

Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Fernadiksa Rasta Putra Pratama

Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang

Abstrak: Tujuan *review* artikel ini untuk mengetahui penerapan *blended learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani guna memanfaatkan berbagai macam media sebagai penunjang proses pembelajaran. Terdapat sepuluh artikel *review* dalam rentang waktu 2016 sampai 2020 mengenai pembelajaran berbasis *blended learning*. *Blended learning* diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan karena memberikan kesempatan bagi siswa sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien, dan timbul motivasi belajar.

Kata Kunci: *blended learning*, media, pendidikan jasmani dan kesehatan

Abstract: *The purpose of this article review is to find out the application of blended learning in physical education learning in order to utilize various kinds of media to support the learning process. There are ten review articles in the period 2016 to 2020 regarding blended learning-based learning. Blended learning is needed in learning physical education and health because it provides opportunities for students so that learning will be more effective, efficient, and learning motivation will arise.*

Keywords: *blended learning, media, physical education and health*

PENDAHULUAN

Blended learning model pembelajaran yang lagi trend di masa sekarang yang sering digunakan untuk pengajar dalam melaksanakan tugas mengajar. Menurut (Kaur 2013) "*blended learning combines the online delivery of educational content with the best features of classroom interaction and live instruction in such a way as to personalize learning, allow thoughtful reflection, and differentiate instruction from student to student across a diverse group of learners*". Dari pengertian ahli tersebut dapat diartikan *blended learning* merupakan pembelajaran yang berbasis *online* dengan membutuhkan media elektronik dan akses internet untuk pendukungnya. (Ahmad Kholiqul Amin 2017) "*blended learning* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan, diantaranya berbagai macam media dan teknologi". Dari kutipan para ahli dapat disimpulkan *blended learning* merupakan proses pembelajaran berbasis *online*, *offline* dan tatap muka yang memanfaatkan berbagai macam media penunjang. Penerapan *blended learning* dengan memanfaatkan media elektronik yang dapat dikoneksikan dengan internet yang bisa diakses oleh siswa di mana pun mereka berada. Dengan demikian, siswa dapat memaksimalkan belajarnya dengan cara mandiri tanpa menemui guru atau pengajar.

Standar pendidikan nasional bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut Standar Nasional Pendidikan menetapkan 8 standar yang harus dipenuhi dalam melaksanakan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran ditetapkan dalam standar isi dan standar kompetensi.

Correspondance author: Fernadiksa Rasta Putra Pratama, Universitas Negeri Malang, Indonesia.

Email: diksafermando14@gmail.com

Menurut (Georgsen dan Løvstad 2014) “*blended learning is flexible in regards to time and space for the learning activities which suit the needs of many learners, this increases the availability of education and training, thus making learning possible for more people*”. Dari tujuan tersebut dapat diartikan *blended learning* merupakan pembelajaran yang sangat efektif dilakukan oleh murid untuk menghasilkan siswa dapat belajar secara efektif.

Media adalah salah satu alat yang dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Menurut (Güzer dan Caner 2014) “*categorized distance education into five generations which are correspondence, broadcast radio and television, open universities, teleconferencing and the Internet/Web, basic idea behind the distance education is common in all generations that are being able to teach and learn while student and teacher are at different places*”. Dapat diartikan media dibagi menjadi lima diantaranya cetak atau tulis, radio, televisi atau video, tatap muka, dan internet yang dapat mendukung siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Sedangkan menurut (Dwiyogo 2013) “pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran siswa”. Jadi dapat disimpulkan media dibagi menjadi lima diantaranya cetak, radio, audio dan video, internet, dan mobile yang harus dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran *blended learning*, supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kesulitan siswa memahami pelajaran disebabkan oleh guru yang jarang menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajarannya. Demikian pula, guru jarang mengajak siswa melihat berbagai fakta terbaru, menganalisis fakta, dan menggunakan analogi tertentu untuk menjelaskan fakta dalam rangka membangun pengetahuan.

Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan diwajibkan dalam suatu lembaga pendidikan karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dapat meningkatkan keterampilan dan rasa senang. (Muhajir 2017) “tujuan utama pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah adalah memantau siswa agar meningkatkan keterampilan gerak mereka, di samping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas”. Dalam kutipan ahli tersebut dapat digaribawahi bahwa tujuan pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan. Keterampilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang sulit untuk dipelajari membutuhkan proses pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning*, siswa dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

METODE

Metode dalam penyusunan artikel ini diperoleh dari data base *google scholar* menggunakan kata kunci pembelajaran berbasis *blended learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, yang diterbitkan sejak tahun 2010 sampai dengan 2020.

HASIL

Hasil *review* artikel tentang media pembelajaran pada proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berbasis *blended learning* yang telah dilakukan, maka dapat ditemukan sebagai berikut.

Tabel 1. Review artikel pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berbasis *blended learning*

No	Penulis, Tahun, Judul	Tujuan Penelitian	Metode	Sampel	Hasil Penelitian
1	BAGUS, W. (2019). Pengembangan Pembelajaran Karate Berbasis <i>Blended learning</i> Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. <i>DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM</i>	Penelitian dilakukan dengan tujuan mengembangkan pembelajaran karate yang menggunakan model pembelajaran <i>blended learning</i> untuk mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan <i>blended learning</i> Dwiyogo (2016:237)	Subjek penelitian berjumlah 70 mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Malang dan empat ahli yang meliputi satu ahli media, dua ahli materi dan satu ahli pembelajaran.	Hasil dari penelitian ini yang menghasilkan tiga produk bahan ajar, yaitu: (1) buku pembelajaran karate berbasis <i>blended learning</i> untuk pembelajaran tatap muka, (2) multimedia interaktif berupa auto play untuk pembelajaran offline, dan (3) edmodo untuk pembelajaran online. Hasil penelitian pada uji coba produk yang diberikan terhadap 70 subjek, diperoleh hasil: (1) uji coba kelompok kecil dengan hasil (90,35%), (2) uji coba kelompok besar memperoleh hasil (91,06 %).
2	Kukuh, N. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Menggunakan <i>Blended learning</i> untuk Siswa Sekolah menengah Atas (SMA). <i>DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM</i> .	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan: (1) mengembangkan produk modifikasi permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menggunakan <i>blended learning</i> , (2) menguji keefektifan produk tersebut pada proses pembelajaran.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan <i>blended learning</i> Dwiyogo (2016:237)	Subjek penelitian 80 siswa SMA dan 4 ahli yang meliputi 2 ahli materi, 1 ahli pembelajaran, dan 1 ahli media.	Hasil dari penelitian dan pengembangan meliputi hasil pengembangan produk berupa modifikasi permainan menggunakan <i>blended learning</i> untuk siswa sekolah menengah atas (SMA) yang terdiri dari: (1) buku cetak dilengkapi dengan QR code untuk pembelajaran tatap muka, (2) multimedia interaktif untuk pembelajaran offline, dan edmodo untuk pembelajaran online. Hasil penelitian pada uji coba produk yang diberikan terhadap 80 subjek, diperoleh hasil: (1) uji coba kelompok kecil dengan hasil (90,97%), (2) uji coba kelompok besar memperoleh hasil (91,18 %).
3	Prastyo, G. M., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran <i>Blended learning</i> Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran <i>Blended learning</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa	Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif.	Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII MA Nurul Huda dengan jumlah responden 38 orang.	Hasil penelitian ini diketahui motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran <i>Blended learning</i> yang di lihat dari nilai rata-rata pretest yaitu 184.16 dengan nilai posttest yaitu 212.34 nilai ini menunjukkan bahwa tes akhir mengalami peningkatan dari nilai tes awal dan diperkuat oleh nilai uji rata-rata satu pihak yaitu mendapatkan nilai Thitung 6.010304

	Sekolah Ma Nurul Huda. <i>Jurnal Literasi Olahraga</i> , 1(1).				dengan Ttabel 2.026 yang artinya Ho ditolak dan H1 diterima.
4	Kristiono, I. D., Dwiyoogo, W. D., & Hariadi, I. (2019). Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga Berbasis <i>Blended learning</i> Pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. <i>Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan</i> , 4(2), 235-241.	Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> (tatap muka, <i>offline</i> , dan <i>online</i>) pada matakuliah ilmu gizi olahraga.	Pengembangan pembelajaran matakuliah ilmu gizi olahraga berbasis <i>blended learning</i> ini peneliti menggunakan model penelitian berbasis <i>blended learning</i> untuk hasil belajar pemecahan masalah.	Mahasiswa yang mengikuti matakuliah ilmu gizi olahraga di Universitas Nusantara PGRI Kediri berjumlah 35 mahasiswa.	Hasil dari penelitian pada uji efektivitas diperoleh peneliti dari tiga kali pertemuan yang sudah dilaksanakan peneliti. Data uji efektivitas: pada pertemuan pertama: rata-rata nilai kelas mahasiswa diperoleh nilai huruf B (74,85%). Pertemuan kedua: rata-rata nilai kelas mahasiswa diperoleh nilai huruf A (84%). Pada pertemuan ketiga: rata-rata nilai kelas mahasiswa diperoleh "A" (85,14%).
5	Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan <i>Blended learning</i> Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. <i>Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan</i> , 4(7), 979-986.	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk modifikasi permainan menggunakan <i>blended learning</i> dan menguji keefektifannya pada proses pembelajaran	Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan <i>blended learning</i>	Subjek penelitian 80 siswa SMA dan empat orang validator ahli.	Hasil dari penelitian dan pengembangan berupa buku cetak dilengkapi dengan QR code, multimedia interaktif, dan edmodo.
6	Rodriquez, E. I. S., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi, S. (2020). <i>Blended learning</i> Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. <i>Jurna</i>	Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) menghasilkan sebuah produk bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> (tatap muka, <i>offline</i> , <i>online</i>) dan (2) menguji	Penelitian dan pengembangan bahan ajar matakuliah sepakbola berbasis <i>blended learning</i> ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pre-	40 mahasiswa jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi	Hasil keseluruhan rata-rata uji daya tarik bahan ajar produk pengembangan menggunakan metode tatap muka, <i>offline</i> , dan <i>online</i> adalah sangat menarik.

	<i>l Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan</i> , 5(2), 206-213.	efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk pengembangan.	experimental design.		
7	Anam, M. S. (2017, November). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbasis <i>blended learning</i> . In <i>Seminar Nasional Pendidikan Olahraga</i> (Vol. 1, No. 1, pp. 64-86).	Memberikan pengetahuan bagaimana penerapan <i>Blended learning</i> pada pembelajaran PJOK ditingkat satuan SMP.	Metode yang digunakan yaitu mengumpulkan konsep-konsep teori.	-	PJOK berbasis <i>Blended learning</i> memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik terutama dalam proses belajar gerak (motorik).
8	Fardhany, P. H. (2016, December). Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis <i>Blended learning</i> Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. In <i>PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN</i> (pp. 456-471).	Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif terhadap peformasi dan prestasi pada peserta didik, begitu pula dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.	Berkembangnya proses pembelajaran <i>blended learning</i> sebagai penunjang kemajuan proses pembelajaran pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan	-	Bended learning terdiri dari 3 elemen dasar yaitu proses pembelajaran tatap muka, <i>offline</i> , dan <i>online</i> . Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan pemanfaatan <i>blended learning</i> terdiri dari tatap muka dengan modul cetak, <i>offline</i> dengan multimedia interaktif dan <i>online</i> dengan edmodo.
9	Mustafa, P. S. (2016). PENERAPAN <i>BLENDDED LEARNING</i> DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA.	Tujuan artikel ini adalah untuk memberikan informasi tentang pelaksanaan <i>blended learning</i> dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di berbagai instansi.	Berdasarkan uraian tentang <i>blended learning</i> untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga akan dibahas. Dari sini, perkembangan dan kebutuhan dalam berbagai perubahan pembelajaran pendidikan	-	Hasil dari pelaksanaan <i>blended learning</i> dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga ini dapat dilakukan jika terdapat faktor pendukung dalam pelaksanaannya yang terpenuhi. Kesimpulannya <i>blended learning</i> dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga memiliki potensi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengalaman belajar yang bermakna.

			jasmani dan olahraga perlu dipikirkan kembali dan dianalisis.		
10	Satyawan, I. M., Sudarmada, I. N., & Muliarta, I. W. (2017). PELATIHAN PEMBELAJARAN PENJASORKES BERBASIS <i>BLENDED LEARNING</i> UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENGAJAR GURU-GURU PENJASORKES SD SE-KOTAMADYA DENPASAR. <i>WIDYA LAKSANA</i> , 4(2), 133-138.	Agar para pengajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan pada berbagai jenjang sensitif terhadap perkembangan pengetahuan tentang pembelajaran masa depan, diperlukan serangkaian kegiatan untuk mengembangkan pembelajaran.	Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah : 1. Metode ceramah yaitu untuk menyampaikan materimateri tentang pembelajaran berbasis <i>blended learning</i> ; 2) Metode diskusi yaitu untuk mendiskusikan kembali materi yang telah disampaikan sehingga terjadi interaksi timbal balik antara para peserta dengan peserta dan antara peserta dengan narasumber; 3) Metode praktek atau demonstrasi yaitu penggunaan media komputer baik <i>online</i> maupun <i>offline</i> ; 4) Metode Penugasan yaitu memberikan tugas yang diberikan kepada peserta sebagai bahan evaluasi pada saat pelaksanaan.	Guru-guru penjasorkes sd se-kotamadya denpasar	Melalui Pembelajaran Berbasis <i>blended learning</i> akan membangun jembatan antara konteks pembelajaran yang bersifat teaching-based, instructor-mediated ke arah konteks pembelajaran yang bersifat learning-based. Keuntungan yang akan diperoleh melalui pembelajaran ini terutama untuk menyediakan sumber-sumber belajar bagi mahasiswa yang berpeluang untuk mengembangkan setiap individu mencapai kemampuan optimal dalam keterampilan hard skill maupun soft skill.

PEMBAHASAN

Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang sulit untuk dipelajari membutuhkan proses pembelajaran berbasis *blended learning*. Hal tersebut terbukti melalui penelitian dari (Prastyo et al. 2020) “model pembelajaran *Blended learning* berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani”. Selain itu penelitian dari (Anam 2016) “pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berbasis *blended learning* memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik terutama dalam proses belajar gerak (motorik)”. Dan terakhir melalui penelitian dari (Mustafa 2016) “*blended learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga memiliki potensi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengalaman belajar yang bermakna”. Dari ketiga penelitian yang sudah dilakukan oleh para ahli dapat disimpulkan *blended learning* diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk mandiri sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien, dan timbul motivasi terhadap pembelajaran yang dipelajarinya.

Menggunakan pembelajaran berbasis *blended learning*, siswa dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Hal tersebut terbukti melalui penelitian dari (Kristiono, Dwiyo, dan Hariadi 2019) “dengan produk pembelajaran berbasis *blended learning* dapat menambah efisiensi proses belajar ilmu gizi olahraga, produk yang digunakan yaitu modul cetak, media aplikasi *offline* autoplay media studio 8.5 dan *online* menggunakan edmodo”. Selain itu penelitian dari (Masgumelar, Dwiyo, dan Nurrochmah 2019) “pembelajaran berbasis *blended learning* menggunakan media pengembangan berupa buku cetak dilengkapi dengan QR code, multimedia interaktif, dan edmodo dapat mencapai tujuan belajar pendidikan jasmani dan kesehatan secara proporsional dari segi efektif, efisiensi, dan kemenarikan”. Dan terakhir melalui penelitian dari (Isaci, Rodriguez, dan Dwiyo 2020) “pembelajaran matakuliah sepakbola berbasis *blended learning* sangat menarik dengan kemasan tatap muka menggunakan media buku cetak, bahan ajar *offline* menggunakan multimedia interaktif berupa autoplay media studio 8.0, dan untuk bahan ajar *online* menggunakan kelas virtual yaitu edmodo”. Dapat disimpulkan dari ketiga penelitian yaitu pemanfaatan media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berbasis *blended learning* (tatap muka, *offline*, dan *online*).

Blended learning merupakan penggabungan dari tiga proses belajar diantaranya tatap muka, *offline*, dan *online*. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan media supaya tercapai tujuan belajar secara maksimal. Berikut hasil penelitian terkait proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berbasis *blended learning*. Penelitian dari (Satyawan, Sudarmada, dan Muliarta 2017) “melalui pembelajaran berbasis *blended learning* akan meningkatkan keterampilan soft skill (keterampilan memanfaatkan teknologi informasi) bagi pelajar dan mahasiswa”. Dan penelitian dari (Fardhany 2016) Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif terhadap performansi dan prestasi pada peserta didik, begitu pula dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, berkembangnya proses pembelajaran *blended learning* sebagai penunjang kemajuan proses pembelajaran pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan”.

SIMPULAN

Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan didalamnya terdapat keterampilan yang sulit untuk dipelajari, perlunya proses pembelajaran berbasis *blended learning*. Pembelajaran berbasis *blended learning* dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mandiri sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien, dan timbul motivasi terhadap pembelajaran yang

dipelajarinya. Pemanfaatan media pembelajaran secara maksimal dapat menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Kholiqul Amin. 2017. "Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Edutama* 4(2).
- Anam, Mohammad Syamsul. 2016. "PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN BERBASIS BLENDED LEARNING." 64–72.
- Dwiyoogo, W. D. 2013. *Media pembelajaran*.
- Fardhany, Pulung Hening. 2016. "Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Blended Learning Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan." 456–71.
- Georgsen, Marianne, dan Charlotte Vange Løvstad. 2014. "Use of Blended Learning in Workplace Learning." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 142:774–80.
- Güzer, Bayram, dan Hamit Caner. 2014. "The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 116:4596–4603.
- Isaci, Estrado, Selestiano Rodriquez, dan Wasis Djoko Dwiyoogo. 2020. "Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi." 206–13.
- Kaur, Manjot. 2013. "Blended Learning - Its Challenges and Future." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 93:612–17.
- Kristiono, Indra Duwi, Wasis Djoko Dwiyoogo, dan Imam Hariadi. 2019. "Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani ,." 235–41.
- Masgumelar, Ndaru Kukuh, Wasis Djoko Dwiyoogo, dan Siti Nurrochmah. 2019. "Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan." (2014):979–86.
- Muhajir. 2017. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan : buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- . Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Mustafa, Pinton Setya. 2016. "PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA."
- Prastyo, Gery Mega, Febi Kurniawan, Citra Resita, Class Xii, M. A. Nurul, dan Jurnal Literasi Olahraga. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Ma Nurul Huda." 1(August):60–65.
- Satyawan, Made, Nyoman Sudarmada, dan Wayan Muliarta. 2017. "PELATIHAN PEMBELAJARAN PENJASORKES BERBASIS BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENGAJAR GURU-GURU PENJASORKES SD SE-KOTAMADYA DENPASAR." 133–38.