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Salah satu yang menjadi perhatian penting adalah pendidikan karakter. Pelaksanaan pendidikan berbasis karakter diharapkan mendukung terbentuknya karakter positif mahasiswa secara menyeluruh diantaranya melatih tanggung jawab, melatih kejujuran, tumbuh kesadaran untuk menghargai warisan leluhur (kearifan lokal) yang memiliki nilai-nilai karakter positif, dan tumbuh rasa toleransi antarsesama (Parwati, 2021). Salah satu kearifan lokal masyarakat Bali yang bisa diadopsi dalam pendidikan karakter adalah falsafah Tri Hita Karana (THK). THK berarti “Tiga penyebab terciptanya kebahagiaan yang bersumber pada keharmonisan hubungan, yaitu: antara manusia dengan tuhan, manusia dengan alam lingkungannya, dan manusia dengan sesamanya” (Wesnawa & Suastra, 2016).

Penerapan model pembelajaran untuk meningkatkan karakter, meningkatkan kolaborasi mahasiswa dengan dosen, mahasiswa dapat membangun pengetahuannya dengan baik, dan mahasiswa mampu menyelesaikan masalah dunia nyata. Model yang dapat digunakan adalah model PjBL berbasis THK. Hal ini didukung penelitian model pembelajaran PjBL berlandaskan THK berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran PjBL didasarkan dengan THK lebih berpengaruh positif terhadap sikap toleransi siswa dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional. Hal ini dapat dilihat keaktifan siswa di

kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran PjBL didasarkan dengan THK lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional sehingga model pembelajaran PjBL didasarkan dengan THK berpengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan (Sutrisna et al., 2020). Penelitian di atas mendukung penelitian ini, penerapan PjBL berlandaskan THK bisa meningkatkan pengetahuan siswa. Penelitian ini bisa dijadikan satu pertimbangan penelitian PjBL berbasis THK dengan *blended learning* dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilannya. Perbedaannya terletak pada model penerapan berupa *blended learning* dan terdapat faktor psikologi dari mahasiswa yaitu *self efficacy* sehingga perbedaan dengan penelitian di atas menjadi satu kebaharuan penelitian.

Banyak penelitian terkait dengan PjBL terintegrasi *blended learning* dalam berbagai model, karakteristik, untuk mencapai hasil belajar. Penelitian PjBl dengan *blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* belum pernah diteliti pada mata kuliah *massage* olahraga. Model PjBl dengan *blended learning* berbasis THK adalah model pembelajaran yang menggabungkan model *project based learning* berbasis THK yang diintegrasikan sebagai konten *blended learning*.

Proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proyek berupa video *massage* olahraga yang berbasis THK. Video *massage* berbasis THK adalah video yang dibuat oleh mahasiswa sebagai salah satu produk dalam pembelajaran berbasis proyek yang berisikan unsur-unsur THK, seperti unsur *Parahyangan*, pada saat melakukan *massage* olahraga *maesiur* dan pasien berdoa memohon

kesehatan dan kebugaran kepada Tuhan Yang Maha Esa. Unsur *Pawongan*, pada saat melakukan *massage* olahraga, *maesiur* dan *pasien* menjalin komunikasi yang baik sesuai dengan kode etik *massage* olahraga. Unsur *Palemahan*, pelaksanaan *massage* olahraga dilakukan di tempat terbuka dengan suasana dan lingkungan *massage* yang nyaman, indah dan asri sebagai pendukung pelaksanaan *massage* olahraga.

Penerapan model dan strategi pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik mata kuliah tersebut. Salah satunya penerapan PjBl terintegrasi dengan *blended learning* berbasis THK dan *self efficacy*. Karakteristik mata kuliah *massage* olahraga adalah mata kuliah teori dan praktek sehingga penerapan PjBl dengan *blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* sangat cocok dengan *massage* olahraga yang dalam penerapannya berhubungan dengan kebugaran atlet dengan menerapkan PjBl dalam perkuliahan *massage* olahraga diharapkan prestasi belajar meningkat. Karena dalam PjBl mahasiswa diajak membangun pengetahuannya dengan cara melakukan investigasi mendalam terkait proyek yang akan dilaksanakan guna menyelesaikan masalah di dunia ini. PjBl dengan strategi *blended learning* merupakan aktivitas yang baru, ditambah lagi dengan *self efficacy* bisa menambah semangat atau keyakinan dalam melakukan *massage* olahraga. PjBl dengan *blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* menandakan kebaruan dalam penelitian ini.

Merujuk paparan di atas, pengaruh model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilan *massage* belum dapat diungkapkan. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan diuji

pengaruh model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilan pada *massage* olahraga.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Prestasi belajar *massage* olahraga mahasiswa rendah karena dosen lebih banyak menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada dosen (*teacher center*). Mahasiswa tidak diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya secara mendalam dengan memecahkan permasalahan dunia nyata salah satunya dengan *project massage*.
2. Keterampilan *massage* olahraga mahasiswa rendah karena dosen lebih banyak menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada dosen (*teacher centered*). Mahasiswa tidak diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya secara mendalam dengan memecahkan permasalahan dunia nyata.
3. Model *direct instruction* sering digunakan di setiap proses pembelajaran, padahal tidak semua pokok bahasan sesuai disampaikan dengan model *direct instruction*. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai karakteristik mata kuliah *massage* olahraga dan karakteristik mahasiswa di era kemajuan teknologi yang membuat mahasiswa benar-benar memahami materi dan bisa meningkatkan prestasi belajarnya.

4. Pembelajaran di kelas dipengaruhi beberapa faktor salah satunya adalah *self efficacy* mahasiswa. Tinggi rendahnya *self efficacy* mahasiswa menggambarkan bagaimana menguasai suatu materi pembelajaran disebabkan oleh keyakinan yang dimilikinya karena keyakinan menyebabkan mahasiswa tersebut berperilaku sedemikian rupa sehingga keyakinan tersebut akan menjadi kenyataan. *Self efficacy* belum digunakan sebagai acuan analisis dalam merancang proses pembelajaran atau sebagai moderasi yang dapat meningkatkan prestasi belajar mata kuliah *massage* olahraga.
5. Pandemi Covid-19 merubah tatanan kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Penerapan pembelajaran daring menjadi salah satu kebijakan pemerintah yang harus di laksanakan dalam bidang pendidikan. Kondisi ini menuntut dosen harus menyiapkan strategi, pengelolaan pembelajaran, model, dan media pembelajaran sehingga prestasi belajar mahasiswa dapat di capai dengan maksimal.
6. Pengelolaan pembelajaran, model pembelajaran dan penerapan media pembelajaran pada *massage* olahraga belum diterapkan secara maksimal di masa pandemi Covid-19,
7. Model pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dosen hanya menggunakan model *direct e-learning*. Oleh karena itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan saat ini dan sesuai dengan karakteristik matakuliah *massase* olahraga.

8. Penerapan media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 belum maksimal. Media yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik mata kuliah, selama ini media yang digunakan adalah ceramah dari dosen dan *power point*.
9. Pembelajaran di Abad 21 menuntut karakter mahasiswa yang baik. Karakter mahasiswa bisa ditingkatkan dengan mengadopsi falsafat THK sebagai salah satu kearifan lokal yang ada di Bali dan sudah diakui oleh UNESCO.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas hendaknya dikaji secara tuntas agar diperoleh pengetahuan dan keterampilan mata kuliah *massage* olahraga yang optimal. Namun, untuk memfokuskan penelitian berdasarkan kajian prioritas masalah dan pengontrolan variabel yang mendukung proses pembelajaran maka dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini memfokuskan pada permasalahan mengenai rendahnya pengetahuan dan keterampilan pada mata kuliah *massage* olahraga. Model pembelajaran merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan mahasiswa. Dalam penelitian ini, dikaji mengenai model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy*.

Model pembelajaran dikaji dengan mempertimbangkan *self efficacy* mahasiswa, yaitu *self efficacy* tinggi dan *self efficacy* rendah. Keberhasilan mahasiswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran disebabkan oleh

keyakinan yang dimilikinya karena keyakinan menyebabkan mahasiswa tersebut berperilaku sedemikian rupa sehingga keyakinan tersebut akan menjadi kenyataan. Dengan memiliki *self efficacy*, mahasiswa akan lebih mungkin mengerjakan aktivitas yang diyakini dan dapat lakukan dari pada melakukan pekerjaan yang mereka rasa tidak bisa diselesaikan

Oleh karena itu, pengkajian penelitian ini hanya menitik beratkan pada pengaruh model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilan mata kuliah *massage* olahraga pada mahasiswa.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang ingin dicarikan jawabannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar *massage* antara mahasiswa yang belajar dengan model *project based blended learning* berbasis THK dan *direct instruction*?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar *massage* antara mahasiswa yang memiliki *self efficacy* tinggi dengan mahasiswa yang memiliki *self efficacy* rendah?
3. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar *massage* akibat interaksi model pembelajaran (*project based blended learning* berbasis THK versus *direct instruction*) dan *self efficacy* (tinggi dan rendah)?

4. Apakah terdapat perbedaan keterampilan *massage* antara mahasiswa yang belajar dengan model *project based blended learning* berbasis THK dan *direct instruction*?
5. Apakah terdapat perbedaan keterampilan *massage* antara mahasiswa yang memiliki *self efficacy* tinggi dengan mahasiswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah?
6. Apakah terdapat perbedaan keterampilan *massage* akibat interaksi model pembelajaran (*project based blended learning* berbasis THK versus *direct instruction*) dan *self efficacy* (tinggi dan rendah) ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perbedaan prestasi belajar *massage* antara mahasiswa yang belajar dengan *project based blended learning* berbasis THK dengan *direct instruction*.
2. Mendeskripsikan perbedaan mahasiswa *massage* antara mahasiswa yang memiliki *self efficacy* tinggi dengan mahasiswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah.
3. Mendeskripsikan perbedaan prestasi belajar *massage* akibat interaksi model pembelajaran (*project based blended learning* berbasis THK versus *direct instruction*) dan *self efficacy* (tinggi dan rendah).

4. Mendeskripsikan perbedaan keterampilan *massage* antara mahasiswa yang belajar dengan model *project based blended learning* berbasis THK dengan *direct instruction*.
5. Mendeskripsikan perbedaan keterampilan *massage* antara mahasiswa yang memiliki *self efficacy* tinggi dan dengan mahasiswa yang memiliki *self efficacy* rendah.
6. Mendeskripsikan perbedaan keterampilan *massage* akibat interaksi model pembelajaran (*project based blended learning* berbasis THK versus *direct instruction*) dan *self efficacy* (tinggi dan rendah).

1.6 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan signifikansi baik secara teoritis dan praktis. Signifikansi teoritis berupa manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Signifikansi praktis berupa dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.

1.6.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan dukungan pada bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran *massage* olahraga di perguruan tinggi dan implementasinya. Pengaruh model *project based blended learning* berbasis THK terhadap prestasi belajar dan keterampilan ditinjau dari *self efficacy* mahasiswa menjadi pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran pada penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran mata kuliah *massage* olahraga.

Signifikansi secara teoritis penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Penelitian ini diharapkan dapat mendorong penggunaan model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilan. Temuan penelitian ini dapat dijadikan suatu kajian tentang efektivitas model model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilan sesuai tuntutan abad 21. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong pengkajian pemanfaatan teknologi berupa *blended learning* pada perguruan tinggi. (2) Variabel yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini dapat dijadikan pijakan untuk meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan pada mata kuliah yang lain di perguruan tinggi. (3) Model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* merupakan salah satu model inovasi pembelajaran di abad 21. Temuan penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dalam mengembangkan pembelajaran model *project based blended learning* berbasis THK dan *self efficacy* terhadap prestasi belajar dan keterampilan

1.6.2 Secara Praktis

Signifikansi praktis dapat memberikan dampak langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Signifikansi praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi mahasiswa, melalui model *project based blended learning* berbasis THK, mahasiswa dibiasakan mengerjakan proyek mulai dari merencanakan berdasarkan masalah-masalah nyata yang ada di sekitarnya, menyusun jadwal,

melaksanakan sebuah proyek, mengevaluasi kemajuan proyek, dan melaporkan hasil temuannya yang memicu peningkatan prestasi belajar dan keterampilan pada mata kuliah *massage* olahraga.

- b. Bagi dosen, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran dengan model *project based blended learning* berbasis THK untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan *massage*. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bagi dosen untuk meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan mahasiswa. Selain itu, melihat hasil penelitian ini dosen hendaknya mempertimbangkan *self efficacy* mahasiswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi Dekan di Fakultas Olahraga dan Kesehatan, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu dasar dalam pengambilan kebijakan-kebijakan dan merancang kurikulum dalam upaya menciptakan lulusan yang memiliki prestasi belajar dan keterampilan yang baik.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian tentang *project based blended learning* berbasis THK terhadap prestasi belajar dan keterampilan.

1.7 Novelty

Novelty dari penelitian ini adalah model *Project Based Blended Learning* Berbasis Tri Hita Karana (PjBL-BL-THK). Model *Project Based learning* digabungkan dengan strategi *Blended Learning* Berbasis Tri Hita Karana pada matakuliah TP *Massage* Olahraga memberikan suasana yang berbeda dengan

model *project based blended learning* yang ada. Unsur Tri Hita Karana dalam model ini memberikan pengaruh yang besar terhadap pencapaian prestasi belajar baik ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang di barengi dengan perbaikan karakter mahasiswa.

Model PjBL-BL-THK sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada penerapan teknologi, penguasaan keterampilan *creativity*, *critical thinking*, *collaboration*, *communication*, dan perbaikan karakter yang sangat di perlukan oleh mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Produk dari model PjBL-BL-THK berupa video pembelajaran dan buku model PjBL-BL-THK. Produk berupa video PjBL-BL-THK sudah didaftarkan surat pencatatan penciptaan dengan nomor pendaftaran 000450031.

Selain video berbasis THK produk lainnya berupa buku yang berjudul “ Model Pembelajaran *Project Based Blended Learning* Berbasis Tri Hita Karana Teori dan Riset” dengan no ISBN : 978-623-8246-07-6.

