



## *Analysis of Blended Learning on Student Interest in Physical Education for 10<sup>th</sup> Grade High School*

**Khiorul Anwar<sup>1)</sup>, Ihwan Firmansyah<sup>2)</sup>, Miranti Widi Andriani<sup>3)</sup>**

Program Studi Pendidikan Olahraga

<sup>1,2,3</sup>STKIP PGRI Bangkalan

Email: <sup>1</sup>[khoirul@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:khoirul@stkipgri-bkl.ac.id), <sup>2</sup>[ihwan@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:ihwan@stkipgri-bkl.ac.id), <sup>3</sup>[mirantiwidi@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:mirantiwidi@stkipgri-bkl.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Blended learning is an important learning model application for today's needs, with meetings through e-learning and face-to-face. Basically, the purpose of this research is to observe carefully and then carry out a thorough discussion of the application of learning activities using the blended learning method, which is linked and linked to interest in learning PJOK. This type of research is descriptive quantitative with a survey method. The sample used is the students of SMAN 2 Bangkalan class X, with as many as 103 respondents. The data collection method used a questionnaire distributed online at the school. The data were then analyzed using percentage calculations. Based on the research results, most of them are categorized as very low 9%, low 19%, moderate 45%, high 22%, and very high 5%. The results of this research can be interpreted that the implementation of learning using a blended learning approach to interest in learning PJOK subjects is moderate. The conclusion is that the implementation of blended learning is in the medium category, which means that it is not very interesting for students in PJOK subjects. Improving facilities as learning support using a blended learning approach to increase interest in PJOK subjects is a suggestion that can be given from research results.*

*Keywords: Blended Learning, Learning Interest, Physical Education*

## **Analisis Pembelajaran Menggunakan Pendekatan *Blended Learning* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran PJOK Siswa SMA Kelas X**

### **ABSTRAK**

Blended learning merupakan aplikasi model pembelajaran yang penting untuk kebutuhan saat ini, dengan mengintegrasikan pertemuan melalui e-learning dan tatap muka. Pada dasarnya tujuan penelitian ini adalah untuk mengamati secara teliti, kemudian selanjutnya dilakukan pembahasan yang menyeluruh kegiatan penerapan pembelajaran dengan metode *blended learning* yang dikaitkan dan dihubungkan dengan minat belajar PJOK. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Sampel yang digunakan adalah siswa SMAN 2 Bangkalan kelas X sebanyak 103 responden. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebarluaskan secara online di sekolah tersebut. Data selanjutnya dianalisis menggunakan perhitungan persentase. Berdasarkan hasil data penelitian, sebagian besar berkategori sangat rendah 9%, rendah 19%, sedang 45%, tinggi 22%, sangat tinggi 5%. Hasil dari penelitian tersebut dapat diartikan implementasi pembelajaran menggunakan *blended learning* terhadap minat belajar mata pelajaran PJOK adalah sedang. Simpulan yang didapat bahwa implementasi pembelajaran *blended learning* berada dalam kategori sedang yang berarti tidak terlalu menarik minat belajar siswa mata pelajaran PJOK. Meningkatkan fasilitas sebagai pendukung pembelajaran menggunakan pendekatan *blended learning* untuk meningkatkan minat terhadap mata pelajaran PJOK merupakan saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian.

**Kata Kunci:** *Blended learning*, Minat Belajar, PJOK

© 2020 IKIP BUDI UTOMO MALANG

P-ISSN 2613-9421

E-ISSN 2654-8003

Info Artikel

Dikirim : 23 Desember 2021

Diterima : 09 November 2022

Dipublikasikan : 26 November 2022

✉ Alamat korespondensi: [khoirul@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:khoirul@stkipgri-bkl.ac.id)

## PENDAHULUAN

Era yang semakin modern membuat perkembangan diseluruh bidang melaju dengan pesat. Teknologi kian marak digunakan dalam setiap segi kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi harus diimbangi oleh keandalan sumber daya manusia yaitu guru sebagai pelaku pendidikan. Setiap inovasi tentunya sangat dibutuhkan untuk memberikan ruang bagi siswa berkembang dengan optimal. Menurut (Anam, 2017a) teknologi dan pendidikan saling berkaitan. Hal ini dapat diartikan bahwa seorang guru harus dapat menggenggam teknologi sebagai upaya meningkatkan hasil belajar. Sejalan dengan berkembangnya teknologi sangat mendukung pula perkembangan pengetahuan yang semakin hari semakin baik. Pembaharuan ilmu pengetahuan akan sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang menggunakan sistem ajar tatap muka dalam pengaturan kelas digabungkan dengan instruksional pada kelas tambahan melalui Internet, dan alat on-line lainnya (Alruwaih, 2015). Tentu dibutuhkan analisa yang tepat guna dan tepat sasaran untuk mengembangkan teknologi dalam pembaharuan pengetahuan. Seperti yang disampaikan oleh (Dwiyogo, 2018) perlu tahapan menganalisis dan melakukan assesmen awal untuk melihat kecenderungan arah perkembangan teknologi dan strategi dalam penyampaianya.

Pendidik semakin dimudahkan dalam memilih strategi pembelajaran dengan adanya teknologi yang dapat digunakan sebagai media. Kita hendaknya tidak ketinggalan zaman dan perkembangan seperti yang dikatakan (Gusty, 2020) menyatakan bahwa perkembangan dalam bidang pendidikan telah berada di era Revolusi 4.0, namun masih banyak ditemukan praktik pembelajaran konvensional. Pembelajaran utamanya harus direncanakan dengan rancangan multi-literasi pedagogis dan memiliki berbagai kompetensi baik dalam mengakses informasi ataupun berfikir kritis dengan mengubah masalah menjadi sebuah peluang dan memiliki pemecahan masalah yang baik (Holloway & Gouthro, 2020). Sehingga pada era tersebut siswa dan pendidik tidak lagi harus terpaku pada ruangan dan waktu. Mereka dapat mengakses materi dan dapat belajar secara mandiri. Waktu dan tepat dapat disesuaikan dengan fleksibel. Sumber belajar tak

terbatas dan media pembelajaran yang inovatif merupakan ciri berkembangnya tataran dunia pendidikan.

*Blended learning* adalah salah satu implementasi perkembangan pembelajaran saat ini. Menurut (Firdaus, 2020) menjelaskan model pembelajaran campuran atau *blended learning* didalamnya memberikan kemudahan dalam memilih, mengakses sumber belajar. (Prasetyo, 2020) juga mengatakan melalui *blended learning* beberapa gaya belajar tertentu sangat efektif dalam menerima pembelajaran melalui *blended learning*, gaya belajar yang dimaksud adalah gaya belajar visual dan gaya belajar auditori. Hal ini dikarenakan peran *blended learning* mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa secara signifikan (Lozano-Lozano et al., 2020). Tentunya harapan dari model *blended learning* dapat menjadi metode yang dapat mengakomodasi kebutuhan semua gaya belajar, karena perbedaan individu menjadi fokus guru dalam memaksimalkan proses belajar serta pembelajaran. Sehingga kombinasi model pembelajaran tatap muka dan online (Kristiono et al., 2019) menjadi salahsatu opsi pada pembelajaran PJOK saat ini. Menurut (Lopo, 2020) menyatakan bahwa penerapan *blended learning* memudahkan cara belajar siswa agar memiliki motivasi dan kemauan belajar yang tinggi.

Mata pelajaran PJOK mencakup aktifitas gerak yang sangat membutuhkan praktik dan latihan. Hal ini juga disampaikan oleh (Rosdiani, 2012) yang menyatakan pendidikan jasmani adalah wujud pendidikan yang menyediakan pengalaman berupa aktivitas jasmani. Sedangkan di sisi lain perkembangan dunia digital semakin pesat, membuat aktivitas jasmani pada mata pelajaran PJOK menurun. Menurut (Kooiman et al., 2017) pembelajaran online yang dilakukan disekolah lebih berfokus kepada aspek kognitifnya, sedangkan aspek psikomotor yang juga merupakan aspek penting pada mata pelajaran PJOK menjadi kurang maksimal sehingga menghilangkan bagian social dan emosional dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran pendidikan jasmani mengacu kepada tiga aspek penting yakni kognitif, psikomotor dan afektif. Sehingga kombinasi model pembelajaran tatap muka dan online (Kristiono et al., 2019) menjadi salahsatu opsi pada pembelajaran PJOK saat ini.

Pemilihan metode yang kurang sesuai pada pembelajaran PJOK akan menimbulkan kejenuhan dan penurunan minat belajar siswa. Hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman dan tingkat partisipasi siswa pada kegiatan belajar. Selain itu juga guru perlu memperhatikan ketepatan penggunaan pendekatan *blended learning* pada pembelajaran PJOK saat materi tertentu. Guru berfokus pada pemahaman isi pembelajaran yang disampaikan dan bagaimana siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik (Zhonggen, 2015). Perlunya mengetahui umpan balik siswa sebagai acuan peningkatan kualitas pembelajaran PJOK dengan metode yang tepat guna. Untuk itu, diperlukan analisis pembelajaran *blended learning* untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran PJOK dan mengakomodasi kebutuhan pendidik dalam mengukur capaian pembelajaran.

Penulisan artikel ini, peneliti menganalisis, membahas dan mengulas implementasi pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar mata pelajaran PJOK.

## **METODE**

Peneliti menetapkan penelitian kuantitatif sebagai strategi untuk mendeskripsikan fenomena dan temuan penelitian sehingga menghasilkan langkah analisis data sebanyak lima kategori berdasarkan hasil mean dan standar deviasi. Tahapan selanjutnya adalah menyusun angket sebagai sarana dan alat mengumpulkan data penelitian. Angket dikembangkan dari definisi operasional, sehingga dapat disusun kisi-kisi instrumen penelitian. Responden disiapkan dengan sasaran kelas X untuk melihat keefektifan penggunaan *blended learning*. Total responden yang diambil datanya yaitu 103 responden. Peneliti melakukan analisis deskriptif untuk menggambarkan pola data, keunikan data, dan fokus penelitian sehingga dapat menarik kesimpulan dengan tepat. Deskripsi yang menyeluruh dan sesuai tujuan penelitian dapat meminimalisir generalisasi penelitian. Instrumen yang terdapat pada angket mengacu pada proses pembelajaran yakni menggunakan pendahuluan, pelaksanaan dan penutup. Berikut kisi-kisi instrumen yang terdapat tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen

| VARIABEL   | INDIKATOR          | DESKRIPTIF  | BUTIR             | JUMLAH |
|--|--------------------|---|-------------------|--------|
| <b>Implementasi Pembelajaran Menggunakan Pendekatan <i>Blended Learning</i> Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran PJOK Siswa SMA Kelas X</b> | Pengalaman belajar | Siswa diharapkan mengetahui dan memahami pentingnya pembelajaran PJOK   | 1, 2              | 2      |
|  | Motivasi internal  | Siswa memunculkan pernyataan kemauan yang muncul dari diri sendiri tanpa dorongan dari pihak luar dalam belajar | 3,4,5,6, 7,8      | 6      |
|  | Motivasi eksternal | Siswa mendapat motivasi belajar dari pihak luar seperti guru atau pelatih                                       | 9,10,11, 12,13,14 | 6      |

Butir angket lebih mudah diangkakan dengan presentase, untuk itu berikut adalah rumus untuk mencari presentase implementasi pembelajaran menggunakan pendekatan *blended learning* terhadap minat belajar yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber (Sudijono, 2018a)

Keterangan:

P: Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

f : Frekuensi yang sedang dicari

n : Jumlah total frekuensi

Menurut (Sudijono, 2018b) jika menggunakan kategori dapat dilakukan berdasarkan klasifikasi dari Mean dan Standar Deviasi maka akan ditemukan norma penilaian seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.** Norma Penilaian

| NO | Rumus Interval                    | Kategori      |
|----|-----------------------------------|---------------|
| 1  | $X < (M + 1,5 SD)$                | Sangat tinggi |
| 2  | $(M - 1,5 SD) < X < (M - 0,5 SD)$ | Tinggi        |
| 3  | $(M - 0,5 SD) < X < (M + 0,5 SD)$ | Sedang        |
| 4  | $(M + 0,5 SD) < X < (M + 1,5 SD)$ | Rendah        |
| 5  | $X > (M + 1,5 SD)$                | Sangat rendah |

Sumber (Sudijono, 2018b)

Keterangan :

X = Skor

M = Mean Hitung

SD = Standar Deviasi Hitung

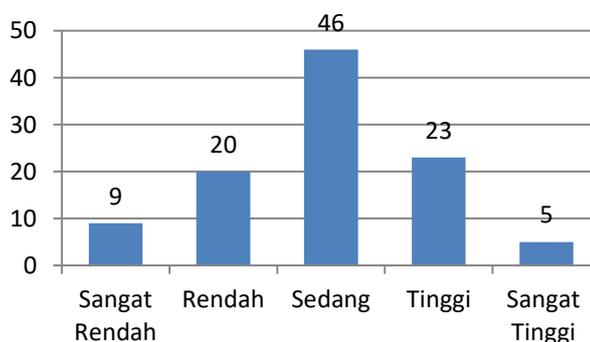
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian secara rinci akan dijabarkan pada penjelasan berikut ini (penjelasan sesuai dengan sebaran hasil angket) :

**Tabel 3.** Hasil Data Kuisisioner

| NO | Indikator          | skor maksimal | skor hasil | presentase |
|----|--------------------|---------------|------------|------------|
| 1  | pengalaman belajar | 824           | 660        | 80.1       |
| 2  | motivasi internal  | 2472          | 2043       | 82.6       |
| 3  | motivasi eksternal | 2472          | 2010       | 81.3       |

Selanjutnya hasil dari tanggapan keseluruhan sebanyak 103 responden yang telah diperoleh dan telah di analisis oleh peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:



**Gambar 1.** Deskripsi hasil penelitian survey implementasi pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PJOK

**Tabel 4.** Deskripsi hasil penelitian survey implementasi pembelajaran *blended learning* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PJOK

| Kriteria      | Interval         | Frekuensi |
|---------------|------------------|-----------|
| Sangat Rendah | $X < 41$         | 9         |
| Rendah        | $41 < X \leq 44$ | 20        |
| Sedang        | $44 < X \leq 48$ | 46        |
| Tinggi        | $48 < X \leq 51$ | 23        |
| Sangat Tinggi | $X > 51$         | 5         |
| Jumlah        |                  | 103       |

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar berkatagorikan sangat rendah 9%, rendah 19%, sedang 45%, tinggi 22%, sangat tinggi 5%. Hasil dari penelitian berdasarkan analisis data dapat diartikan implementasi pembelajaran menggunakan pendekatan *blended learning* terhadap minat belajar mata pelajaran PJOK adalah sedang. Senada dengan temuan (Anwar, 2022) yang menyatakan materi PJOK yang harus menerapkan praktikum tidak menunjukkan signifikansi atau dapat diartikan tidak efektif jika harus menggunakan pendekatan *blended learning*. Kategori sedang dapat dipengaruhi oleh variasi media yang yang digunakan oleh guru belum optimal dan masih monoton. Menurut (Jaya et al., 2021) dalam mengoptimalkan pembelajaran daring guru dapat menggunakan aplikasi seperti pertemuan dengan *zoom meeting* atau yang sejenis, aplikasi *whatsapp group* atau pesan berbalas lainnya. Hal ini juga ditegaskan oleh (Widiara, 2018a) *blended learning* menjadi jalan tengah agar pembelajaran dapat berjalan dengan seimbang, tentu guru harus menambahkan inovasi pembelajaran tujuannya adalah untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Karena *blended learning* sangat berkaitan dengan perkembangan teknologi digital atau lebih khususnya pada inovasi teknologi informasi komunikasi (Dziuban et al., 2018).

Beberapa inovasi pembelajaran bertujuan untuk membuat pembelajaran semakin menyenangkan. Dari segi usia, berbeda dengan siswa sekolah dasar, kategori siswa SMA sangat kritis dalam menanggapi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Mereka cenderung mempertanyakan bagaimana sesuatu dapat berjalan daripada hanya menerima pembelajaran tanpa tahu arah dan tujuannya. Sehingga seorang guru perlu untuk membuat inovasi baru dan menyenangkan untuk mendorong kegiatan belajar siswa secara maksimal (Huang & Gao, 2013). Pada penelitian pengembangan (Masgumelar et al., 2019) menyusun buku cetak, buku tersebut memudahkan siswa yang sudah terbiasa dengan gawai dengan mengakses materi melalui *QR code*, siswa dapat dengan mudah menikmati multimedia interaktif yang telah disediakan, dan layanan *edmodo* dimana memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran dan berdiskusi dengan guru. Siswa secara aktif dapat mengetahui arah tujuan pembelajaran dengan menggunakan panduan yang dibuat oleh guru. Tuntutan era 4.0 membuat guru harus mampu menguasai

teknologi sebagai sumber daya pengembangan inovasi pembelajaran. Senada dengan hal itu (Widiara, 2018b) memaparkan tuntutan era 4.0 dapat diimbangi dengan penguasaan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan secara *offline* guna menunjang pembelajaran *online*.

Fleksibilitas pembelajaran secara *blended learning* tidak mengurangi esensi dari penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Layaknya di dalam kelas, pembelajaran yang dilakukan secara *online* dapat diatur untuk memotivasi siswa memiliki etos belajar yang baik. (Masykuri, 2020) berpendapat bahwa membangun pembelajaran *online* dapat dikatakan sebagai upaya membangun komunitas belajar. Jika ditelaah lebih jauh arti kata komunitas belajar adalah salah satu unsur positif dalam suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini juga disampaikan oleh (Anam, 2017b) bahwa *blended learning* bertujuan menstimulus semangat belajar siswa karena disajikan dengan sesuatu yang baru yang lebih menyenangkan, menarik, dan mengasikkan saat belajar gerak. Menurut (Solhan & Dwiyo, 2020) *blended learning* serta akses yang dinamis dapat membantu siswa dalam adaptasi saat pembelajaran olahraga.

Penggunaan *blended learning* menjadi peluang guru untuk selalu mengupgrade diri mengikuti perkembangan zaman, mengasah inovasi, menumbuhkan kreatifitas dan memaksimalkan tenaga untuk dapat memberikan pelayanan yang terbaik sebagai bentuk mencerdaskan kehidupan bangsa di bidang olahraga. Dengan adanya inovasi pada pembelajaran akan berdampak baik pada tumbuhnya minat belajar siswa. Kecenderungan siswa dengan senang hati atau memiliki rasa ketertarikan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bentuk dari minat (Chen & Wang, 2017). Setiap siswa memiliki minat yang berbeda-beda terhadap suatu objek dan proses belajarnya. Namun dengan menumbuhkan minat belajar siswa, maka siswa mampu berkembang dalam setiap aktivitas baik didalam kelas maupun diluar kelasnya (Otundo & Garn, 2019). Selanjutnya untuk dapat merangsang minat belajar siswa dan melibatkannya dalam proses pembelajaran diperlukan komponen motivasi baik dari diri ataupun dari luar (Roure & Pasco, 2018)

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian berdasarkan analisis data dapat diartikan implementasi pembelajaran menggunakan pendekatan *blended learning* terhadap minat belajar mata pelajaran PJOK adalah sedang. Meningkatkan fasilitas sebagai pendukung pembelajaran menggunakan pendekatan *blended learning* untuk meningkatkan minat terhadap matapelajaran PJOK merupakan saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alruwaih, M. (2015). Effect of Blended Learning on Student'S Satisfaction for Students of the Public Authority for Applied Education and Training in Kuwait. *Science, Movement and Health*, 15(2), 442–448.
- Anam, M. S. (2017a). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Blended Learning. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK*.
- Anam, M. S. (2017b). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Blended Learning. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK*.
- Anwar, K. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom Pada Matakuliah Renang Program Studi Pendidikan Olahraga. 07(1), 88–98. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.10473>
- Chen, A., & Wang, Y. (2017). The role of interest in physical education: A review of research evidence. *Journal of Teaching in Physical Education*, 36(3), 313–322. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2017-0033>
- Dwiyogo, W. D. (2018). Developing a Blended Learning-Based Method for Problem-Solving in Capability Learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(1).
- 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(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Firdaus, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Seminar Nasional Keolahragaan, 2014*, 1–8.

- Gusty, S. (2020). *Model Pembelajaran di Era Covid-19. Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19 (Konsep, Strategi, Dampak dan Tantangan)*. Yayasan Kita Menulis.
- Holloway, S. M., & Gouthro, P. A. (2020). Using a multiliteracies approach to foster critical and creative pedagogies for adult learners. *Journal of Adult and Continuing Education*, 26(2), 203–220. <https://doi.org/10.1177/1477971420913912>
- Huang, C., & Gao, Z. (2013). Associations between students' situational interest, mastery experiences, and physical activity levels in an interactive dance game. *Psychology, Health & Medicine*, 18(2), 233–241. <https://doi.org/10.1080/13548506.2012.712703>
- Jaya, I. K. O. P., Yoda, I. K., & Iwan Swadesi, I. K. (2021). Survey Keterlaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Berbasis Daring Tingkat SMP. *Jurnal Penjakora*, 8(2), 151. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i2.32462>
- Kooiman, B. J., Sheehan, D. P., Wesolek, M., & Retegui, E. (2017). Moving online physical education from oxymoron to efficacy. *Sport, Education and Society*, 2(22), 230–246. <https://doi.org/10.1080/13573322.2015.1015978>
- Kristiono, I. D., Dwiyoogo, W. D., & Hariadi, I. (2019). Pembelajaran Ilmu Gizi Olahraga Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(2), 235. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.12004>
- Lopo, Y. N. (2020). Peran Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. *Seminar Nasional Keolahragaan, 2018*, 1–8.
- Lozano-Lozano, M., Fernández-Lao, C., Cantarero-Villanueva, I., Noguerol, I., Álvarez-Salvago, F., Cruz-Fernández, M., Arroyo-Morales, M., & Galiano-Castillo, N. (2020). A blended learning system to improve motivation, mood state, and satisfaction in undergraduate students: Randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research*, 22(5). <https://doi.org/10.2196/17101>
- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan*, 4(7), 979–986. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12645>

- Masykuri, N. M. (2020). Inovasi Blended Learning Pada Pembelajaran Pendidikan. *Seminar Nasional Keolahragaan*, 1–5.
- Otundo, J. O., & Garn, A. C. (2019). Student Interest and Engagement in Middle School Physical Education : Examining the Role of Needs Supportive Teaching. *International Journal of Educational Psychology*, 8(2), 137–161. <https://doi.org/10.17583/ijep.2019.3356>
- Prasetyo, M. T. (2020). Mengoptimalkan Pembelajaran Pendidikan Olahraga Melalui Blended Learning di Papua. *Seminar & Conference Nasional Keolahragaan*, 5–12.
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan dan Kesehatan*. Alfabeta.
- Roure, C., & Pasco, D. (2018). The impact of learning task design on students' situational interest in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 37(1), 24–34. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2017-0046>
- Solhan, A., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Teknologi dan pembelajaran blended learning pada pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan saat kondisi pandemi covid 19. *Seminar Nasional Keolahragaan*.
- Sudijono, A. (2018a). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sudijono, A. (2018b). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Widiara, I. K. (2018a). Blended Learning sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 2(2), 50–56.
- Widiara, I. K. (2018b). Blended Learning sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 2(2), 50–56.
- Zhonggen, Y. (2015). Blended learning over two decades. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 11(3), 1–19. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2015070101>