

# **PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN OLAHRAGA KETERAMPILAN BOLAVOLI**

**Dony Navia Pratama<sup>1</sup>**  
**Universitas Negeri Malang**  
**E-mail : doninavia11@gmail.com**

**Abstrak:** Tujuan pembuatan artikel ini adalah mengetahui sejauh mana perkembangan atau penerapan *blended learning* dalam pembelajaran keterampilan bolavoli. Metode penulisan menggunakan meta analysis. Sumber data yang digunakan adalah data primer yang terdiri dari 10 artikel Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi bentuk dokumentasi. Simpulan dalam artikel ini adalah penerapan *blended learning* dalam pembelajaran keterampilan bolavoli sudah baik, karena dari hasil penelitian eksperimental, penelitian dan pengembangan, dan penelitian tindakan kelas menunjukkan dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli

**Kata kunci:** *blended learning*, keterampilan bolavoli

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas fisik melalui pembelajaran gerak (Mu'arifin, 2012:21). Keterlaksanaan pembelajaran gerak berupa gerak dasar yang sempurna akan mempengaruhi kualitas dari siswa dalam menguasai keterampilan olahraga tertentu. Oleh karena itu keterampilan dalam menguasai suatu keterampilan olahraga dalam pendidikan jasmani tidak semata-mata muncul dengan sendirinya, untuk menguasai suatu keterampilan olahraga tersebut siswa akan melalui tahapan pembelajaran gerak terlebih dahulu.

Salah satu keterampilan olahraga yang di ajarkan melalui pendidikan jasmani adalah keterampilan bolavoli (Permendikbud No 21 tahun 2016). Pembelajaran bolavoli merupakan salah satu jenis permainan bola besar yang dimainkan oleh dua kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang yang saling mempertahankan bola agar tidak menyentuh ke bagian lapangannya (Roesdiyanto, 1992:1). Permainan bolavoli dilakukan sangat kompleks karena dalam melaksanakan keterampilan bermain bolavoli, peran dari keterampilan gerak pada anggota tubuh hampir seluruhnya diperlukan. Seperti halnya dengan jenis keterampilan olahraga yang lain, untuk memperoleh keterampilan bermain bolavoli juga memerlukan tahapan belajar gerak agar penguasaan pada teknik dasar dapat dilakukan dengan baik dan benar. Tahapan pembelajaran tersebut meliputi tahap pembelajaran kognitif, tahap pembelajaran asosiatif, dan tahapan pembelajaran otomatisasi, (Fitts & Posner, 1967). Tahap kognitif dalam pembelajaran bolavoli merupakan tahap dimana guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bagaimana cara melakukan gerakan teknik dasar dalam keterampilan bolavoli. Tahap asosiatif dilakukan setelah siswa berhasil mengolah memori kognitif untuk kemudian dipraktikkan kedalam aktivitas gerakan yang terorganisir, pada tahap ini pula siswa mulai membangun keberanian dan kepercayaan diri. Sedangkan tahap otomatisasi dapat diartikan sebagai tahap dimana siswa sudah terampil dalam melakukan berbagai teknik permainan bolavoli sebagai akibat dari latihan yang berulang-ulang di tahap sebelumnya.

Dari ketiga tahap tersebut, tahap kognitif jelas sangat penting dan memiliki makna yang sangat besar sebagai pondasi awal terhadap keberhasilan menguasai keterampilan bermain bolavoli. Sejalan dengan pendapat Kim, dkk (2015) yang menyatakan bahwa pemahaman dalam pembelajaran sangat perlu diperkuat dengan cara mengembangkan keterampilan kognitif terlebih dahulu untuk memungkinkan tercapainya pengetahuan praktik dan implementasinya. Kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru pada tahap kognitif akan mempengaruhi hasil dari

keterampilan bermain bolavoli yang dipelajari siswa. Oleh karena itu, selama proses pembelajaran di tahap kognitif sangat penting bagi guru untuk memberikan pemahaman mengenai materi pembelajaran secara efektif. Untuk memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan tersebut guru diharapkan mampu memfasilitasi siswa untuk belajar dengan memberikan media pembelajaran yang utuh dan menarik. Pembelajaran yang dimaksudkan adalah pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada materi yang disampaikan oleh guru melalui pertemuan tatap muka yang memiliki keterbatasan waktu. Fasilitas untuk dapat mengakses sendiri sumber belajar penting untuk dilakukan siswa, sumber belajar tersebut adalah media online berupa audio, visual, maupun audio visual yang diperoleh melalui inovasi sumber belajar yang dilakukan oleh guru.

Salah satu pembelajaran yang saat ini sangat mencolok dan dianggap efektif dalam dunia pembelajaran pendidikan jasmani adalah *blended learning*. Dwiyo (2013:45) *blended learning* merupakan belajar yang mengkombinasikan antara pertemuan tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer yang meliputi pembelajaran *online* dan *offline*. Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pembelajaran yang menarik karena siswa dihadapkan pada berbagai macam situasi dan gaya belajar, sehingga pembelajaran tidak monoton. Siswa dapat melakukan proses belajar kapanpun dan dimanapun dengan sumber belajar yang beragam pada saat guru tidak dapat memberikan penjelasan secara tatap muka di sekolah. Selain itu pentingnya *blended learning* terdapat hasil penelitian El-Saied (2015) menunjukkan bahwa pentingnya dan efektivitas penggunaan alat bantu teknologi pendidikan dalam meningkatkan proses pendidikan dan kualitas pendidikan dalam pembelajaran bolavoli. Selain itu, hasil penelitian lain Suhairi (2020) menyatakan bahwa 1) Pelatih belum pernah menggunakan pendekatan multimedia interaktif dalam proses pelatihan, 2) Model latihan bola voli belum bervariasi, 3) Perlu dikembangkan berbagai model pelatihan keterampilan bola voli, 4) Adanya kebutuhan akan multimedia-model pelatihan keterampilan voli berbasis. Hasil penelitian lain, Adi & Fathoni (2020). menunjukkan terdapat pelayanan khusus bagi siswa yang mengikuti pelatihan dan perlombaan. Namun, keterampilan mereka tidak efektif dan membutuhkan peningkatan jam mengajar dan beban kerja. Oleh karena itu, berdasarkan karakteristik Sekolah Olahraga serta kebutuhan guru dan siswa maka dikembangkan model *Blended Learning*.

Dari studi kasus dan pendapat tersebut, maka sebagai pengajar dalam pendidikan jasmani dan olahraga perlu mengetahui peranan, manfaat produk dari *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli. Saat ini, berbagai macam penelitian mengenai *blended learning* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran bolavoli telah banyak dilakukan. Oleh karena itu dalam artikel ini akan membahas kualitas dari penerapan *blended learning* berupa studi literatur yang berasal dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan ulasan teori dan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan studi pustaka terhadap artikel mengenai pembelajaran bola voli yang ditingkatkan melalui *blended learning*, maka judul dalam artikel ini adalah “Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Olahraga Keterampilan Bolavoli”.

Tujuan pembuatan artikel ini adalah mengetahui sejauh mana perkembangan atau penerapan *blended learning* dalam pembelajaran keterampilan bolavoli. Artikel ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan digunakan sebagai rujukan bagi guru mengenai penerapan *blended learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran bola voli.

## **METODE**

Metode penulisan artikel ini dengan menggunakan meta analysis. Meta-analisis merupakan salah satu upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan data primer yang terdiri dari 10 artikel berisikan penelitian eksperimen, penelitian dan pengembangan, dan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi bentuk dokumentasi, Teknik pengumpulan

data ini melalui penelusuran online di Google Scholar dengan kata kunci pengumpulan data yang digunakan yaitu *blended learning*, pembelajaran bolavoli.

## HASIL

Penelitian tentang *blended learning* sudah banyak banyak dilakukan dalam semua bidang. Namun artikel ini akan membahas mengenai hasil penelitian penerapan *blended learning* dalam pembelajaran olahraga bolavoli. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian dari 10 jurnal terkait dengan penerapan *blended learning* dalam pembelajaran olahraga bolavoli.

### Artikel Penelitian Eksperimental

Penelitian pertama dilakukan oleh Al-Hadidi, dkk (2013) membahas tentang pengaruh *blended learning* pada mahasiswa Fakultas Pendidikan Jasmani Universitas Yordania dalam keterampilan *passing* bawah bolavoli. Hasil penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *passing* bawah pada kelompok eksperimen secara signifikan antara pre-test dan post-test,  $T_{hitung} = 7,47$ ,  $p < .05$  dengan nilai ukuran sebesar 98,2% (2) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *passing* bawah pada kelompok kontrol secara signifikan antara pre-test dan post-test,  $T_{hitung} = 3.42$ ,  $p < .05$ . (3) Terdapat perbedaan nilai rata-rata post-test *passing* bawah secara signifikan antara kelompok eksperimen dan control,  $T_{hitung} = 3,66$ ,  $p < .05$  dengan nilai ukuran sebesar 93,1%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat *blended learning* berpengaruh terhadap peningkatan *passing* bawah bolavoli.

Penelitian ke dua dilakukan oleh Gunawan, dkk (2019) membahas tentang pengaruh pembelajaran multimedia interaktif terhadap keterampilan bolavoli mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes keterampilan teknik dasar bolavoli pada kelompok eksperimen secara signifikan antara pre-test dan post-test, nilai  $si(2\text{-tailed}) p < 0,05$  (2) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes keterampilan teknik dasar bolavoli pada kelompok kontrol secara signifikan antara pre-test dan post-test, nilai  $si(2\text{-tailed}) p < 0,05$ . (3) Nilai Mean N-Gain kelompok eksperimen sebesar 81,6%, sedangkan nilai Mean N-Gain kelompok kontrol sebesar 42,6%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif bolavoli lebih efektif dari pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan teknis dasar pada olahraga bola voli siswa.

Penelitian ke tiga dilakukan oleh Mohamed (2016) membahas tentang pengaruh strategi pendidikan berbasis *flipped learning* terhadap pembelajaran keterampilan servis atas dan bawah bolavoli. Hasil penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *service* atas dan bawah pada kelompok eksperimen secara signifikan antara pre-test dan post-test,  $T_{hitung} = (9,56 \text{ dan } 8,59)$ ,  $p < 0,05$  (2) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *service* atas dan bawah pada kelompok kontrol secara signifikan antara pre-test dan post-test,  $T_{hitung} = (7,18 \text{ dan } 6,51)$ ,  $p < .05$ . (3) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *passing* bawah secara signifikan antara kelompok eksperimen dan control,  $T_{hitung} = (3,47 \text{ dan } 3,23)$ ,  $p < .05$  yang menunjukkan tingkat kinerja terampil yang lebih tinggi untuk kelompok eksperimen dari pada kelompok kontrol. Dapat disimpulkan bahwa *flipped learning* berpengaruh terhadap *passing* bawah bolavoli.

Penelitian ke empat dilakukan oleh El-Giendy (2016) membahas tentang pengaruh program teknologi (teknik model tiga dimensi dan multimedia) pada pembelajaran terampil di bolavoli. Hasil penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *service* atas pada kelompok eksperimen1 secara signifikan antara pre-test dan post-test,  $T_{hitung} = 5,68$ ,  $p < 0,05$  (2) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *service* atas dan bawah pada kelompok eksperimen2 secara signifikan antara pre-test dan post-test,  $T_{hitung} = 3,94$ ,  $p < .05$ . (3) Terdapat perbedaan nilai rata-rata tes *passing* bawah secara signifikan antara kelompok eksperimen dan control,  $T_{hitung} = 3,88$ ,  $p < .05$  yang menunjukkan tingkat kinerja terampil yang lebih tinggi untuk kelompok eksperimen1 (model interaktif) dari pada kelompok eksperimen2 (multimedia). Dapat disimpulkan bahwa teknik model tiga dimensi dan multimedia berpengaruh terhadap *passing* bawah bolavoli.

**Tabel 1. Data Hasil Artikel Penelitian Eksperimental**

No	Peneliti/ Tahun	Judul	Kel	Hasil Penelitian				
				Mean Pre- Test	Mean Post- Test	T <sub>hitung</sub>	keterangan	Efektivitas
1	Al-Hadidi, dkk (2013)	Effect of the blended learning in students of the faculty of physical education in the university of Jordan acquiring the skill of under hand passing of the volley ball	Eksperimen Control Eksperimen x control	19,33 15,67	24,86 17,75	7,47 3,42 3,66	Sig Sig Sig	98,2%
2	Gunawan, dkk (2019)	Effect of interactive multimedia learning to learn skills of students sports volleyball	Eksperimen Control	Untuk hasil pre, post dan T <sub>hitung</sub> tidak diketahui, tapi nilai si(2-tailed) p < 0,05			Sig Sig	81,6%, 42,6%
3	Mohamed (2016)	Effect of using an educational strategy on performance level of the overhead serve and underhand serve skills in volleyball	Eksperimen Control Eksperimen x control	6,58 7,54 6,63 7,57	11,59 11,97 10,02 10,56	9,56 8,59 7,18 6,51 3,47 3,23	Sig Sig Sig	
4	El-Giendy (2016)	Effects of technology programmes (three- dimensional models technique and multimedia) on skillful learning in volleyball	Eksperimen Control Eksperimen x control	9,14 9,20	11,56 10,39	5,68 3,94 3,88	Sig Sig Sig	

Catatan : untuk T<sub>hitung</sub> Eksperimen x control dilihat dari mean post test

### Artikel Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pertama dilakukan oleh Haryanto, dkk (2015) membahas tentang mengembangkan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif. Hasil validasi ahli pembelajaran penjasorkes sebesar 87,5%, hasil validasi ahli permainan bolavoli 91,1%, hasil validasi ahli media sebesar 89,6%, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil dengan subjek 8 siswa diperoleh sebesar 86,4% dan untuk uji coba kelompok besar dengan subjek 30 siswa diperoleh hasil sebesar 93,6%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media interkatif permainan bolavoli dinyatakan layak digunakan.

Penelitian ke dua dilakukan oleh Winarno, dkk (2017) membahas tentang mengembangkan produk pembelajaran bolavoli menggunakan model blended learning yang terintegrasi dengan E-learning Universitas Negeri Malang (UM). Hasil validasi ahli bolavoli sebesar 85%, hasil validasi ahli media pembelajaran 87%, hasil validasi ahli *blended learning* sebesar 95%, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh sebesar 80,95% dan untuk uji coba kelompok besar diperoleh hasil sebesar 84,79%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran bolavoli dengan

model blended learning yang terintegrasi dengan sistem manajemen pembelajaran sangat cocok diterapkan.

Penelitian ke tiga dilakukan oleh Roesdiyanto, dkk (2017) membahas tentang pengembangan produk pembelajaran bolavoli pantai menggunakan model blended learning yang terintegrasi dengan E-learning Universitas Negeri Malang (UM). Hasil validasi ahli bolavoli pantai sebesar 83,5%, hasil validasi ahli media pembelajaran 88%, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh sebesar 84% dan untuk uji coba kelompok besar diperoleh hasil sebesar 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran bolavoli dengan model *blended learning* yang terintegrasi dengan sistem manajemen pembelajaran sangat cocok diterapkan.

Penelitian ke empat dilakukan oleh Suhairi (2020) membahas tentang pengembangan model pelatihan keterampilan smash pada bola voli berbasis multimedia interaktif. Hasil validasi ahli permainan bolavoli 94,63%, hasil validasi ahli media sebesar 94,09%, sedangkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh sebesar 93,81% dan untuk uji coba kelompok besar dengan subjek 30 siswa diperoleh hasil sebesar 96,38%. Sedangkan efektifitas dilihat dari rata-rata pre test sebesar 9,30 yang naik pada post test sebesar 16,57. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media interkatif permainan bolavoli dinyatakan layak digunakan.

**Tabel 2. Data Hasil Artikel Penelitian dan Pengembangan**

No	Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Produk			Efektifitas
			Validitas	Uji Kel. Kecil	Uji Kel. Besar	
1	Haryanto , dkk (2015)	Pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di smp negeri 6 kabupaten situbondo	ahli pembelajaran 87,5% ahli bolavoli 91,1%, ahli media 89,6%	86,4%	93,6%	
2	Winarno, dkk (2017)	The use of blended learning model integrated with learning management system in volleyball learning subject in faculty of sports science state university of malang	ahli bolavoli 85% ahli media 87%, ahli <i>blended learning</i> 95%	80,95%	84,79%	
3	Roesdiya nto, dkk (2017)	The use of blended learning model integrated with learning management system in beach volleyball learning subject in faculty of sports science state university of malang	ahli bolavoli pantai 83,5% ahli media pembelajaran 88%	84%	95%	
4	Suhairi (2020)	Development of smash skills training model on volleyball based on interactive multimedia	ahli bolavoli 94,63%, ahli media 94,09%,	93,81%	96,38%	pre test 9,30 post test 16,57

### Artikel Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Hartati, ddk (2018) membahas tentang peningkatan hasil belajar keterampilan pada mahasiswa Keguruan dan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu

Seminar Nasional Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Malang 2020

“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI ERA BARU”

Pengetahuan Alam UNSRI angkatan 2016 setelah menggunakan multimedia berbasis macro flash. Berdasarkan data awal dapat dijelaskan bahwa siswa dalam kategori baik sebanyak 2 siswa (5%), kategori cukup 12 siswa (30%), kategori kurang 23 siswa (57,5%), kategori sangat kurang 3 siswa (7,5%). Kemudian hasil penelitian siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 2 siswa (5%) dalam kategori baik meningkat menjadi 10 siswa (25%), 12 siswa (30%) dalam kategori cukup meningkat 25 siswa (62,5%), dan kategori kurang yang semula 26 siswa (65 %) menurun menjadi 5 siswa (12,5%). Hasil pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan dari 10 siswa (25%) dalam kategori baik menjadi 37 siswa (92,5%), dan 3 siswa (7,5%) dalam kategori cukup. Temuan penelitian ini adalah multimedia macroflash efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan passing pada permainan bolavoli.

Penelitian ke dua yang dilakukan oleh Nopianto, ddk (2020) membahas tentang peningkatan keterampilan servis underhand dalam permainan bola voli melalui media audio visual. Berdasarkan data pra siklus ketuntasan siswa 27,5% dengan skor rata-rata 11,33. Pada siklus I ketuntasan siswa mencapai 62,5% dengan nilai rata-rata 13,35. Sedangkan untuk Siklus II ketuntasan siswa sebesar 92,5% dengan nilai rata-rata 15,75; 3) Ketuntasan klasikal telah tercapai pada Siklus II yaitu sebesar 92,5% (37 orang) yang tuntas dan 7,5% (3 orang) yang tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan keterampilan servis bawah dalam permainan bolavoli.

**Tabel 3. Data Hasil Artikel Penelitian Tindakan Kelas**

No	Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli		
			Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Hartati, ddk (2018)	Macro flash-based multimedia for improvement of the learning result of volleyball game	kategori baik 2 (5%), kategori cukup 12 (30%), kurang 23 (57,5%), sangat kurang 3 (7,5%)	kategori baik 10 (25%), cukup 25 (62,5%), dan kurang 5 (12,5%)	kategori baik 37 (92,5%), dan 3 (7,5%) dalam kategori cukup
2	Nopianto, ddk (2020)	Increasing underhand service skills in volleyball game through audio visual media	27,5%	62,5%	92,5%

## PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sering kali menggunakan proses pembelajaran konvensional (tatap muka), dikarenakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di perlukan demonstrasi dari guru dan murid yang secara langsung untuk lebih efektif. Tetapi hal tersebut tidak menutup kemungkinan untuk pembelajaran yang lebih terpadu, seperti berdasarkan hasil analisis dari 10 artikel di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga khususnya bolavoli dapat ditingkatkan melalui pembelajaran campuran (*blended learning*).

Dari hasil analisis yang terdiri 4 artikel penelitian eksperimental menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan berbasis multimedia interaktif, teknologi, dan *flipped learning* dapat memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan bolavoli. Untuk 4 artikel penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa produk pengembangan berupa multimedia interaktif, video, textbook layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bolavoli. Sedangkan 2 artikel penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pembelajaran bolavoli dapat ditingkatkan melalui multimedia dan media audio visual (bahan *blended learning*).

Dari hasil tersebut juga didukung dengan penelitian Akkoyunlu & Soylu (2008) tentang persepsi siswa tentang *blended learning* yang mengungkapkan bahwa pandangan siswa tentang proses pembelajaran campuran, seperti kemudahan penggunaan lingkungan web, evaluasi, lingkungan tatap muka dll, berbeda sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, hasil penelitian

Aida (2019) menunjukkan bahwa siswa puas dengan pembelajaran campuran (*blended learning*) sebesar 83%. Hasil penelitian lain, Huy & Vu (2020) menunjukkan bahwa data angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa pada sesi kelas campuran memiliki persepsi positif terhadap aktivitas pembelajaran.

Untuk hasil analisis 10 artikel tersebut yang mendukung keberhasilan *blended learning* kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu ekonomi, pedagogis, informal, organisasi, konten teknologi dan budaya (Dwiyogo, 2013:45). Selain itu, didukung penelitian Giannousi & Kioumourtzoglou (2017) menunjukkan pendidikan berbasis web merupakan alternatif penting mahasiswa dalam pembelajaran mata pelajaran olahraga, dengan mempertimbangkan bahwa *self-efficacy* internet peserta didik dan sikap instruktur terhadap *e-learning*. Untuk itu dalam menerapkan pembelajaran campuran (*blended learning*) guru harus memperhatikan faktor-faktor yang ada agar pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efisien.

## SIMPULAN

Simpulan dalam artikel ini adalah penerapan *blended learning* dalam pembelajaran kecerdasan gerak sudah baik, karena dari hasil penelitian eksperimental, penelitian dan pengembangan, dan penelitian tindakan kelas menunjukkan dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak. Dari hasil tersebut guru diharapkan menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning*, sehingga siswa mendapat berbagai sumber belajar mandiri yang inovatif, efisien dan efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020). Blended Learning Analysis for Sports Schools in Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(12).
- Agustian, W., & Wellis, W. (2020). Increasing Underhand Service Skills in Volley Ball Game Through Audio Visual Media. In 1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.190>
- Aida, A. A. (2019). Students' satisfaction With Blended Learning Programmes In The Faculty Of Physical Education. *Science for Education Today*, 9(5), 37-47. DOI: 10.15293/2658-6762.1905.03
- Akkoyunlu, B., & Soyly, M. Y. (2008). A study of student's perceptions in a blended learning environment based on different learning styles. *Journal of Educational Technology & Society*, 11(1), 183-193. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.11.1.183>
- Al-Hadidi, M. (2013). Effect of the blended learning in students of the faculty of physical education in the University of Jordan acquiring the skill of under hand passing of the Volleyball. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(6), 245-254.
- Dwiyogo, W.J. 2013. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning : Model Rancangan Pembelajaran dan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Malang: Wineka Media
- El-Giendy, B. E. D. S. (2016). Effects of Technology Programmes (three-dimensional models technique and multimedia) on Skillful Learning in Volleyball. *Assiut Journal of Sport Science and Arts*, 316(3), 110-129. DOI: 10.21608/ajssa.2016.70720
- El-Saied, A. A. (2015). Evaluating the Use of Education Technology Aids in Teaching the Curriculum of Volleyball at the Faculties of Physical Education. *Journal of Applied Sports Science*, 5(1).
- Fitts, P.M & Posner, M.I. 1967. *Human Performance*. Belmont, Calif: Wadsworth
- Giannousi, M., & Kioumourtzoglou, E. (2017). Factors influencing physical education teachers' satisfaction in e-learning volleyball courses. *Sport Science*, 10(1), 122-127

- Gunawan, G., Firmansyah, D., & Widiastuti, W. (2019). Effect of interactive multimedia learning to learn skills of students sports volleyball. *Journal of Education, Health and Sport*, 9(9), 263-270.
- Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018). Macro Flash-based Multimedia for Improvement The Learning Result of Volleyball Game. In *International Conference on Teacher Training and Education 2018 (ICTTE 2018)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/iccte-18.2018.41>
- Haryanto, T. S., Dwiyojo, W. D., & Sulistyorini, S. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di Smp Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123-128. <http://dx.doi.org/10.17977/pj.v25i1.4908.g1295>
- Huy, C. V., & Vu, N. N. (2020). Blended Learning In Badminton Training For Professionals: Students' perceptions And Performance Impacts. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(6) 28-36. <http://dx.doi.org/10.46827/ejpe.v6i6.3226>
- Kim, Y.K., Edens, M.F., Lorio, C.J., Curtus, & Romero, E. (2015). Cognitive Skill Development Among International Student at research universities in United State. *Journal of international Student*, 5(4), 526-540.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah.* (Online). ([http://bsnpindonesia.org/wpcontent/uploads/2009/06/Permendikbud\\_Tahun2016\\_Nomor021\\_Lampiran.pdf](http://bsnpindonesia.org/wpcontent/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor021_Lampiran.pdf)). diakses pada 11 November 2020
- Mohamed, H., & Abdel, A. (2016). Effect of Using an Educational Strategy on Performance level of the Overhead Serve and Underhand Serve Skills in Volleyball. *Assiut Journal of Sport Science and Arts*, 316(3), 166-183. DOI: 10.21608/AJSSA.2016.70727
- Mu'arifin. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Malang: UM Press
- Roesdiyanto, M., Sulistyorini, M., Fadhli, N. R., & Taufik, M. (2019). The Use of Blended Learning Model Integrated with Learning Management System in Beach Volleyball Learning Subject in Faculty of Sports Science State University of Malang. In *2nd International Conference on Sports Sciences and Health 2018 (2nd ICSSH 2018)*. Atlantis Press.
- Roesdiyanto. 1992. *Strategi dan Taktik Permainan Bolavoli*. Malang: IKIP Malang.
- Suhairi, M., Asmawi, M., Tangkudung, J., Hanif, A., & Dlis, F. (2020). Development of SMASH Skills Training Model on Volleyball Based on Interactive Multimedia. *International Association of Online Engineering*.
- Suhairi, M., Tangkudung, J., & Asmawi, M. (2020). The Need Analysis of Interactive Multimedia Program as the Medium for Volleyball Subject. In *4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.022>
- Winarno, M. E., Taufik, M., Fadhli, N. R., & Yudasmara, D. S. (2017). The Use of Blended Learning Model Integrated with Learning Management System in Volleyball Learning Subject in Faculty of Sports Science State University of Malang. In *International Conference on Learning Innovation (ICLI 2017)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icli-17.2018.39>