
MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN OLAHRAGA MELALUI *BLENDED LEARNING* DI PAPUA

Muhammad Teguh Prasetyo¹

Program Studi Pendidikan Olahraga
Pascasarjana Universitas Negeri Malang Afiliasi
teguh.tjah.uedane@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: Bulan-Tahun
Disetujui: Bulan-Tahun
Dipublikasikan : Bulan-Tahun

Kata Kunci:
Pendidikan Olahraga, *Blended Learning*

Abstrak

Tujuan penulisan artikel adalah untuk mereview atau mengkaji pembelajaran pendidikan olahraga yang berbasis *blended learning*. Penelusuran artikel menggunakan *google scholar* dengan kata kunci pendidikan olahraga dan *blended learning* yang dipublikasikan pada tahun 2012 sampai dengan 2020 dengan jumlah total 12 artikel *up to date* Nasional yang berkaitan dengan *blended learning* dalam pendidikan olahraga. Hasil yang diperoleh pada *review* artikel ini yaitu produk pembelajaran pendidikan olahraga diantaranya modul, multimedia interaktif yang mencakup aplikasi android yang didalamnya berisi materi pembelajaran atau video dan Edmodo. Kesimpulan dalam *review* ini yaitu pembelajaran pendidikan olahraga dapat dioptimalkan melalui *blended learning* khususnya di Papua karena dapat memudahkan siswa/mahasiswa yang mempunyai gaya belajar tertentu seperti visual maupun audio, dan juga meningkatkan kualitas pembelajaran baik mahasiswa/siswa maupun Dosen dan Guru di Papua untuk bergerak maju dalam memberikan dampak positif kesetaraan merdeka belajar agar tidak tertinggal dengan daerah lainnya.

Abstract

The purpose of writing articles is to review or study sports education learning based on blended learning. Search for articles using google scholar with the keywords sports education and blended learning published in 2012 to 2020 with a total of 12 national up to date articles related to blended learning in sports education. The results obtained in this review article are sports education learning products including modules, interactive multimedia which includes an android application which contains learning materials or videos and Edmodo. The conclusion in this review is that sports education learning can be optimized through blended learning, especially in Papua because it can make it easier for students who have certain learning styles such as visual and audio, and also improve the quality of learning both students / students and lecturers and teachers in Papua to move forward. in providing a positive impact on equality of freedom of learning so as not to be left behind with other regions.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi mempengaruhi segala aspek, mulai dari ekonomi, politik, sosial, bahkan metode pembelajaran. Menurut Badan Pusat Statistik (2018) persebaran pengguna internet di Indonesia yaitu di Pulau Jawa sebesar 55%, Pulau Sumatera sebesar 21%, Pulau Sulawesi sebesar 10%, Pulau Maluku sebesar 10%, Pulau Papua sebesar 10%, Pulau Kalimantan 9%, pulau Bali sebesar 5% dan Pulau Nusa Tenggara sebesar 5%. Disamping penggunaan internet, hasil penelitian Al-Mursyid (2020) terkait Indeks Pembangunan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (IP TIK) menjelaskan bahwa di kawasan Timur Indonesia seperti NTT dan Papua memiliki angka IP TIK yang relative rendah. Disamping itu juga, kedua Provinsi tersebut merupakan provinsi yang paling terbelakang dalam pembangunan manusia. Dari hasil survey dan penelitian yang telah dijelaskan, ini membuktikan bahwa dalam penerapan teknologi maupun SDM Papua masih tergolong rendah. Namun, dalam persiapan pelaksanaan PON 2020 di Papua, menurut Yusuf (2019) sistem Informasi Manajemen (SIM) PON nanti akan menggunakan teknologi seri 4.0, yang dimana merupakan teknologi yang paling terbaru. Bahkan, sistem yang digunakan pada *Sea Games* kemarin di Indonesia masih kalah dari sistem yang akan digunakan pada PON di Papua nanti. Ini membuktikan bahwa Papua telah siap dalam mengaplikasi teknologi 4.0. Menteri Pendidikan Nadiem Makarim pernah mengatakan bahwa teknologi sangat besar dalam kualitas efisiensi dan sistem administrasi pendidikan, jadi peran teknologi dalam pendidikan sangat penting. Disamping itu, mengacu pada UU SKN No. 3 Tahun 2005 pasal 74 ayat (1), (2), (3), (4) dan (5) menjelaskan bahwa pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga dipandang perlu untuk kemajuan olahraga itu sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran masa kini dan masa mendatang tidak dapat terlepas dari teknologi yang sudah berkembang diakalangan masyarakat Indonesia. Bahkan, anak-anak zaman sekarang sudah mahir dalam mengaplikasi teknologi seperti *smartphone* yang didalamnya terdapat berbagai akses kemudahan seperti permainan, video edukasi, bahkan belajar.

Pembelajaran dirasa perlu untuk dioptimalkan dalam aspek teknologi, karena segala bentuk aktivitas masyarakat sering melibatkan teknologi, terutama pada generasi millennial saat ini. Oleh karena itu, pendidikan juga harus uptodate dalam menyesuaikan aktivitas masyarakat agar segala bentuk aktivitas dapat berjalan secara seimbang, salah satu contohnya yaitu dalam pembelajaran pendidikan olahraga. Pengertian pendidikan menurut Sulfemi & Minati (2018: 229) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan peserta didik, bermasyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan pengertian olahraga menurut olahraga menurut Husdarta (2011: 13) menyatakan bahwa "olahraga merupakan kegiatan otot yang energik dan dalam kegiatan itu atlet memperagakan kemampuan geraknya atau performa". Menjelaskan kegiatan aktivitas fisik yang dilakukan manusia untuk memperagakan kemampuan gerak secara maksimal sesuai dengan pola gerak yang digerakkan oleh beberapa faktor fisik. Jadi, dari pengertian para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan olahraga merupakan pendidikan yang dilaksanakan untuk membina aktivitas fisik manusia secara sistematis yang bertujuan untuk memperoleh rekreasi dan prestasi dalam rangka membentuk insan yang sportif, jujur dan sehat.

Dalam pengoptimalan pembelajaran pendidikan olahraga melalui teknologi, salah satunya dapat menggunakan metode blended learning. Menurut Dwiyoogo (2016) Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL). PBBL adalah pembelajaran yang mengkombinasikan keunggulan dari belajar melalui tiga sumber belajar utama, yaitu pembelajaran: (1) tatap muka, (2) *offline*, dan (3) *online*. Jadi dari pengertian di atas bahwa *blended learning* bukan pembelajaran yang hanya menggunakan teknologi, namun model pembelajaran ini dikemas menjadi satu yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka seperti ceramah di dalam kelas, *offline* seperti menonton video, mendengarkan audio, dan online seperti video call. Oleh karena itu, review artikel ini disusun untuk

memberikan informasi terkait pembelajaran berbasis *blended learning* yang dimana pembelajaran ini merupakan salah satu metode strategis dalam membangun SDM khususnya di Papua melalui pembelajaran pendidikan olahraga yang dioptimalkan bersamaan dengan kemajuan teknologi saat ini dan masa mendatang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penyusunan I artikel ini menggunakan database artikel jurnal penelitian yang dapat diakses secara *online* melalui laman *google scholar* dengan kata kunci pendidikan, olahraga dan *blended learning*, yang diterbitkan dari tahun 2012 sampai dengan 2020.

HASIL

Berdasarkan hasil review yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan sebagai berikut:

1.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. 2016. • Judul: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SMA. • Tujuan: Mengembangkan multimedia pembelajaran senam lantai. • Metode: Penelitian pengembangan (R&D). • Sampel: Guru penjasorkes dan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kabupaten Semarang dan Kota Semarang. • Hasil: Multimedia pembelajaran senam lantai berbasis android.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Rodriquez, E. I. S., Dwiyojo, W. D., & Supriyadi, S. 2020. • Judul: Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. • Tujuan: (1) Menghasilkan produk bahan ajar mata kuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> (tatap muka, <i>offline</i>, <i>online</i>) dan (2) menguji efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk pengembangan. • Metode: <i>Pre-experimental design blended learning</i> • Sampel: 40 mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Ilmu Eksata dan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang yang menempuh mata kuliah sepak bola. • Hasil: Buku ajar cetak dan multimedia interaktif <i>auto play</i>
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Masgumelar, N. K., Dwiyojo, W. D., & Nurrochmah, S. 2019. • Judul: Modifikasi Permainan menggunakan <i>Blended Learning</i> Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. • Tujuan: Untuk mengembangkan produk modifikasi permainan menggunakan <i>blended learning</i> dan menguji keefektifannya pada proses pembelajaran. • Metode: Model Pengembangan <i>blended learning</i> • Sampel: 80 Siswa SMA SMAN 1 Gondanglegi, SMAN 1 Kepanjen, SMAN 1 Bululawang, dan SMAN 1 Turen. • Hasil: Buku cetak dilengkapi dengan QR code, multimedia interaktif, dan Edmodo.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Syarif, I. 2012 • Judul: Pengaruh Model <i>blended learning</i> terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. • Tujuan: Untuk mengetahui perbedaan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran KKPI antara siswa yang menggunakan model face-to-face learning dan siswa yang menggunakan model <i>blended learning</i>, peningkatan motivasi dan

	<p>prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran KKPI akibat penerapan model <i>blended learning</i>, dan interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar KKPI siswa SMKN 1 Paringin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metode: Model <i>blended learning & face to face learning</i> • Sampel: 57 siswa SMKN 1 Paringin terbagi atas 30 siswa kelompok kontrol dan 27 siswa kelompok eksperimen. • Hasil: Ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model <i>blended learning</i> dan siswa yang menggunakan model <i>face-to-face learning</i>, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model <i>blended learning</i>, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa.
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Septiani, M., & Putra, D. D. 2020. • Judul: Penerapan <i>Blended Learning</i> Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. • Tujuan: Untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum di program studi S1 Pendidikan Olahraga Universitas PGRI Palembang menggunakan <i>blended learning</i>. • Metode: Metode penelitian tindakan yang dikembangkan oleh John Elliot. • Sampel: 70 mahasiswa semester 5 S1 Pendidikan Olahraga Universitas PGRI Palembang. • Hasil: Adanya peningkatan hasil belajar di tiap siklusnya, yaitu pada pra-siklus sebanyak (33%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas, pada siklus 1 sebanyak (78%) mahasiswa sudah berada dalam kategori tuntas, dan pada siklus 2 hampir semua (94%) mahasiswa berada dalam kategori tuntas.
6.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Khoiroh, N. 2017 • Judul: Pengaruh model pembelajaran <i>blended learning</i> dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. • Tujuan: 1) Perbedaan hasil belajar, 2) Perbedaan motivasi belajar, 3) Adanya interaksi menggunakan model pembelajaran <i>blended learning</i>. • Metode: <i>Quasi Experimental</i> • Sampel: 69 siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. • Hasil: Hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan motivasi belajar tinggi akan lebih maksimal dengan menggunakan <i>blended learning</i> sedangkan hasil belajar siswa dengan motivasi rendah akan lebih maksimal menggunakan MPL.
7.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Sukarno, S. 2015. • Judul: Peningkatan Kualitas Perkuliahan Melalui Penerapan Model <i>Blended Learning</i> Dengan Aplikasi Learning Management System Pada Mahasiswa Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan. • Tujuan: Untuk meningkatkan kinerja dosen dan mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi learning management system LMS pada model <i>blended learning</i>. • Metode: Penelitian dan pengembangan (R & D). • Sampel: 6 dosen dan 63 mahasiswa semester I Program SKGJ pada Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Penjaskesrek) FKIP Universitas Sebelas Maret. • Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi LMS dalam penggunaan model <i>blended learning</i> yang terkoneksi internet dengan alamat web: http://:bening.fkip.uns.ac.id dapat meningkatkan kualitas perkuliahan mahasiswa program sarjana kependidikan bagi guru dalam jabatan.
8.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Hidayat, M. L., & Budiutami, R. 2019.

	<ul style="list-style-type: none"> • Judul: Pengukuran Kesiapan Penerapan Pembelajaran <i>Blended Learning</i> di Sekolah Menengah dengan Kelas Bakat Olahraga di Surakarta. • Tujuan: Untuk menganalisis kesiapan SMP Negeri 1 Surakarta sebagai sekolah dengan kelas khusus bakat olahraga untuk menerapkan <i>blended learning</i>. • Metode: Survey • Sampel: Siswa kelas KKO, guru, tenaga kependidikan, dan jajarannya pimpinan sekolah. • Hasil: Berdasarkan hasil skor ELR pada Tabel 3, SMP Negeri 1 Surakarta siap dalam penerapan e-learning.
9.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. 2018. • Judul: Pembelajaran Senam Berbasis <i>Blended Learning</i> Guna Meningkatkan Hasil Belajar. • Tujuan: Untuk menghasilkan sebuah produk yaitu buku ajar senam, multimedia interaktif, dan pemanfaatan jejaring sosial edmodo. • Metode: Model rancangan pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> untuk hasil belajar pemecahan masalah. • Sampel: Kelompok kecil 12 mahasiswa dan uji coba kelompok skala besar adalah 39 mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang. • Hasil: Hasil belajar pada setiap pertemuan mengalami peningkatan.
10.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Bagus, W. 2019. • Judul: Pengembangan Pembelajaran Karate Berbasis <i>Blended Learning</i> Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. • Tujuan: Mengembangkan pembelajaran karate yang menggunakan model pembelajaran <i>blended learning</i> untuk mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang. • Metode: Model pengembangan <i>blended learning</i>. • Sampel: 70 mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang. • Hasil: (1) buku pembelajaran karate berbasis <i>blended learning</i> untuk pembelajaran tatap muka, (2) multimedia interaktif berupa <i>auto play</i> untuk pembelajaran offline, dan (3) edmodo untuk pembelajaran online.
11.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Mardikaningsih, A., & Kurniasari, P. 2019. • Judul: Pengembangan Model Pembelajaran <i>Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous)</i> Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. • Tujuan: Untuk mengetahui validitas rancangan pengembangan Model Pembelajaran <i>Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous)</i>. • Metode: Model ADDIE • Sampel: Mahasiswa Jurusan Pendidikan Keolahragaan IKIP Budi Utomo Malang. • Hasil: Model pembelajaran <i>blended learning (Synchronous vs Asynchronous)</i> setelah diterapkan pada mahasiswa jurusan Pendidikan Olahraga IKIP Budi Utomo mempunyai dampak yang signifikan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.
12.	<ul style="list-style-type: none"> • Penulis: Ritonga, D. A., Sunarno, A., & Azmi, C. 2019. • Judul: <i>Student Engagement</i> dalam Penerapan <i>E-Learning</i> Pada Pembelajaran Psikologi Olahraga di PJKR FIK Universitas Negeri Medan. • Tujuan: Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan media <i>e-learning</i> dapat meningkatkan <i>student engagement</i> dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu. • Metode: <i>Pretest-posttest control group design</i>.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sampel: 32 orang mahasiswa kelas C dan D sebagai kelompok control dan 32 orang mahasiswa Kelas A dan B sebagai kelompok eksperimen Prodi PJKR FIK Universitas Negeri Medan. • Hasil: Ada kenaikan tingkat <i>student engagement</i> dari sebelum dan sesudah pembelajaran dengan <i>e-learning</i> Edmodo.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PEMBAHASAN

Semua artikel (12 artikel) yang dianalisis menggunakan metode penelitian pengembangan seperti survey, rancangan berbasis blended learning, dan ada yang menggunakan metode ADDIE dengan karakteristik populasi/sampel atau subjek penelitian siswa SMA, Mahasiswa bahkan guru/staff tata usaha. Instrumen penelitian yang digunakan rata-rata menggunakan angket/kuesioner dan dokumentasi. Angket dan kuesioner digunakan dalam mendapatkan informasi dari responden terkait pembelajaran pendidikan jasmani dengan blended learning. Dalam blended learning produk yang dihasilkan dalam masing-masing artikel berupa multimedia interaktif seperti aplikasi android dan modul pembelajaran melalui edmodo yang berbasis pada masing-masing kegiatan olahraga.

Dan dari kajian 12 artikel tersebut yang relevan dapat dikelompokkan menjadi 3 topik bahasan yaitu sebagai berikut:

Topik 1 Efisiensi Penerapan *Blended Learning*

Seperti yang telah dibahas dalam kumpulan artikel terkait dengan blended learning, bahwa penerapan blended learning dapat memudahkan pekerjaan Dosen/Guru maupun Mahasiswa/Murid. Ini dikarenakan pola kerja blended learning menggunakan sistem internet atau elektronik. Elektronik tersebut dapat berupa smartphone/laptop yang didalamnya terdapat fitur dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya melalui video. Dosen maupun Guru bisa menggunakan alternatif media tersebut jika situasi dan kondisi tidak memungkinkan pendidik dalam aplikasi gerakan dalam pendidikan olahraga. Berikutnya dapat menggunakan google form untuk membuat angket/kuesioner yang akan disebarakan kepada siswa/mahasiswa. Jadi Dosen/Guru tidak perlu membuang kertas terlalu banyak.

Topik 2 Mempermudah Mahasiswa dalam Mengerjakan Tugas

Mahasiswa pada hakekatnya dituntut untuk menjadi seseorang yang kritis, haus ilmu dan mempunyai intelektual yang tinggi. Dalam mencari informasi kadang banyak mahasiswa diberikan tugas untuk mengerjakan soal yang jawabannya kadang melalui sumber buku atau sejenisnya. Dalam pelaksanaan *blended learning*, mahasiswa diberi kebebasan untuk mencari sumber terkait tugas mata kuliah, mulai dari internet seperti web, *google scholar*, youtube, ruang guru dan lain sejenisnya. Ini akan membuat mahasiswa semakin menikmati pekerjaan tugasnya karena didukung dengan teknologi yang memungkinkan mahasiswa tidak jenuh disertai dengan hiburan dalam internet itu sendiri.

Topik 3 Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Tentu saja dalam penerapan *blended learning* akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena dalam metode *blended learning* pembelajaran tidak monoton seperti hanya belajar di dalam kelas. Namun, *blended learning* bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Salah satu contoh dalam kasus tahun ini yaitu Indonesia sedang diserang *pandemic covid-19* yang dimana seluruh *stake holder* masyarakat dianjurkan untuk berada dirumah. Ini memberikan dampak anti sosial dimana masyarakat tidak diperbolehkan berkumpul dalam satu tempat. *Blended learning* hadir dalam proses pembelajaran yang mengunggulkan perkuliahan berbasis *online*, jadi Dosen/Guru maupun mahasiswa/siswa mau tidak mau, siap tidak siap harus mengikuti perkembangan zaman dimana saat

masa pandemic seluruh Nusantara menggunakan fasilitas *online*. Ini secara tidak langsung meningkatkan kualitas pembelajaran yang diseluruh Indonesia yang dimana sebelumnya khalayak tidak tahu mengaplikasikan teknologi menjadi tahu bahkan terampil.

KESIMPULAN

Dari hasil review 12 artikel yang berkaitan dengan pendidikan olahraga berbasis *blended learning*, maka dapat disimpulkan 3 hal yaitu sebagai berikut:

1. *Blended learning* membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien, karena model pembelajaran ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Salah satu contoh hal sederhana yaitu selama dampak *covid-19* di Indonesia, pembelajaran via offline menjadi terhenti karena perlunya *social distancing*. Pembelajaran via *online* adalah salah satu solusi dalam pemecahan masalah pembelajaran saat proses pembelajaran *offline*/tatap muka tidak dapat dilakukan. Bahkan, pembelajaran via *online* tersebut membuat mahasiswa di Papua menjadi lebih dekat dengan teknologi dalam mengoptimalkan pembelajaran bersama dosen maupun diskusi dengan teman-temannya lewat video call.
2. *Blended learning* membuat mahasiswa lebih mudah dalam mengerjakan tugasnya. Ini dikarenakan semua akses ilmu pengetahuan dapat dilakukan via *online* yang dimana dapat dilakukan dengan satu alat yaitu smartphone atau laptop dengan didukung jaringan internet. Jadi mahasiswa tidak perlu ke perpustakaan atau ke toko buku untuk mencari sumber ilmu pengetahuan. Karena di dalam smartphone sudah terdapat fasilitas seperti *google book*, ruang guru, youtube dan sejenisnya.
3. *Blended learning* meningkatkan kualitas pembelajaran maupun SDM itu sendiri. Karena saat individu melakukan akses teknologi, secara otomatis individu tersebut akan mempelajari cara kerja sistem komputer, *smartphone*, dan akses internet yang dimana media sosial maupun website akan membuka jendela dunia. Ini menyebabkan pengetahuan individu bertambah yang bersifat global.

Oleh karena itu, *blended learning* menjadi ujung tombak dalam dampak kemajuan keilmuan dan menawarkan solusi untuk pemecahan masalah proses pembelajaran pendidikan olahraga menjadi maksimal dan selalu up to date seiring dengan perkembangan zaman dan juga dalam membangun SDM di Papua menjadi tangguh agar dapat bersaing dalam ranah Nasional maupun Internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mursyid, A. R. 2020. Pengaruh Pembangunan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Pembangunan Kawasan Timur Indonesia. *Jurnal Ekonomi Pembangunan STIE Muhammadiyah Palopo*, 5(2).
- Bagus, W. 2019. Pengembangan Pembelajaran Karate Berbasis Blended Learning Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM*.
- BPS Statistics Indonesia. 2018. *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Dwiyogo, W.D. 2016. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Wineka Media.
- Hidayat, M. L., & Budiutami, R. 2019. Pengukuran Kesiapan Penerapan Pembelajaran Blended Learning di Sekolah Menengah dengan Kelas Bakat Olahraga di Surakarta. *Seminar Nasional GEOTIK 2019*.
- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Jamaluddin, A. A., Dwiyogo, W. D., & Hariyanto, E. 2018. Pembelajaran Senam Berbasis Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(10), 1373-1382.

- Khoiroh, N. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97-110.
- Mardikaningsih, A., & Kurniasari, P. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning (Synchronous vs Asynchronous) Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 27-36.
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. 2019. Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(7), 979-986.
- Pemerintah Indonesia. 2005. Undang-Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Jakarta: Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Ritonga, D. A., Sunarno, A., & Azmi, C. 2019. Student Engagement Dalam Penerapan E-Learning Pada Pembelajaran Psikologi Olahraga di PJKR FIK Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(2), 135-145.
- Rodriquez, E. I. S., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi, S. 2020. Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 206-213.
- Septiani, M., & Putra, D. D. 2020. Penerapan Blended Learning Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. *Educat: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 96-107.
- Sukarno, S. 2015. Peningkatan Kualitas Perkuliahan melalui Penerapan Model Blended Learning dengan Aplikasi Learning Management System pada Mahasiswa Program Sarjana Kependidikan bagi Guru Dalam Jabatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), 61-70.
- Sulfemi, W. B., & Minati, H. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 228-242.
- Syarif, I. 2012. Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2).
- Titting, F., Hidayah, T., & Pramono, H. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120-126.
- Yusuf. 2019. PON Papua Menyelesaikan Teknologi. *Tabloid Jubi*, Hlm. 1.