

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama
- Ahmadi. (2005). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aiken, LR. (1985). *Three Coefficients For Analyzing The Reliability and Validity of Ratings*. *Educational and Psychological Measurement*. (45)1
- Anam, Khoirul. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Anderson, Terry. (2011). *The Theory and Practice of Online Learning*. Canada: AU Press
- Ardiasnyah, Edwin, Henri G. Pratama dan Sugeng Sulendro. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi tentang Isyarat-isyarat Wasit Bolavoli di SMA Negeri 2 Karang*. *Journal of Physical Activity Vol 1. Issue 2*
- Arends, Richard. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto. S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Beutelstahl, Dieter. (2005). *Belajar Bermain Bola Volley*. Jakarta: Pionir Jaya
- Bonk, Curtis J & Charles R. Graham. (2014). *Handbook of Blended Learning: Global Perspective, Local Design*. San Fransisco: Pfeiffer Publishing
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman
- Cahyani, N., & Mustadi, A. (2021). *Learning Motivation of Elementary School Children: Is it Possible to be Increased Using the Teams Games Tournament Model? Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(2), 183–198. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i2.583>
- Carmen, J. A. (2005). *Blended Learning Design: Five Key Ingredients..* <http://www.agilantlearning.com/pdt/Blended-Learning-Design.pdt>
- Creswell. (1998). *Qu Qualitative Inquiry: Choosing Among Five Traditions*. USA: Sage Publications Inc

- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Darmawan, Deni dan Ishak Abdulhak. (2001). *Model Komunikasi Pembelajaran dalam Penyelenggaraan Perkuliahan Kelompok MKBS di Lingkungan Fakultas Pendidikan UPI*. Bandung: Lemlit UPI
- Daryanto. (2010). *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- DelVecchio, Kristy dan Loughney, Megan. (2006). *Advantages and Disadvantages of E-Learning. E-Learning Concepts and Techniques*. Pennsylvania: Bloomsburg University
- Dermawan, Rizki Candra, Taoufan D. Tambunan dan Patrick A. Telnoni. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif 3D Bola Voli untuk Kelas 10 SMA. E-proceeding of Spplied Science (954-961)*
- Sherly. (2015). *Teknik Dasar Cara Melakukan Servis Bawah dan Servis Atas Pada Olahraga Bola Voli*. <http://www.tutorialolahraga.com/2015/06/teknik-dasar-servis-bawah-atas.html> (diakses tanggal 06 Maret 2021)
- Dewi, Kadek Cahya, dkk. (2019). *Blended Learning: Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Bali. Swasta Nulus
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah. Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah & Aswan Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Driscoll, M. (2002). *Let's Get Beyond the Hype*. [http://www-8.ibm.com/services/pdf/blended\\_learning.pdf](http://www-8.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf)
- Dunphy, Murv dan Wilde, Rod. (2000). *Volleyball Today. Second Edition*. Amerika Serikat : Thomson Learning
- Gagne , R.M., & Briggs, L.J., (1979), *Principle of Instructional Design*, New Yorks: Holt Rinehart and Winston
- Gall, Meredith D, Gall, Joyce P, & Borg, Walter R. (2003). *Educational Research, An Introduction (Seventh Ed)*. Boston: Allyn and Bacon

- Graham, Charles R., Stephanie Allen dan Donna Ure. (2005). *Benefits and Challenges of Blended Learning Environments. Encyclopedia of Information Science and Technology, First Edition*. Hershey, PA: Idea Group Inc
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Guru Pendidikan. (2021). Bola Voli. <https://www.gurupendidikan.co.id/bola-voli/> (diakses tanggal 06 Maret 2021)
- Hagos, Ted. (2018). *Learn Android Studio 3*. Manila : Apress
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). *Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku."* ANDHARUPA: *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 122–133. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963>
- Hake, R.R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamalik, Oemar. (2002). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayat. Witono. (2017). *Buku Pintar Bola Voli*. Anugrah. Jakarta Timur
- Hopkins, D & Antes, Richard L. (1990). *Classroom Measurement and Evaluation*. Itasca, Illinois: F.E. Peacock Publisher. Inc
- Imran, Ali. (1996). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Jogiyanto, Hartono. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Joyce, B & Marsha Weil, Emily Calhoun. (2011). *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Joyce, B & M. Weil. (1972). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc
- Jun. (2015). *Passing Bawah dan Passing Atas Bola Voli (Passing Bola Voli)*. <http://walpaperhd99.blogspot.com/2015/12/passing-bawah-dan-passing-atas-bola.html> (diakses tanggal 06 Maret 2021)

- Jusrianto, J, A.Zahir dan A. Muthmainnah. (2019). *Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Berbasis Android pada SMA Negeri 5 Polopo. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer.*
- Kadir, Abdul & Terra Ch. Triwahyuni. (2013). *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi.* Yogyakarta: Andi Offset
- Karli, Hilda & margaretha Sri Yuliaratiningsih. (2002). *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi: Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Bina Media Informasi
- KBBI Daring. (2016). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi> (diakses tanggal 07 Februari 2021)
- Kemendikbud. (2020). *Kemendikbud Giatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi* .2. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/02/kemendikbud-giatkan-pembelajaran-berbasis-teknologi> (diakses tanggal 06 februari 2021)
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner.* Victoria: Deakin University Press
- Koran, Jaya Kumar C. (2002). *Aplikasi E-Learning dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah Malaysia.* [www.moe.edu.my/smartshool/newweb/Seminar/kkerja8.htm](http://www.moe.edu.my/smartshool/newweb/Seminar/kkerja8.htm) (diakses 16 Juni 2021)
- Laisa, Zulaeha. (2019). *Teknologi Komunikasi Pembelajaran e-Learning di Perguruan Tinggi.* Gorontalo: Athra Samudra
- Marsiyem, M., Destriana, D., & Pratama, R. R. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Servis Bawah Permainan Bola Voli.* *Sebatik*, 22(2), 161–166. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.323>
- Marimin, Hendri Tanjung dan Haryo Prabowo. (2006). *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia.* Bogor. Grasindo
- Martin, E. Wainright, et.al. (1999). *Managing Information Technology What Managers need to Know.* New Jersey: Pearson Educational International.
- Mason, R. and Rennie, F. (2006). *E-Learning: The Key Concepts.* Routledge, Abingdon Great Britain
- Maya, Situmorang, J., & Mursid, R. (2020). *Development of economic learning e-modules based on inquiry to improve economic learning outcomes at first public senior high school in kotalimbaru t.a 2019/2020.* *Journal of Physics:*

- Conference Series*, 1485(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1485/1/012057>
- McWherter, Jeff dan Gowell, Scott. (2012). *Professional Mobile Application Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc
- Miarso, Yusuf Hadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media
- Modritscher, Felix. (2006). *The Impact of an e-learning strategy on pedagogical aspects. [Versi Elektronik]. Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, Vol. 3. No.3., March 2006
- Mubin, Ali. (2018). *Pengaruh Filsafat Rekonstruksionisme Terhadap Rumusan Konsep Pendidikan Serta Tinjauan Islam Terhadapnya*. *Jurnal Rausyan Fikr*, Vol.14.No.1. <https://core.ac.uk/download/pdf/291658113.pdf> diakses 20 Juni 2021
- Muchlas. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Online untuk Praktik Teknik Digital di Perguruan Tinggi*. *Disertasi*. <http://eprints.uad.ac.id/7154/1/NASKAH-DISERTASI-MUCHLAS-PTK-07702261008.pdf> . diakses pada 16 Juni 2021
- Muhadjir, Noeng. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta:Rake Sarasin.
- Mulyana, Dedy. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif:Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Muslim, (2002). *Teknologi Informasi dalam Pendidikan*. <http://directory.umm.ac.id/tik/ict-dalam-pendidikan.pdf> (diakses tanggal 06 Februari 2021)
- Musfiqon. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya
- Muharram, Nur Ahmad dan Rendhitya Prima Putra. (2019). *Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android tentang Signal-signal Wasit Bolavoli Kota Kediri*. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*
- Mukholid, Agus. (2017). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta Timur: Yudistira
- Mursid, R. (2018). *Promoting Creative Thinking Ability Using Contextual Learning Model in Technical Drawing Achievement*. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 306(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012109>

- Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). *The Effect of the Blended Project-based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes*. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 218–235. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>
- Naidu, S. (2006). *E-Learning: A Guidebook of Principles, Procedures and Practices (2nd Revised ed.)*. New Delhi: Commonwealth Educational Media Center for Asia (CEMCA)
- Nazruddin, Safaat. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nurdyansyah, Fahyuni, Eni Fariyul. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Centre.
- Panhale, Mahesh. (2016). *Beginning Hybrid Mobile Application Development*. Springer.Inc
- Penjaskes. (2019). *Pengertian Smash dalam Bola Voli Beserta Cara Melakukannya* <https://penjaskes.co.id/smash-bola-voli/> (diakses tanggal 06 Maret 2021)
- Pidarta, Made. (2009). *Supervisi Pendidikan Kontekstual*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ramsay, Grant. (2001). *Teaching and Learning with Information and Communication Technology: succes through a whole school approach*. *National educational computing conference*, Chicago. July 25-27.
- Reber, Arthur S. & Emily S. Reber. (2010). *Kamus Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Richey,C Rita dan James D.Klein. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erbaum Associates,Inc
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka
- Roesdiyanto. (1992). *Strategi dan Taktik Permainan Bola Voli*. Malang: IKIP Malang
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rosenberg, Marc.J. (2001). *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in The Digital Age*. USA:McGraw-Hill Companies

- Sagala, Syaiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Samsudin, Setiawan, I., Taufik, M. S., & Solahuddin, S. (2021). *Volleyball Fundamental Movement Learning Model in Primary School*. *Teoria Ta Metodika Fizinogo Vihovanna*, 21(3), 194–199. <https://doi.org/10.17309/TMFV.2021.3.02>
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Sapoetra, Adjie dan Heru Supriyono. (2014). *Media Pembelajaran Olahraga Bola Voli Berbasis Web Menggunakan HTML5*. [http://eprints.ums.ac.id/31576/24/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/31576/24/NASKAH_PUBLIKASI.pdf) (diakses tanggal 06 Maret 2021)
- Sa'ud, Udin Saefudin. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Saintif. (2020). *Sejarah Bola Voli (LENGKAP): Penjelasan, Teknik Bermain, dan Aturannya*. <https://saintif.com/sejarah-bola-voli/> (diakses)
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. (1994). *Instructional Technology. The Definition and Domains of The Field*. Bloomington: AECT
- Seng, Ciu Bun. (2011). *Android Dasar Pengoperasian, Optimasi Sampai Modifikasi*. Jasakom
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Siahaan, Sudirman. (2010). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pustekomdiknas
- Slameto, (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James. D. (2014). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Kencana
- Soekartawi, (2003). *Prinsip Dasar E-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia*, *Jurnal Teknodik*, Edisi No.12/VII/Oktober/2003
- Subakti, YR. (2010). *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. Yogyakarta: *Jurnal SPPS*, Vol.24 No.1

- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugandi, Achmad. (2000). *Teori Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiono, Imam. (1997). *Sejarah, Teknik dan Metode Permainan Bola Voli*. Malang: UNM
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suharno. HP. (1985). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Suhra, Sarifa. (2014). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari Klasik hingga Modern*. Makassar: Gunadarma Ilmu
- Sukarman, Herry. (1999). *Belajar dengan Penemuan*. Bandung: P3G center
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning and Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sutarno, Erwan dan Mukhidin. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 21, No.3
- Sutirman, (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, Muhibbin. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Taniredja, Tukiran. (2012). *Model-Model Pembelajaran inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Techfor.ic. (2020). <https://www.techfor.id/memahami-sistem-operasi-berbasis-android-di-dunia-teknologi/> (diakses tanggal 07 Februari 2021)

- Tekege, M. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire*. *Jurnal Fateksa: Jurnal Teknologi dan Rekayasa*. (2)1:40-52
- Thorne, K. (2003). *Blended Learning, How to Integrate Online and Traditional Learning*. UK: Kogan Page.
- Tokopedia. (2019). *Mengenal Sejarah Bola Voli serta Perkembangannya di Dunia dan Indonesia*. [Sejarah Bola Voli di Dunia dan Indonesia - Tokopedia Blog](#) (diakses tanggal 06 Maret 2021)
- Uno, Hamzah B. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, M.Uzer. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Velu, Vijay Kumar. (2016). *Mobile Application Penetration Testing*. Brimingham: PACKT Publishing.
- Viera, LB dan Ferguson, JB. (1996). *Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Warimun, E.S. (1997). *Efektivitas Model Pengajaran Induktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, Motivasi Berprestasi, dan Sikap Siswa terhadap Pelajaran Fisika*. Tesis. PPS.IKIP Bandung. <http://repository.upi.edu/54401/> diakses pada 16 Juni 2021
- Wicklein, R.C. (1998). *Designing for Appropriate Technology in Developing Countries*. *Technology In Society* 20 (1998) 371-375
- Winarno, dkk. (2013). *Teknik Dasar Bermain Bolavoli*. Malang: FIK Malang
- Winataputra, Udin S. (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Yosep, Murya. (2014). *Pemograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom
- Yunus. M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Depdikbud Dikjen Dikti
- Yusuf, Mochamad Farid. (2017). *Pembelajaran Berbasis Web sebagai Komplemen dalam Pembelajaran Protokol Routing*. *Prosiding*. Transformasi Pendidikan Abad 21. Nomor 3. Hal 173-176. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023673.pdf> diakses pada 16 Juni 2021