

Tingkat pengetahuan dan persepsi guru penjas terhadap metode *blended learning*

Knowledge level and perceptions of physical education teacher's analysis toward blended learning method

Gustiana Mega Anggita¹, Tandiyo Rahayu², Mohammad Arif Ali³, Billy
Castyana⁴, dan Andrea Blume⁵

^{1,3}Program Studi Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Gd. F1 Lt. 1 Kampus
UNNES Sekaran, Jawa Tengah, 50229, Indonesia

^{2,4}Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri
Semarang, Gd. F1 Lt. 2 Kampus UNNES Sekaran, Jawa Tengah, 50229, Indonesia

⁵International Council of Sport Science and Physical Education, Berlin, Germany

Received: 4 September 2020; Revised: 26 October 2020; Accepted: 21 November 2020

Abstrak

Scientific approach dan jam pelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani (penjas) menjadi problematika dalam pembelajaran. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran *online* dan tatap muka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan persepsi guru penjas terhadap metode *blended learning*. Penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei digunakan dalam penelitian. Sampel penelitian yaitu Guru penjas Kota Semarang sebanyak 30 orang ditentukan dengan *purposive sampling*. Kuesioner digunakan dalam pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan *percentage correction*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 40% Guru penjas memiliki tingkat pengetahuan sangat baik, 50% memiliki tingkat pengetahuan baik dan 10% memiliki tingkat pengetahuan kurang. Persepsi guru penjas terhadap kemudahan penggunaan metode *blended learning* dalam pembelajaran yaitu 50% menyatakan sangat mudah menggunakan metode *blended learning*, 43,33% menyatakan mudah dan 6,67% guru menyatakan sulit. Persepsi guru penjas terhadap pemahaman, kreativitas, dan keaktifan siswa terhadap penggunaan metode *blended learning* dalam pembelajaran yaitu 20% guru menyatakan sangat setuju metode *blended learning* dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, 50% menyatakan setuju dan sebanyak 30% tidak setuju. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan Guru penjas terhadap metode *blended learning* baik. Persepsi guru penjas terhadap *blended learning* yaitu mudah untuk digunakan, mampu meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keaktifan siswa.

Kata kunci: *blended learning*, pendidikan jasmani, metode pembelajaran.

Abstract

Scientific approach and subject hours for Physical Education Health and Sport are problematic in learning. Blended learning is a learning method that combines online and face-to-face learning. This study aims to determine the level of knowledge and perceptions of PE teachers toward blended learning method. Quantitative descriptive research with the survey method was used in the study. The research sample, PE teacher of Semarang city as many as 30 people were determined by purposive sampling. Questionnaires are used in data collection.

Correspondence author: Gustiana Mega Anggita, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.
Email: mega.anggita@mail.unnes.ac.id



The data analysis technique used percentage correction. The results showed that 40% of PE teachers had a very good level of knowledge, 50% had a good level of knowledge, and 10% had a low level of knowledge. The perceptions of PE teachers on the ease of using the blended learning method in learning were 50% stated it was very easy to use the blended learning method, 43.33% said it was easy, and 6.67% of the teachers said it was difficult. PE teachers' perceptions of students' understanding, creativity, and activeness of the use of the blended learning method in learning were 20% of the teachers stated that they strongly agreed that the blended learning method could improve students' understanding, creativity, and activeness in learning, 50% agreed, and 30% disagreed. This study concludes that the level of knowledge of PJOK teachers on the blended learning method is good. PJOK teachers' perceptions of blended learning are easy to use, increasing students' understanding, creativity, and activeness.

Keywords: *blended learning, physical education, learning methods.*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) melaju sangat cepat dan berdampak pada seluruh aspek kehidupan dan semua kalangan usia. Kemajuan IPTEK memberikan akses yang lebih mudah dalam melakukan sehari-hari mulai dari bekerja, belajar, berolahraga, dan sarana rekreasi. Dengan kata lain kemudahan dan kenyamanan yang dirasakan manusia diakui sebagai dampak dari kemajuan teknologi (Ngafifi, 2014). Pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan IPTEK (Husaini, 2014). Kemajuan teknologi dalam pendidikan mendukung guru dalam menemukan, menyesuaikan, dan berbagi konten online untuk perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran (Ye, Recker, Walker, & Leary, 2015).

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk memperbaiki peradaban manusia dengan upaya mewariskan pengetahuan dan nilai-nilai yang bermanfaat dalam menjalani kehidupan serta memberi pengetahuan tentang dunia dan sekitarnya serta mengembangkan persfektif diri dalam memandang kehidupan (Bhardwaj, 2016). Pendidikan dengan kata lain menentukan maju mundurnya atau baik buruknya peradaban manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia guna mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat (Nurkholis, 2013). Kualitas pendidikan merupakan parameter dari kemajuan suatu bangsa dan negara, kualitas pendidikan juga menentukan

sumber daya manusia yang unggul (Hariadi, 2014). Oleh karena itu, banyak upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan serangkaian metode atau pendekatan pembelajaran yang berpengaruh secara signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dengan peningkatan kualitas belajar mengajar. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, hal tersebut dapat ditempuh dengan cara memfasilitasi peserta didik untuk aktif berinteraksi dengan berbagai media pembelajaran baik yang sifatnya *offline* maupun *online* (Budiana, Sjafrah, & Bakti, 2015). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat guna dalam pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yaitu terciptanya interaksi antara guru dan murid sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar (Husain, 2014).

Penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi merupakan hal penting dalam sistem pendidikan (Hassan & Qudah, 2018). Kemajuan IPTEK secara tidak langsung memaksa guru dan siswa untuk segera beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada. Pembelajaran *online*, *offline*, dan menggunakan aplikasi pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para guru dan murid di sekolah guna mencapai tujuan pembelajaran (Moro, 2018). Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi sangat berguna bagi mata pelajaran penjas dimana dalam pembelajaran penjas mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Permasalahan yang sering ditemui oleh para guru penjas selama ini adalah kurangnya waktu yang diberikan untuk menyampaikan materi karena disaat yang bersamaan siswa harus memahami dan menganalisis gerakan yang akan dilakukan serta melakukan gerak tersebut dalam jam pelajaran yang sama. Selain itu,

mata pelajaran penjas adalah salah satu mata pelajaran yang tidak mendapat perhatian apapun dalam penggunaan teknologi modern seperti internet, *powerpoint*, *video*, komputer, dan proyektor dalam menunjang proses pembelajaran (Hassan & Qudah, 2018).

Memadukan metode pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh guru PJOK. Metode pembelajaran yang dimaksud adalah *blended learning*. *Blended learning* merupakan salah satu upaya yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Blended learning* merupakan suatu strategi atau metode pembelajaran yang mengkombinasi metode pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran *online*. *Blended learning* merupakan cara terbaik dalam manajemen waktu pembelajaran (Awamleh, 2020).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari kurikulum sekolah yang bertujuan membimbing siswa terlibat dalam aktivitas fisik dan kegiatan olahraga (Johnson & Turner, 2016). Pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan ranah jasmani, kemampuan berpikir, stabilitas emosi, keterampilan sosial, keterampilan gerak, kesehatan, dan kebugaran melalui aktivitas fisik dan olahraga. Melalui pendidikan jasmani, tersedia sebuah lingkungan belajar yang memungkinkan anak untuk melakukan tugas-tugas gerak dan belajar melalui gerak itu sendiri (Atamturk, 2018; Bangun, 2016). Pendidikan jasmani yang berkualitas dapat memfasilitasi penerapan gaya hidup sehat (Abildsnes, Stea, Berntsen, Omfjord, & Rohde, 2015). Pendidikan jasmani memberikan pengalaman belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa baik dari aspek pertumbuhan, perkembangan dan perilaku (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani bertujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang sehat dan bugar. Melalui pendidikan jasmani anak diharapkan dapat melakukan aktivitas fisik dan gerak olahraga untuk menjadi sehat dan bugar (Kumar, 2018). Penekanan pada gerak ini menjadi sasaran utama dari pendidikan jasmani sehingga jam pelajaran penjas yang seharusnya diperuntukkan untuk aktivitas gerak dapat tercapai tanpa melupakan

aspek kognitif yang juga penting dalam proses pembelajaran (*scientific approach*).

Beberapa peneliti menyatakan bahwa metode *blended learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Banyen, Viriyavejakul, & Ratanaolarn, 2016; Ceylan & Kesici, 2017; Harahap, Nasution, & Manurung, 2019; Oweis, 2018; Warren, Reilly, Herdan, & Lin, 2020). Peran guru dalam metode *blended learning* merupakan hal penting. Sebagian guru masih menggunakan metode tatap muka dengan pemanfaatan *online source* yang minim (Jeffrey, Milne, Suddaby, & Higgins, 2014). Keberhasilan metode *blended learning* sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran tatap muka dan *online* (Jeffrey et al., 2014). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan persepsi guru penjas terhadap metode *blended learning*.

METODE

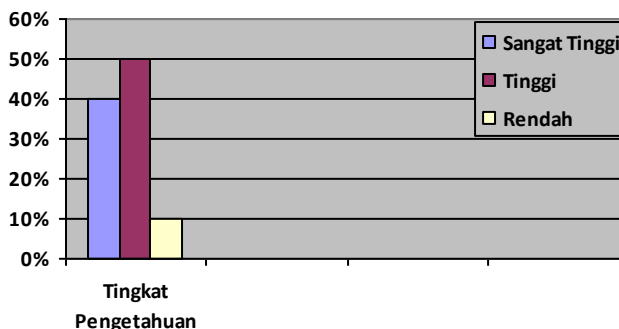
Desain deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei digunakan dalam penelitian. Penelitian dilaksanakan pada Februari 2020 dan sebanyak 30 orang guru penjas Sekolah Menengah Atas (SMA) yang terdapat di Kota Semarang menjadi sampel dalam penelitian ini. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi yaitu: 1) Sampel bersedia dan mengisi formulir kesediaan menjadi sampel; 2) Sampel merupakan Guru Penjas SMA atau sederajat yang terdapat di Kota Semarang; 3) Sampel mengisi formulir kuesioner secara lengkap; 4) Sampel telah mengimplementasikan pembelajaran *blended learning*. Sedangkan untuk kriteria eksklusi yaitu: 1) Sampel tidak bersedia dan tidak mengisi formulir kesediaan menjadi sampel; 2) Sampel tidak mengisi formulir kuisisioner secara lengkap.

Prosedur penelitian analisis tingkat pengetahuan dan persepsi guru penjas terhadap metode *blended learning* sebagai berikut: 1) Subjek mendapatkan penjelasan tentang latar belakang penelitian, 2) Subjek mendapat penjelasan tentang tahapan yang harus lakukan, 3) Subjek mengisi surat kesediaan menjadi sampel, 4) Subjek mendapatkan

penjelasan tentang bagaimana mengisi kuisisioner *online* metode *blended learning*, 5) Subjek mengisi kuisisioner metode *blended learning* secara *online* dengan menggunakan *google form*, dan 6) Analisis data kuisisioner *online* metode *blended learning*. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisisioner metode *blended learning* yang terdiri dari 40 butir pertanyaan. Kuisisioner penelitian disusun berdasarkan indikator yang dibutuhkan dalam penelitian ini dan melibatkan tiga orang validator yang terdiri dari ahli pendidikan jasmani, ahli *blended learning*, dan ahli media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan penggunaan persentase atau disebut *percentage correction* (Arikunto, 2010).

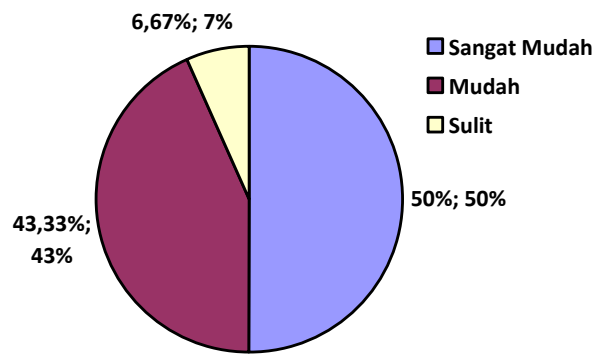
HASIL

Tingkat pengetahuan Guru Penjas terhadap metode *blended learning* sebanyak 40% guru memiliki tingkat pengetahuan sangat tinggi, sebanyak 50% guru memiliki tingkat pengetahuan tinggi dan 10% guru memiliki tingkat pengetahuan rendah.



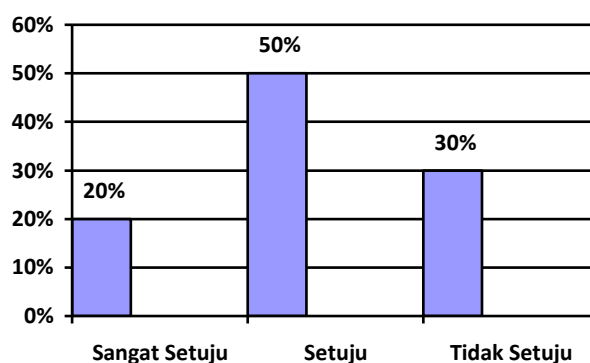
Gambar 1. Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap metode *Blended Learning*

Persepsi Guru Penjas terhadap kemudahan menggunakan metode *blended learning* dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebanyak 50% guru menyatakan sangat mudah menggunakan metode *blended learning*, sebanyak 43,33% guru menyatakan mudah menggunakan metode *blended learning* dan sebanyak 6,67% guru menyatakan sulit menggunakan metode *blended learning*.



Gambar 2. Persepsi Guru Penjas terhadap Kemudahan Penggunaan Metode *Blended Learning*

Persepsi Guru Penjas terhadap pemahaman, kreativitas dan keaktifan siswa dengan menggunakan metode *blended learning* dalam pembelajaran yaitu sebanyak 20% guru menyatakan sangat setuju metode *blended learning* dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sebanyak 50% guru menyatakan setuju metode *blended learning* dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sebanyak 30% guru tidak setuju metode *blended learning* dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.



Gambar 3. Persepsi Guru Penjas terhadap Peningkatan Pemahaman, Kreativitas dan Keaktifan Siswa dengan Metode *Blended Learning*

PEMBAHASAN

Berdasarkan data di atas tingkat pengetahuan Guru Penjas terhadap metode *blended learning* berada pada kategori tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu pemicu guru mencari dan mempelajari metode pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi (*scientific approach*) dan efisien dalam pemanfaatan waktu dalam kegiatan belajar mengajar. Pada mata pelajaran pendidikan jasmani strategi *blended learning* sangat dibutuhkan mengingat pada kurikulum 13 (K13) terdapat *scientific approach* yang harus dipenuhi dalam kegiatan belajar mengajar. Penyampaian teori gerak yang biasanya diberikan ketika jam pelajaran dapat dialihkan menggunakan *online learning* dimana proses pemberian pengetahuan dilakukan diluar jam pelajaran dengan memanfaatkan *platform* digital atau *e-learning* sehingga waktu jam pelajaran dipergunakan seluruhnya untuk aktivitas gerak siswa. *Blended learning* dengan karakteristik fleksibilitasnya memungkinkan penyampaian materi ajar secara *online* dikombinasikan dengan fitur terbaik pada metode tradisional (tatap muka) dan memberikan efek positif pada keterlibatan dan hasil belajar siswa (Dziuban, Graham, Moskal, Norberg, & Sicilia, 2018; Medina, 2018). *Blended learning* memadukan aspek terbaik dari pembelajaran *online*, aktivitas tatap muka terstruktur dan praktek dunia nyata. *Blended learning* memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia (Husamah, 2014).

Persepsi Guru Penjas terhadap kemudahan penggunaan metode *blended learning* secara umum menyatakan mudah dalam penggunaan metode *blended learning*. Bagi guru, penggunaan metode *blended learning* dapat mempermudah proses pembelajaran karena guru dapat mengelola diskusi di kelas dengan memberikan petunjuk dan umpan balik yang konstruktif serta dapat memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi (Taghizadeh & Hajhosseini, 2020). *Blended learning* merupakan salah satu upaya yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Blended learning* merupakan suatu strategi atau metode

pembelajaran yang mengkombinasi metode pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran *online*. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran *blended learning* menjadi suatu hal yang harus ada. Pengetahuan tentang teknologi yang minim merupakan salah satu hambatan dalam penggunaan metode *blended learning* (Aldosemani & Shepherd, 2018). Kemajuan teknologi informasi saat ini dapat terlihat dari banyaknya aplikasi atau *platform* yang digunakan sebagai media pembelajaran seperti *google classroom*, *google form*, *edmodo*, *ruang guru*, *e-learning*, dan sebagainya. Metode pembelajaran *blended learning* yang efektif perlu adanya pendekatan pedagogis yang inovatif melalui penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Kintu, Zhu, & Kagambe, 2017).

Persepsi guru Penjas terhadap peningkatan pemahaman, kreativitas dan keaktifan siswa secara umum menyatakan setuju bahwa dengan penggunaan metode *blended learning* pemahaman, kreativitas dan keaktifan siswa mengalami peningkatan. Kombinasi pembelajaran tatap muka dan *online* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja. Penyampaian materi dengan menggunakan *platform* digital maupun *e-learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik, siswa dapat mempelajari berulang-ulang materi yang disampaikan guru melalui metode *online learning* dan mempraktikkan gerakan pada saat pembelajaran tatap muka. Dengan demikian tujuan pembelajaran baik *scientific approach* maupun keterampilan gerak dapat dicapai secara optimal. *Blended learning* berkontribusi secara positif pada peningkatan ketelibatn siswa, pencapaian siswa, pengetahuan dan kebugaran jasmani (Hassan & Qudah, 2018; Anthony et al., 2019). *Blended learning* membuat siswa lebih termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil dari proses belajar mengajar juga menjadi baik, siswa menjadi lebih kreatif dalam mengeksplorasi diri, menimbulkan sikap kemandirian dan kepercayaan diri siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Back et al., 2014; Harahap et al., 2019; Sjukur, 2012; Widiara, 2018).

Blended learning merupakan salah satu solusi yang ditujukan untuk memfasilitasi siswa melalui metode yang berbeda untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Bliuc, Casey, Bachfischer, Goodyear, & Ellis, 2012). *Blended learning* lebih unggul jika dibandingkan dengan *online learning*, dengan kata lain *blended learning* memungkinkan siswa untuk mendapatkan manfaat dari *e-learning* dan pembelajaran tatap muka pada saat yang sama (Mutawa, 2017). Chaeruman menyatakan dengan *blended learning* harapannya dapat membawa perubahan antara lain 1) pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dimana sebelumnya berpusat pada guru; 2) meningkatnya interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar; 3) terdapat penggabungan antar metode belajar, lingkungan belajar dan sumber belajar yang relevan (Husamah, 2014). Melalui pembelajaran *blended learning* siswa dapat lebih aktif dan memiliki kesempatan lebih luas untuk mengeksplorasi kemampuannya tanpa meninggalkan interaksi sosial yang biasanya terjadi pada pembelajaran tatap muka atau di kelas (Usman, 2018).

KESIMPULAN

Guru Penjas memiliki tingkat pengetahuan yang baik terhadap metode *blended learning*. Seiring dengan perkembangan IPTEK dan teknologi digital membuat Guru Penjas mudah beradaptasi dalam menggunakan metode *blended learning*. Guru Penjas mendapatkan hasil yang positif dalam peningkatan pemahaman, kreativitas, dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan metode *blended learning*.

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu lingkup penelitian yang tidak terlalu luas belum menjangkau daerah-daerah yang koneksi internetnya kurang baik. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu memperluas cakupan penelitian khususnya lokasi penelitian agar dapat diketahui apakah terdapat kendala dalam penggunaan metode *blended learning* dalam pembelajaran penjas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada *International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE)*, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang dan Guru Penjas Kota Semarang atas dukungan dan kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

REFERENSI

- Abildsnes, E., Stea, T. H., Berntsen, S., Omfjord, C. S., & Rohde, G. (2015). Physical education Teachers' and public health Nurses' perception of Norwegian high school Students' participation in physical education – a focus group study. *BMC Public Health*, 15(1295), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12889-015-2660-y>
- Aldosemani, T., & Shepherd, C. E. (2018). Perceptions of Instructors Teaching in Saudi Blended Learning Environments. *Tech Trends*, (2010), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11528-018-0342-1>
- Anthony, B., Kamaludin, A., Romli, A., Raffei, A. F. M., Abdullah, A., Ming, G. L., & Baba, S. (2019). Exploring the role of blended learning for teaching and learning effectiveness in institutions of higher learning: An empirical investigation. *Education and Information Technologies*, 24(6), 3433-3466. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-019-09941-z>
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atamturk, H. (2018). Ensuring quality physical education (PE) instruction: the role of department heads. *Quality & Quantity*, 52(S), 261–269. <https://doi.org/10.1007/s11135-017-0610-8>
- Awamleh, A. (2020). Students Satisfaction on Blended Learning in School of Sport Sciences. *Ann Appl Sport Sci*, 8(1), 1–7.
- Back, D. A., Haberstroh, N., Antolic, A., Sostmann, K., Schmidmaier, G., & Hoff, E. (2014). Blended learning approach improves teaching in a problem-based learning environment in orthopedics - a pilot study. *BMC Medical Education*, 14(17), 1–8.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, VI (3), 156–166.
- Banyen, W., Viriyavejakul, C., & Ratanaolarn, T. (2016). A Blended Learning Model for Learning Achievement Enhancement of Thai Undergraduate Students. *IJET*, 11(4), 48–55.
- Bhardwaj, A. (2016). Importance of Education in Human Life: A Holistic Approach. *International Journal of Science and Consciousness*,

2(2), 23–28.

- Bliuc, A.-M., Casey, G., Bachfischer, A., Goodyear, P., & Ellis, R. A. (2012). Blended learning in vocational education: teachers' to teaching and design. *Aust. Educ. Res*, 39, 237–257. <https://doi.org/10.1007/s13384-012-0053-0>
- Budiana, H. R., Sjafirah, N. A., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SMPN 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. *Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 4(1), 59–62.
- Ceylan, V. K., & Kesici, A. E. K. (2017). Effect of blended learning to academic achievement. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 308–320. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4141>
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended Learning: The New Normal and Emerging Technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(3), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Harahap, F., Nasution, N. E. A., & Manurung, B. (2019). The Effect of Blended Learning on Student's Learning Achievement and Science Process Skills in Plant Tissue Culture Course. *International Journal of Instruction*, 12(1), 521–538.
- Hariadi, H. (2014). Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Parameter*, 24(1), 13–26.
- Hassan, A., & Qudah, A. (2018). The Impact of Blended Learning In Improving Fitness Elements At Sixth Grade Students In Jordan. *Journal of Entrepreneurship Education*, 21(4), 1–9.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2004), 184–192.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (*E-education*). *Jurnal Mikrotik*, 2(1), 1–5.
- Husamah. (2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning). Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Jeffrey, L. M., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. (2014). Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13, 121–140.
- Johnson, T. G., & Turner, L. (2016). The Physical Activity Movement and the Definition of of Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(4), 7–10. <https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1142192>
- Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning

- effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. *International Journal of Educational*, 14(7), 1–20. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0043-4>.
- Kumar, A. (2018). Importance of physical education in today's schools. *International Journal of Yoga, Physiotherapy and Physical Education*, 3(1), 77–78.
- Medina, L. C. (2018). Blended learning: Deficits and prospects in higher education. *Australian Journal of Educational Technology*, 34(1), 42–56.
- Moro, J. (2018). The Emergence of Digital Course Materials in Higher Education and Their Effectiveness in Teaching and Engaging Students. *Publishing Research Quarterly*, 34(3), 417–429. <https://doi.org/10.1007/s12109-018-9594-z>
- Mutawa, A. M. (2017). Evaluation of Blended Learning In Higher Education: A Case Study. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(1), 881–889.
- Ngafifi, M. (2014). Advances in Technology and Patterns of Human Life in Socio-Cultural Perspective. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/JPPFA.V2I1.2616>
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Oweis, T. I. (2018). Effects of Using a Blended Learning Method on Students' Achievement and Motivation to Learn English in Jordan: A Pilot Case Study. *Hindawi Educational Research International*, 2018, 1–7.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(November 2012), 368–378.
- Taghizadeh, M., & Hajhosseini, F. (2020). Investigating a Blended Learning Environment: Contribution of Attitude, Interaction, and Quality of Teaching to Satisfaction of Graduate Students of TEFL. *The Asia-Pacific Education Researcher*. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00531-z>
- Usman. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Usman Kemandirian Belajar. *Jurnalisa*, 04(1), 136–150.
- Warren, L., Reilly, D., Herdan, A., & Lin, Y. (2020). Self-efficacy, performance and the role of blended learning. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 12(3), 1–14. <https://doi.org/10.1108/JARHE-08-2019-0210>
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital. *PURWADITA*, 2(2), 50–56.

Ye, L., Recker, M., Walker, A., & Leary, H. (2015). Expanding approaches for understanding impact: integrating technology, curriculum, and open educational. *Educational Technology Research and Development*, 63, 355–380. <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9377-6>