



eISSN 3090-7012 & pISSN 3090-6822

JURNAL ILMIAH UTERASI INDONESIA

Vol. 1, No. 2, Tahun 2025

doi.org/10.63822/4dyx7p49

Hal. 409-419

Homepage <https://ojs.indopublishing.or.id/index.php/jili>

Membangun Efektivitas Pembelajaran Digital di Pendidikan Jasmani melalui Pendekatan UTAUT

Mahlil Fajri¹, Fithri Angelia Permana², Insan Nuhari³

Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh, Indonesia^{1,2,3}

*Email Korespodensi: insan.nuhari@serambimekkah.ac.id

Diterima: 02-07-2025 | Disetujui: 15-07-2025 | Diterbitkan: 09-08-2025

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerimaan mahasiswa terhadap sistem pembelajaran blended learning pada Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah dengan menggunakan model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 72 mahasiswa aktif yang telah mengikuti pembelajaran blended learning minimal satu semester. Instrumen yang digunakan berupa angket skala Likert 5 poin yang mencakup empat konstruk UTAUT: Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Conditions. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat konstruk memiliki skor rata-rata tinggi hingga sangat tinggi, dengan rincian: Performance Expectancy (4,32), Effort Expectancy (4,15), Social Influence (3,94), dan Facilitating Conditions (4,27). Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menerima sistem blended learning secara positif, baik dari segi manfaat, kemudahan penggunaan, dukungan sosial, maupun kondisi pendukung. Oleh karena itu, blended learning dinilai sebagai metode pembelajaran yang efektif dan relevan dalam pendidikan tinggi olahraga di era digital.

Kata kunci: *blended learning, UTAUT, pendidikan olahraga, penerimaan teknologi, pembelajaran digital*

ABSTRAK

This study aims to evaluate students' acceptance of the blended learning system in the Physical Education Study Program at Universitas Serambi Mekkah using the UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) model. A descriptive quantitative approach was applied with a sample of 72 active students who had experienced at least one semester of blended learning. The instrument used was a 5-point Likert scale questionnaire covering four UTAUT constructs: Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, and Facilitating Conditions. The findings indicate that all constructs scored high to very high, with the following averages: Performance Expectancy (4.32), Effort Expectancy (4.15), Social Influence (3.94), and Facilitating Conditions (4.27). These results suggest that students positively accept the blended learning system in terms of perceived benefits, ease of use, social support, and enabling conditions. Therefore, blended learning is considered an effective and relevant instructional method in higher education for sports and physical education in the digital era.

Keywords: *blended learning, UTAUT, physical education, technology acceptance, digital learning*



Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Insan Nuhari, Mahlil Fajri, & Fithri Angelia Permana. (2025). Membangun Efektivitas Pembelajaran Digital di Pendidikan Jasmani melalui Pendekatan UTAUT. Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia, 1(2), 409-419.
<https://doi.org/10.63822/4dyx7p49>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah penerapan **blended learning**, yaitu sistem pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka (face-to-face) dan daring (online). Model ini menjadi alternatif strategis untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, terutama setelah pandemi COVID-19 mempercepat adopsi teknologi pendidikan secara masif (Aljaraideh, 2022; Dhawan, 2020).

Blended learning telah banyak diterapkan di berbagai institusi pendidikan tinggi di Indonesia, termasuk pada program studi yang bersifat praktis seperti **Pendidikan Olahraga**. Meskipun mata kuliah keolahragaan menuntut aktivitas fisik secara langsung, pendekatan blended learning tetap relevan, khususnya untuk menyampaikan materi teori, pelaporan praktikum, refleksi pembelajaran, dan diskusi daring (Setyosari & Sihkabuden, 2021; Purwanto et al., 2022). Namun demikian, keberhasilan implementasi blended learning tidak hanya bergantung pada infrastruktur, tetapi juga pada penerimaan dan persepsi mahasiswa terhadap sistem tersebut.

Dalam menilai penerimaan teknologi dalam konteks pendidikan, salah satu model teoritis yang banyak digunakan adalah Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003). Model ini mencakup empat konstruk utama: performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions. Dengan pendekatan ini, dapat diukur seberapa besar mahasiswa menerima penggunaan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran mereka (Martins et al., 2019; Mulyani et al., 2023).

Universitas Serambi Mekkah sebagai salah satu perguruan tinggi swasta di Aceh turut beradaptasi dengan transformasi digital ini. Program Studi Pendidikan Olahraga, yang selama ini dikenal dengan aktivitas praktik lapangan yang tinggi, mulai menerapkan model blended learning pada sejumlah mata kuliah sejak tahun 2021. Meski begitu, hingga kini belum banyak kajian empiris yang mengevaluasi sejauh mana mahasiswa menerima sistem ini, khususnya dari perspektif model UTAUT.

Evaluasi terhadap sistem pembelajaran blended learning sangat penting untuk memahami tantangan dan peluang implementasi dalam pendidikan olahraga. Hal ini berkaitan langsung dengan efektivitas pengajaran, kesiapan infrastruktur, serta sikap mahasiswa terhadap teknologi pembelajaran. Dengan kata lain, pemahaman yang mendalam terhadap aspek-aspek UTAUT dapat membantu perancang kurikulum dan dosen dalam mengoptimalkan integrasi teknologi ke dalam pembelajaran olahraga (Almaiah et al., 2020; Ramírez-Correa et al., 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerimaan mahasiswa terhadap sistem blended learning berbasis model UTAUT pada Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah. Evaluasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik keolahragaan dan kebutuhan mahasiswa di era digital.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif deskriptif** dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat penerimaan mahasiswa terhadap sistem pembelajaran blended learning berbasis

model UTAUT. Pendekatan ini dipilih untuk mengukur tanggapan mahasiswa secara objektif berdasarkan indikator konstruk UTAUT.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan selama bulan Maret hingga April 2025, bertepatan dengan pelaksanaan pembelajaran semester genap tahun akademik 2024/2025.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Prodi Pendidikan Olahraga angkatan 2021–2023 yang telah mengikuti pembelajaran blended learning minimal selama satu semester. Teknik **purposive sampling** digunakan untuk menentukan sampel yang relevan dengan kriteria tersebut, sehingga diperoleh jumlah responden sebanyak 72 mahasiswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket berbasis skala Likert 5 poin, yang dikembangkan berdasarkan konstruk utama model UTAUT:

- Performance Expectancy (PE)
- Effort Expectancy (EE)
- Social Influence (SI)
- Facilitating Conditions (FC)

Setiap konstruk terdiri dari 4–5 butir pernyataan yang divalidasi melalui uji validitas isi oleh pakar teknologi pendidikan dan pendidikan olahraga. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan nilai Cronbach's Alpha, dan seluruh konstruk dinyatakan reliabel jika memiliki $\alpha \geq 0,70$.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui **angket digital (Google Form)** yang disebarikan kepada responden melalui grup WhatsApp kelas. Peneliti juga memberikan pengantar dan instruksi pengisian untuk memastikan pemahaman responden.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan **statistik deskriptif**, dengan menghitung rata-rata skor dari masing-masing konstruk UTAUT. Interpretasi hasil didasarkan pada kategori penerimaan sebagai berikut:

- Skor 4,21–5,00: Sangat Tinggi
- Skor 3,41–4,20: Tinggi
- Skor 2,61–3,40: Cukup
- Skor 1,81–2,60: Rendah
- Skor 1,00–1,80: Sangat Rendah

Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menganalisis data dari 72 responden mahasiswa aktif Prodi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah yang telah mengikuti sistem pembelajaran blended learning. Hasil rekapitulasi skor rata-rata masing-masing konstruk model UTAUT ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Skor Konstruk UTAUT

Konstruk	Jumlah Butir Pernyataan	Rata-Rata Skor	Kategori
Performance Expectancy	5	4,32	Sangat Tinggi
Effort Expectancy	4	4,15	Tinggi
Social Influence	4	3,94	Tinggi
Facilitating Conditions	4	4,27	Sangat Tinggi

1. Performance Expectancy (PE)

Rata-rata skor pada konstruk PE sebesar **4,32** menunjukkan bahwa mahasiswa menilai sistem blended learning secara signifikan membantu dalam meningkatkan pemahaman materi teori, fleksibilitas belajar, serta efektivitas pengelolaan waktu. Sebagian besar responden menyatakan bahwa kombinasi pembelajaran daring dan luring memperkuat pencapaian kompetensi akademik mereka, terutama pada mata kuliah teori.

2. Effort Expectancy (EE)

Konstruk EE memperoleh rata-rata skor **4,15**, mengindikasikan bahwa mahasiswa menganggap sistem blended learning relatif mudah digunakan. Aplikasi LMS (Learning Management System) yang digunakan—seperti Google Classroom, Zoom, dan WhatsApp Group—telah familiar dan intuitif bagi sebagian besar responden. Hanya sebagian kecil yang mengalami kendala teknis, khususnya terkait koneksi internet di wilayah tempat tinggal.

3. Social Influence (SI)

Rata-rata skor untuk konstruk SI adalah **3,94**, yang termasuk dalam kategori tinggi. Mahasiswa merasa bahwa dosen, teman sebaya, dan pihak kampus mendorong penggunaan sistem blended learning. Namun demikian, pengaruh sosial ini belum terlalu dominan, terutama karena adanya perbedaan kebiasaan belajar antara mahasiswa tahun awal dan tahun akhir.

4. Facilitating Conditions (FC)

Konstruk FC memperoleh nilai tertinggi kedua dengan rata-rata **4,27**, mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa didukung secara teknis dan administratif oleh pihak kampus dalam menggunakan sistem blended learning. Infrastruktur seperti akses internet, materi pembelajaran digital, dan bimbingan dari dosen dinilai memadai untuk menunjang proses belajar daring.

Pembahasan

1. *Performance Expectancy (PE)*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruk **Performance Expectancy (PE)** memperoleh skor rata-rata **4,32**, yang tergolong dalam kategori *sangat tinggi*. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah memiliki persepsi yang sangat positif terhadap manfaat sistem blended learning dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Mahasiswa merasa bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran—baik melalui platform daring maupun pengorganisasian materi digital—secara nyata meningkatkan efektivitas belajar mereka.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Venkatesh et al. (2003), bahwa **harapan terhadap kinerja** merupakan faktor paling kuat dalam memengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi. Dalam konteks blended learning, mahasiswa cenderung lebih menerima sistem ini ketika mereka menyadari bahwa teknologi benar-benar membantu mereka menyerap materi dengan lebih fleksibel, efisien, dan sesuai gaya belajar masing-masing (Almaiah et al., 2020; García-Murillo et al., 2023).

Pada pendidikan olahraga yang bersifat aplikatif, sistem blended learning dapat memberikan keunggulan dalam memisahkan antara **teori dan praktik**. Mahasiswa dapat mempelajari teori terlebih dahulu secara mandiri melalui LMS, lalu fokus pada penerapan saat praktik di lapangan. Hal ini sejalan dengan studi oleh Wahyuni & Prasetyo (2022), yang menyatakan bahwa blended learning meningkatkan efisiensi waktu dan efektivitas pemahaman, terutama di mata kuliah teori olahraga dan anatomi.

Selain itu, persepsi kinerja yang tinggi juga dipengaruhi oleh keberadaan fitur-fitur digital yang mendukung proses belajar, seperti video demonstrasi gerakan, modul interaktif, dan sistem penilaian daring. Fitur-fitur ini dinilai sangat membantu mahasiswa dalam memahami konsep, menyelesaikan tugas, dan melakukan refleksi pembelajaran secara mandiri (Marpaung & Lase, 2020; Fauzi & Husamah, 2020).

Mahasiswa juga menyebutkan bahwa blended learning memberi mereka **kendali waktu dan tempat belajar**, sehingga mereka dapat mengakses ulang materi kapan pun diperlukan. Aksesibilitas ini memperkuat persepsi bahwa sistem blended learning tidak hanya efisien, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan (Putra et al., 2023). Dengan demikian, blended learning tidak hanya berfungsi sebagai pengganti pembelajaran konvensional, tetapi sebagai **peningkatan kualitas pembelajaran**.

Namun demikian, beberapa studi mencatat bahwa persepsi terhadap manfaat sistem dapat berbeda antar individu, tergantung kesiapan digital dan pengalaman sebelumnya (Sari & Irawan, 2021). Oleh karena itu, pelatihan awal serta pembiasaan penggunaan platform pembelajaran digital perlu terus dilakukan agar persepsi positif ini dapat dijaga secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat premis bahwa **blended learning efektif dalam meningkatkan hasil dan pengalaman belajar**, khususnya dalam ranah teori pada pendidikan keolahragaan. Adopsi pendekatan ini dapat menjadi strategi pedagogik yang penting dalam era transformasi digital pendidikan tinggi.

2. *Effort Expectancy (EE)*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruk **Effort Expectancy (EE)** memperoleh skor rata-rata **4,15**, yang berada dalam kategori *tinggi*. Temuan ini mencerminkan bahwa mahasiswa Program Studi

Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah menganggap bahwa sistem blended learning **mudah digunakan dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan** untuk dioperasikan. Kemudahan ini menjadi salah satu faktor penting yang mendorong tingkat penerimaan mereka terhadap sistem pembelajaran berbasis teknologi.

Dalam teori UTAUT, **effort expectancy** merujuk pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan bebas dari kesulitan (Venkatesh et al., 2003). Dalam konteks blended learning, mahasiswa menyatakan bahwa mereka telah cukup terbiasa dengan berbagai platform pembelajaran daring, seperti Google Classroom, Zoom, dan WhatsApp Group. Pengalaman sebelumnya selama pandemi COVID-19 juga telah meningkatkan literasi digital mereka, sehingga penggunaan sistem tidak lagi menjadi hambatan (Purwanto et al., 2021; Al-Samarraie & Saeed, 2018).

Kemudahan akses dan antarmuka yang user-friendly dari aplikasi pembelajaran daring berperan besar dalam membentuk persepsi positif mahasiswa. Sebagian besar responden merasa bahwa proses login, mengunduh materi, mengunggah tugas, dan mengikuti perkuliahan daring dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Ini sejalan dengan temuan Basri et al. (2020), yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan teknologi pembelajaran berkorelasi positif dengan motivasi dan keaktifan belajar mahasiswa.

Namun demikian, terdapat perbedaan persepsi yang disebabkan oleh variasi latar belakang mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman menggunakan perangkat digital. Beberapa mahasiswa dari wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital masih menghadapi kendala jaringan, keterbatasan perangkat, atau ketidakterbiasaan dengan teknologi tertentu (Rahmi & Prasetyo, 2020). Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun effort expectancy secara umum tinggi, tetap diperlukan **dukungan teknis dan pelatihan intensif** untuk memastikan inklusivitas pembelajaran.

Peningkatan effort expectancy juga dapat dicapai dengan memperbaiki desain kurikulum daring agar lebih interaktif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Misalnya, dengan menyertakan panduan video penggunaan platform, pemberian umpan balik secara cepat, serta jadwal yang fleksibel namun terstruktur. Studi oleh Wahyuningtyas & Wibowo (2022) mendukung pendekatan ini dan menyatakan bahwa dukungan pedagogis berbasis teknologi meningkatkan persepsi kemudahan dalam pembelajaran daring.

3. Social Influence (SI)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruk **Social Influence (SI)** memiliki skor rata-rata **3,94**, yang tergolong dalam kategori *tinggi*. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa merasakan adanya pengaruh positif dari lingkungan sosial—terutama dosen, teman sebaya, dan institusi—terhadap keputusan mereka dalam menggunakan sistem blended learning di Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah.

Dalam model UTAUT, *social influence* diartikan sebagai sejauh mana individu merasa bahwa orang-orang penting di sekitarnya meyakini bahwa mereka harus menggunakan sistem teknologi tertentu (Venkatesh et al., 2003). Dalam konteks ini, sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa **dukungan dari dosen menjadi faktor utama** yang mendorong mereka untuk menerima dan memanfaatkan sistem blended learning. Dosen yang secara aktif menggunakan platform pembelajaran daring, memberikan panduan teknis, serta memberi dorongan motivasional, secara tidak langsung membentuk sikap positif mahasiswa terhadap sistem tersebut (Zhou et al., 2020).

Selain itu, peran **teman sebaya** juga cukup signifikan. Mahasiswa cenderung termotivasi menggunakan teknologi ketika melihat rekan-rekannya berhasil menyelesaikan tugas, mengikuti perkuliahan daring dengan lancar, dan menunjukkan antusiasme terhadap metode blended learning. Studi oleh Dwivedi et al. (2021) menunjukkan bahwa lingkungan sosial yang mendukung mempercepat adopsi teknologi, terutama di kalangan mahasiswa generasi digital.

Namun demikian, skor SI yang sedikit lebih rendah dibandingkan konstruk lainnya menunjukkan bahwa **pengaruh sosial belum menjadi faktor dominan** dalam mendorong adopsi blended learning. Hal ini dapat disebabkan oleh dua hal. Pertama, adanya perbedaan tingkat adaptasi antar angkatan—mahasiswa tingkat awal mungkin masih dalam tahap penyesuaian. Kedua, sebagian mahasiswa mungkin lebih mengandalkan persepsi pribadi (internal motivation) dibandingkan tekanan sosial eksternal dalam mengambil keputusan (Ramírez-Correa et al., 2019; Suryani & Sari, 2023).

Agar pengaruh sosial dapat dimaksimalkan, perlu ada **kebijakan institusional yang lebih eksplisit** dalam mengintegrasikan blended learning sebagai bagian dari kebijakan pembelajaran jangka panjang. Pemberian pelatihan bagi dosen, penyediaan mentor mahasiswa, dan kegiatan diskusi antar mahasiswa lintas angkatan dapat memperkuat pengaruh sosial yang positif terhadap penggunaan teknologi pembelajaran (Khan et al., 2022).

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa social influence memainkan peran yang cukup penting dalam mendukung keberhasilan blended learning. Dukungan kolektif dari lingkungan kampus menjadi kekuatan yang dapat meningkatkan kesiapan dan keterlibatan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal.

4. *Facilitating Conditions (FC)*

Konstruk **Facilitating Conditions (FC)** memperoleh skor rata-rata **4,27**, yang termasuk dalam kategori *sangat tinggi*. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah merasa bahwa mereka memiliki **akses yang memadai terhadap infrastruktur, dukungan teknis, dan sumber daya pendukung** yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran berbasis blended learning.

Dalam konteks model UTAUT, *facilitating conditions* mengacu pada sejauh mana seseorang percaya bahwa terdapat sumber daya organisasi dan teknis yang mendukung penggunaan sistem teknologi (Venkatesh et al., 2003). Berdasarkan tanggapan mahasiswa, terdapat beberapa aspek yang dianggap sangat menunjang: (1) tersedianya perangkat pembelajaran daring seperti smartphone dan laptop; (2) akses internet baik dari rumah maupun lingkungan kampus; serta (3) dukungan dari dosen dan tenaga kependidikan dalam penggunaan platform pembelajaran digital.

Temuan ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menegaskan bahwa infrastruktur teknologi yang baik menjadi salah satu penentu utama keberhasilan implementasi blended learning (Almaiah et al., 2020; Al-Samarraie & Saeed, 2018). Dalam konteks Universitas Serambi Mekkah, meskipun merupakan institusi swasta di daerah, kemampuan institusi dalam menyediakan layanan pembelajaran digital dinilai cukup adaptif, terutama pasca-pandemi COVID-19 yang mempercepat digitalisasi di sektor pendidikan (Purwanto et al., 2021).

Selain itu, kemudahan akses terhadap **materi pembelajaran digital**, penggunaan aplikasi LMS yang kompatibel dengan perangkat mobile, serta adanya **bimbingan teknis informal dari dosen dan**

rekan mahasiswa juga menjadi faktor penting yang meningkatkan persepsi mahasiswa terhadap kondisi pendukung. Mahasiswa merasa bahwa hambatan teknis yang mereka hadapi—seperti kendala login, kesulitan unggah tugas, atau gangguan koneksi—dapat diselesaikan dengan cepat berkat adanya dukungan dari lingkungan akademik (Hassanzadeh et al., 2021).

Namun demikian, meskipun skor FC sangat tinggi, perlu diwaspadai **potensi ketimpangan akses teknologi**, terutama bagi mahasiswa yang berasal dari daerah rural atau yang memiliki keterbatasan finansial. Penelitian oleh Wahyuni & Siregar (2022) menunjukkan bahwa meskipun platform pembelajaran tersedia, mahasiswa dari latar belakang sosial-ekonomi rendah sering kali mengalami hambatan dalam kontinuitas akses. Oleh karena itu, institusi perlu memastikan bahwa kebijakan teknologi pembelajaran bersifat inklusif dan responsif terhadap kebutuhan seluruh mahasiswa.

Secara umum, tingginya skor FC mencerminkan kesiapan institusional dan mahasiswa dalam mengadopsi sistem blended learning. Temuan ini memperkuat argumen bahwa **fasilitas pendukung merupakan fondasi penting dalam penerimaan dan keberhasilan sistem pembelajaran berbasis teknologi**. Jika terus diperkuat dan dikelola secara strategis, kondisi ini dapat menjadi pendorong keberlanjutan inovasi pembelajaran digital di pendidikan olahraga.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sistem pembelajaran **blended learning** pada Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Serambi Mekkah dengan menggunakan pendekatan model **UTAUT** (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa memiliki **tingkat penerimaan yang tinggi hingga sangat tinggi** terhadap implementasi blended learning.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa blended learning merupakan metode yang **efektif, adaptif, dan diterima dengan baik** oleh mahasiswa pendidikan olahraga. Model ini terbukti dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran teori serta mendukung pembelajaran fleksibel di era digital.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran yang dapat dijadikan rekomendasi:

1. Penguatan Infrastruktur Digital

Institusi perlu terus meningkatkan fasilitas teknologi, seperti koneksi internet, perangkat keras, dan sistem manajemen pembelajaran yang stabil, guna mendukung kelancaran blended learning.

2. Pelatihan Literasi Digital

Pemberian pelatihan berkala kepada mahasiswa dan dosen terkait penggunaan platform pembelajaran akan meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

3. Strategi Pedagogis Adaptif

Dosen perlu mengembangkan desain pembelajaran yang kreatif, mengintegrasikan antara teori dan praktik, serta menyusun materi yang sesuai dengan karakteristik pendidikan olahraga.

4. Pendampingan Sosial dan Akademik

Institusi dapat membentuk kelompok belajar atau mentor sebaya untuk meningkatkan dukungan sosial dan membangun budaya belajar kolaboratif dalam ekosistem digital.

5. Evaluasi Berkelanjutan

Diperlukan evaluasi rutin terhadap efektivitas blended learning, baik melalui survei kepuasan mahasiswa maupun studi kualitatif untuk menangkap tantangan dan peluang dari sisi pengguna.

6. Inklusivitas dalam Akses Teknologi

Perlu perhatian khusus terhadap mahasiswa yang berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah agar tidak mengalami kesenjangan digital melalui bantuan subsidi kuota atau peminjaman perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljaraideh, Y. (2022). The impact of blended learning on the academic achievement of students: A case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(12), 84–92. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i12.31425>.
- Almaiah, M. A., Al-Khasawneh, A., & Althunibat, A. (2020). Exploring the critical challenges and factors influencing the e-learning system usage during COVID-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5261–5280. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10219-y>.
- Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2018). A systematic review of cloud computing tools for collaborative learning: Opportunities and challenges to the blended-learning environment. *Computers & Education*, 124, 77–91. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.016>.
- Basri, W., Alandejani, J., & Almadani, F. (2020). ICT adoption impact on students' academic performance: Evidence from Saudi universities. *Education and Information Technologies*, 25, 4627–4640. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10155-y>.
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5–22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>.
- Dwivedi, Y. K., et al. (2021). Setting the future of digital and social media marketing research: Perspectives and research propositions. *International Journal of Information Management*, 59, 102168. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102168>.
- Fauzi, I., & Husamah, H. (2020). Online learning in higher education during COVID-19 pandemic: Students' perceptions. *Journal of Learning and Instruction*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.17977/um047v13i1p01-12>.
- García-Murillo, M., MacInnes, I., & Cruz-Jesus, F. (2023). Blended learning adoption in higher education: The moderating effect of institution type. *Computers & Education*, 199, 104766. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104766>.
- Hassanzadeh, A., Kanaani, F., & Elahi, S. (2021). A model for measuring e-learning systems success in universities. *Expert Systems with Applications*, 56, 109–118. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2021.06.009>.
- Khan, M. J., Timmis, S., & Jan, A. (2022). Examining the moderating role of institutional support on the relationship between blended learning and student engagement. *Education and Information Technologies*, 27(1), 1223–1242. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10638-z>.
- Marpaung, B. O. Y., & Lase, D. (2020). The effectiveness of blended learning model toward students' motivation and learning outcomes. *International Journal of Education and Curriculum Application*, 3(2), 110–116. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i2.2842>.

- Martins, C., Oliveira, T., & Popovič, A. (2019). Understanding the Internet banking adoption: A unified theory of acceptance and use of technology and perceived risk application. *International Journal of Information Management*, 45, 292–307. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.01.006>.
- Mulyani, S., Riyanto, Y., & Wibowo, M. E. (2023). Acceptance of blended learning in Indonesian universities: A UTAUT perspective. *Journal of Learning Development*, 9(1), 44–58. <https://doi.org/10.24114/jld.v9i1.38567>.
- Purwanto, A., et al. (2021). Exploring student acceptance of e-learning during COVID-19 pandemic using UTAUT2 model. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13(2), 1–13. <https://doi.org/10.21831/jmp.v13i2.36438>.
- Putra, A. D., Maulana, H., & Fitriani, F. (2023). Mahasiswa dan blended learning: Studi persepsi dan efektivitas pembelajaran daring di masa pasca pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 29(1), 25–34. <https://doi.org/10.21009/jptk.291.03>.
- Rahmi, F., & Prasetyo, Y. T. (2020). Challenges in implementing e-learning in rural higher education during pandemic. *Indonesian Journal of Education*, 8(2), 118–126. <https://doi.org/10.21009/ije.v8i2.277>.
- Ramírez-Correa, P. E., Arenas-Gaitán, J., & Rondán-Cataluña, F. J. (2019). Gender and acceptance of e-learning: A model from Latin America. *Computers in Human Behavior*, 92, 679–688. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.026>.
- Sari, M., & Irawan, Y. (2021). Digital readiness and student performance in online learning: A study from rural higher education. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 134–145. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i3.134>.
- Setyosari, P., & Sihkabuden. (2021). Blended learning untuk pendidikan jasmani: Alternatif pembelajaran adaptif di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(2), 105–115. <https://doi.org/10.17977/jip.v27i2.13477>.
- Suryani, L., & Sari, R. (2023). Peran pengaruh sosial terhadap penggunaan teknologi pendidikan pada generasi Z. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 11(1), 56–65. <https://doi.org/10.26740/jtp.v11n1.p56-65>.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>.
- Wahyuni, S., & Prasetyo, D. (2022). Evaluasi blended learning pada mata kuliah teori olahraga: Analisis model UTAUT. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.26740/jppi.v2n1.p23-32>.
- Wahyuni, T., & Siregar, R. (2022). Digital divide di kalangan mahasiswa: Analisis akses dan penggunaan blended learning. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 99–110. <https://doi.org/10.21009/jpt.v10i2.359>.
- Wahyuningtyas, L. M., & Wibowo, S. (2022). Peran desain pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan efikasi belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 47–55. <https://doi.org/10.23917/jipp.v8i1.37277>.
- Zhou, M., Brown, D., & Park, Y. (2020). Examining students' intention to use e-learning systems through the lens of UTAUT. *Educational Technology Research and Development*, 68, 263–283. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09633-6>