

Pengaruh Manajemen Pembelajaran Futsal Berbasis Aplikasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa

Aghnial Saiful Adli¹ Alit Rahmat² Toni Hartono³

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

DOI: 10.21009/jpja.v9i01.68799

Article History

Submitted : Mei 2026
Accepted : Mei 2026
Published : Mei 2026

Keywords

Manajemen Pembelajaran, Futsal, Aplikasi Digital, Belajar, PJOK

Learning Hasil Management, Futsal, Digital Application, Learning Outcomes, Physical Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh manajemen pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital terhadap capaian belajar siswa melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metodologi penelitian mengikuti protokol PRISMA, dengan sumber data dari Google Scholar dan SINTA pada periode 2020–2025, yang menghasilkan 11 artikel relevan. Temuan kajian mengindikasikan bahwa penerapan aplikasi digital dalam pembelajaran futsal secara signifikan meningkatkan capaian belajar siswa pada dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Media seperti video pembelajaran, platform evaluasi interaktif, dan alat analisis gerak memfasilitasi pemahaman materi serta pengembangan keterampilan teknik dasar. Selain itu, integrasi teknologi digital juga memperkuat motivasi dan partisipasi siswa. Meskipun demikian, implementasi pendekatan ini masih dihadapkan pada tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, kompetensi pendidik, dan akses internet. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis aplikasi digital terbukti efektif dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran PJOK.

Abstract

This study aims to analyze the impact of digital application-based futsal learning management on students' learning outcomes through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The research methodology adheres to the PRISMA protocol, drawing data from Google Scholar and SINTA for the period 2020–2025, yielding 11 relevant articles. The findings indicate that the integration of digital applications in futsal learning significantly enhances students' learning outcomes across cognitive, affective, and psychomotor dimensions. Media such as instructional videos, interactive evaluation platforms, and motion analysis tools facilitate material comprehension and the development of fundamental technical skills. Furthermore, digital technology bolsters student motivation and participation. Nevertheless, its implementation faces challenges, including limited infrastructure, teacher competence, and internet access. Overall, digital application-based learning proves effective in optimizing the quality of PJOK instruction.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital selama beberapa dekade terakhir telah memicu transformasi fundamental dalam ranah pendidikan, termasuk Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Transformasi ini tidak terbatas pada media pembelajaran, melainkan juga merevolusi paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju model berbasis teknologi yang lebih fleksibel, interaktif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran merupakan strategi inovatif yang terbukti meningkatkan efektivitas, efisiensi, aksesibilitas, serta daya tarik proses belajar bagi siswa. Dalam hal ini, manajemen pembelajaran berbasis aplikasi digital memainkan peran krusial dalam mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Suryobroto, 2020).

Perubahan paradigma tersebut semakin relevan dalam mengakomodasi tuntutan pendidikan abad ke-21, yang mengedepankan penguasaan teknologi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Richard E. Mayer menegaskan bahwa teknologi multimedia meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan melalui integrasi elemen visual, audio, dan interaktif. Pendekatan ini esensial bagi pembelajaran PJOK, yang secara tradisional bergantung pada demonstrasi langsung dan praktik lapangan, dengan aplikasi digital memperkaya variasi dan kedalaman pengalaman belajar.

Futsal, sebagai materi inti PJOK, menuntut penguasaan teknik dasar, taktik permainan, pengambilan keputusan, serta sikap sportivitas dalam lingkungan permainan yang dinamis. Namun, praktik pembelajaran di sekolah sering terkendala oleh keterbatasan sarana prasarana, minimnya variasi metode, keterbatasan waktu praktik, dan kurangnya pemanfaatan teknologi. Akibatnya, keterlibatan siswa menurun, dan hasil belajar pada domain kognitif, afektif, serta psikomotorik kurang optimal (Pratama & Wibowo, 2021; Ginanjar, 2020).

Pembelajaran konvensional, yang mengandalkan ceramah dan demonstrasi tanpa media digital memadai, menyulitkan siswa dalam memahami teknik kompleks seperti passing, controlling, dribbling, dan shooting. Keterbatasan sumber daya juga menghambat evaluasi keterampilan. Aplikasi digital muncul sebagai solusi potensial untuk mengatasi kendala tersebut.

Penelitian terkini menunjukkan peningkatan adopsi aplikasi digital dalam PJOK, mencakup video pembelajaran, Learning Management System (LMS), kuis interaktif, dan analisis gerak (motion analysis), yang memungkinkan pengelolaan pembelajaran secara sistematis dan menarik.

Zainuddin et al. (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar melalui interaktivitas yang superior. Temuan ini didukung Rahmawati dan Sugiyanto (2022), yang membuktikan peningkatan signifikan pemahaman konsep serta teknik futsal melalui video interaktif.

Dalam manajemen pembelajaran futsal, aplikasi digital berfungsi strategis pada setiap tahap. Pada perencanaan, teknologi memfasilitasi penyusunan RPP elektronik, modul interaktif, video tutorial, dan evaluasi daring, memungkinkan penyesuaian materi dengan profil siswa. Teori manajemen pendidikan George R. Terry menekankan bahwa perencanaan terstruktur menjadi prasyarat keberhasilan, yang diperkuat oleh aplikasi digital untuk efisiensi struktural.

Pada pelaksanaan, aplikasi digital menciptakan pembelajaran aktif dan partisipatif melalui video serta simulasi yang memungkinkan pengulangan gerakan untuk penguasaan motorik. Pendekatan *blended learning*—kombinasi tatap muka dan daring—menawarkan fleksibilitas mandiri. Teori *multimedia learning* Mayer menjelaskan bahwa stimulasi multisensori meningkatkan retensi dan pemahaman.

Secara psikomotorik, aplikasi analisis gerak memberikan umpan balik visual presisi, memungkinkan perbandingan rekaman siswa dengan model ideal. Nugroho dan Putra (2023) mengonfirmasi peningkatan akurasi teknik *passing*, *shooting*, dan *dribbling*, menjadikan teknologi superior dalam pembelajaran keterampilan olahraga. Pada domain afektif, media interaktif, *gamification*, dan kuis digital meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi. Setiawan (2021) menemukan antusiasme siswa lebih tinggi dengan media digital, menjadikan teknologi sebagai pencipta pengalaman belajar yang bermakna.

Pada evaluasi, platform digital memungkinkan penilaian objektif dan efisien terhadap teori serta praktik melalui video tugas, dengan penyimpanan data otomatis untuk monitoring berkelanjutan, meningkatkan transparansi dan akurasi.

Implementasi ini tetap menghadapi tantangan, seperti disparitas infrastruktur (akses internet dan perangkat), kompetensi guru yang rendah, serta variasi literasi digital siswa. Ginanjar (2020) menyoroti kesulitan guru PJOK akibat minimnya pelatihan.

Keberhasilan memerlukan sinergi stakeholder: sekolah menyediakan fasilitas, pemerintah meningkatkan pelatihan kompetensi digital, dan guru menginovasi model adaptif. Dukungan ini akan menjadikan pembelajaran futsal berbasis digital sebagai paradigma PJOK modern yang komprehensif.

Secara keseluruhan, integrasi aplikasi digital dalam manajemen pembelajaran futsal menawarkan potensi substansial untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknologi ini tidak hanya mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran secara efektif dan sistematis, tetapi juga menghasilkan pengalaman interaktif yang selaras dengan generasi digital, sehingga wajib didorong sebagai inovasi pendidikan abad ke-21.

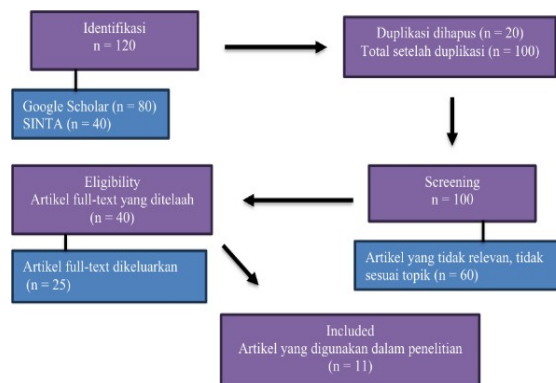
METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR), yaitu pendekatan penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian yang relevan guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai pengaruh manajemen pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital terhadap capaian belajar siswa. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran menyeluruh berdasarkan berbagai temuan penelitian yang telah dipublikasikan (Kitchenham & Charters, 2007). Proses penelitian mengacu pada pedoman PRISMA yang bertujuan untuk menjamin transparansi, sistematisitas, dan replikabilitas dalam proses penelusuran serta seleksi literatur (Page et al., 2021). Tahapan penelitian meliputi perumusan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, seleksi studi melalui proses penyaringan dan evaluasi kelayakan, ekstraksi data, serta analisis dan sintesis data.

Sumber data penelitian diperoleh dari database ilmiah, yaitu Google Scholar, SINTA (Science and Technology Index), serta jurnal nasional dan internasional sebagai pendukung. Proses pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti “manajemen pembelajaran futsal”, “aplikasi digital dalam PJOK”, “pembelajaran futsal berbasis teknologi”, “digital learning in physical education”, dan “hasil belajar siswa”, yang dikombinasikan dengan operator Boolean (AND dan OR) untuk memperoleh hasil pencarian yang relevan. Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi artikel yang relevan dengan topik PJOK, futsal, dan teknologi digital, diterbitkan pada rentang tahun 2020–2025, terindeks di Google Scholar atau SINTA, tersedia dalam bentuk full-text, serta menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, atau eksperimen. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak relevan, non-ilmiah, tidak tersedia full text, serta artikel duplikat.

Proses seleksi artikel dilakukan berdasarkan tahapan PRISMA yang meliputi identifikasi, screening, eligibility, dan included. Selanjutnya, data dari artikel terpilih diekstraksi dengan mengidentifikasi nama penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, metode penelitian, subjek penelitian,

dan hasil penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui pengelompokan artikel berdasarkan tema, perbandingan temuan antarpelitian, serta penarikan kesimpulan dari berbagai hasil penelitian. Sintesis data dilakukan secara naratif untuk menilai efektivitas penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran futsal, menganalisis pengaruhnya terhadap capaian belajar siswa, serta mengidentifikasi tren penelitian terkini dalam bidang PJOK berbasis teknologi.



Gambar 1. Diagram Prisma

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan sintesis dari 11 artikel yang dianalisis melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR), manajemen pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran, melainkan juga sebagai alat strategis untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan PJOK secara komprehensif. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa integrasi teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran futsal dari model berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi lebih partisipatif, interaktif, dan berorientasi pada siswa (student-centered learning). Perubahan ini selaras dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang mengutamakan penguasaan teknologi, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, efektivitas aplikasi digital dalam pembelajaran futsal dapat dievaluasi melalui tiga domain hasil belajar, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif, media digital seperti video pembelajaran, aplikasi simulasi teknik, learning management system (LMS), serta kuis interaktif menyediakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa. Materi teknik dasar futsal, seperti passing, controlling, dribbling, dan shooting, dapat divisualisasikan secara rinci melalui fitur gerak lambat (slow motion) atau animasi digital. Fenomena ini mendukung teori multimedia learning Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa integrasi elemen visual dan audio meningkatkan

pemahaman serta retensi informasi siswa dibandingkan pendekatan ceramah konvensional. Temuan ini diperkuat oleh studi Rahmawati dan Sugiyanto (2022), yang membuktikan bahwa video instruksional berbasis aplikasi digital secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep permainan futsal ketimbang metode tradisional.

Pada domain psikomotorik, teknologi digital memberikan kontribusi inovatif dengan memfasilitasi observasi gerak secara mandiri dan berulang oleh siswa. Aplikasi analisis gerak (motion analysis) memungkinkan identifikasi kesalahan teknik serta koreksi gerakan yang lebih presisi. Dalam konteks futsal, umpan balik (feedback) menjadi lebih efektif karena siswa dapat membandingkan gerakan mereka dengan model ideal. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran motorik, yang menekankan peran umpan balik visual dalam pengembangan keterampilan gerak olahraga. Nugroho dan Putra (2023) menyimpulkan bahwa aplikasi analisis teknik meningkatkan akurasi gerak dasar futsal siswa, khususnya pada passing dan shooting. Selain itu, pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas akses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan frekuensi latihan dibandingkan pembelajaran tatap muka yang dibatasi waktu.

Dalam ranah afektif, penerapan aplikasi digital terbukti meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Pembelajaran olahraga konvensional sering kali dianggap monoton karena terfokus pada praktik lapangan tanpa variasi media. Teknologi digital menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik melalui video interaktif, gamification, dan evaluasi berbasis aplikasi. Penelitian Setiawan (2021) menunjukkan peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa saat pembelajaran futsal diintegrasikan dengan media digital interaktif. Kondisi ini dapat dijelaskan oleh teori motivasi belajar, yang menyatakan bahwa media menarik meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.

Dari sudut pandang manajemen pembelajaran, aplikasi digital memberikan dampak substansial pada tiga tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada perencanaan, guru dapat menyusun perangkat pembelajaran secara sistematis melalui platform digital, termasuk RPP elektronik, pengelolaan materi, dan penjadwalan berbasis LMS. Teknologi ini memudahkan penyesuaian materi dengan karakteristik siswa dan capaian pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan George R. Terry, manajemen efektif bergantung pada perencanaan terstruktur untuk mencapai tujuan optimal. Dengan demikian, aplikasi digital meningkatkan pengelolaan pembelajaran PJOK

yang sebelumnya bersifat konvensional.

Pada pelaksanaan, aplikasi digital memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan interaktif, di mana guru bertransformasi menjadi fasilitator yang membimbing eksplorasi mandiri siswa. Integrasi ini mendukung pendekatan blended learning, yang menggabungkan tatap muka dan daring, terbukti efektif pasca-pandemi. Studi Zainuddin et al. (2020) mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa jika dirancang secara sistematis.

Pada evaluasi, aplikasi digital menyederhanakan penilaian yang objektif, cepat, dan efisien, termasuk pengukuran teori dan keterampilan melalui video praktik digital. Data hasil belajar terekam otomatis, memfasilitasi monitoring perkembangan siswa. Digitalisasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat administrasi dan evaluasi pendidikan.

Tabel 1. Ringkasan Artikel

Penulis	Tahun	Metode	Hasil Penelitian
Rahmawati & Sugiyanto	2022	Eksperimen	Meningkatkan hasil belajar kognitif melalui media digital interaktif
Nugroho & Putra	2023	Kuasi eksperimen	Meningkatkan keterampilan psikomotor (passing, dribbling, shooting)
Setiawan	2021	Deskriptif kualitatif	Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa
Ginjar	2020	Kualitatif	Menunjukkan kendala pembelajaran (fasilitas, akses teknologi)
Pratama & Wibowo	2021	Deskriptif	Pembelajaran futsal masih konvensional dan kurang inovatif
Suryobroto	2020	Studi literatur	Manajemen pembelajaran mendukung perencanaan, pelaksanaan, evaluasi
Zainuddin et al.	2020	Systematic Review	Teknologi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital menghadapi tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi (akses internet dan perangkat), kompetensi guru yang rendah,

serta literasi digital siswa yang minim di daerah tertentu. Ginanjar (2020) menyoroti kesulitan guru PJOK dalam integrasi teknologi akibat kurangnya pelatihan. Oleh karena itu, keberhasilan manajemen ini memerlukan kolaborasi multi-stakeholder, termasuk penyediaan fasilitas oleh sekolah, pelatihan kompetensi digital oleh pemerintah, dan pengembangan kurikulum PJOK yang mengintegrasikan teknologi.

Secara keseluruhan, SLR ini menyimpulkan bahwa manajemen pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital merupakan inovasi efektif untuk meningkatkan kualitas PJOK. Integrasi teknologi meningkatkan hasil belajar di domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta memperkuat manajemen melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang lebih sistematis. Dengan infrastruktur memadai dan peningkatan kompetensi guru, model ini berpotensi menjadi paradigma pembelajaran olahraga modern yang adaptif dan berorientasi pada kebutuhan siswa abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan Systematic Literature Review (SLR) terhadap beragam studi mengenai manajemen pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi digital memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pembelajaran futsal terbukti merevolusi proses pembelajaran dari model konvensional menjadi lebih interaktif, fleksibel, inovatif, dan berorientasi pada siswa (*student-centered learning*). Perubahan ini selaras dengan imperatif pendidikan abad ke-21, yang mengutamakan penguasaan teknologi, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis.

Sintesis hasil penelitian mengindikasikan pengaruh positif aplikasi digital terhadap pencapaian belajar siswa pada tiga domain primer: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam domain kognitif, media digital seperti video pembelajaran, simulasi teknik, dan Learning Management System (LMS) memfasilitasi pemahaman konsep serta teknik dasar futsal secara lebih konkret, sistematis, dan mudah dicerna. Pada domain psikomotorik, aplikasi analisis gerak (*motion analysis*) menyediakan umpan balik visual yang efektif, sehingga meningkatkan penguasaan keterampilan dasar seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Sementara itu, pada domain afektif, media interaktif dan *gamification* terbukti meningkatkan motivasi, minat belajar, partisipasi, serta keterlibatan siswa secara aktif.

Di samping peningkatan hasil belajar, aplikasi digital juga memperkokoh manajemen pembelajaran futsal pada dimensi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru dapat menyusun perangkat pembelajaran secara lebih terstruktur melalui teknologi digital, mengimplementasikan pendekatan blended learning yang fleksibel, serta melakukan evaluasi yang objektif, cepat, dan efisien via platform digital. Dengan demikian, teknologi digital berperan tidak hanya sebagai sarana pembelajaran, melainkan juga sebagai instrumen strategis untuk optimalisasi pengelolaan pembelajaran PJOK secara komprehensif.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital masih dihadapkan pada berbagai kendala, termasuk keterbatasan infrastruktur teknologi, disparitas akses internet, kompetensi digital guru yang rendah, serta variasi literasi digital siswa. Oleh karenanya, diperlukan komitmen berkelanjutan dari stakeholder—sekolah, pemerintah, dan tenaga pendidik—melalui penyediaan fasilitas teknologi, program pelatihan kompetensi digital, serta reformulasi kurikulum yang adaptif terhadap evolusi teknologi pendidikan.

Secara keseluruhan, manajemen pembelajaran futsal berbasis aplikasi digital menjanjikan potensi signifikan sebagai paradigma pembelajaran PJOK kontemporer yang efektif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan pengelolaan yang presisi dan dukungan infrastruktur yang memadai, integrasi teknologi digital dapat mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan serta pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginanjari, A. (2020). Kendala implementasi pembelajaran PJOK berbasis digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 115–123.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. EBSE Technical Report Version 2.3. Keele University & Durham University, United Kingdom.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nugroho, A., & Putra, D. (2023). Pengaruh aplikasi analisis gerak terhadap keterampilan teknik dasar futsal siswa sekolah menengah. *Jurnal Keolahragaan*, 11(1), 45–56.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E.,

- Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pratama, R., & Wibowo, A. (2021). Analisis pembelajaran futsal pada mata pelajaran PJOK di sekolah menengah. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 17(1), 34–42.
- Rahmawati, N., & Sugiyanto. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman teknik dasar futsal. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 10(3), 201–210.
- Setiawan, R. (2021). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran futsal. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 7(2), 98–107.
- Suryobroto, A. S. (2020). Manajemen pembelajaran pendidikan jasmani berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(1), 12–21.
- Terry, G. R. (2014). *Principles of Management*. Illinois: Richard D. Irwin Inc.
- Zainuddin, Z., Haruna, H., Li, X., Zhang, Y., & Chu, S. K. W. (2020). A systematic review of flipped classroom empirical evidence from different fields: What are the gaps and future trends? *On the Horizon*, 28(2), 72–86. <https://doi.org/10.1108/OTH-09-2019-0058>