

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, S., & Mushafanah, Q. (2019). *Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan*. 3, 159–165. (diakses pada 20 Februari 2022)
- Ahmadi, D. N. (2007). *Permainan Bola Basket*. Era Intermedia. (diakses pada 20 Februari 2022)
- Aryanata, I. W. Y., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2020). "Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Pelajaran Penjaskes". *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27164>. (diakses pada 20 Februari 2022)
- Ashyar. (2012). *No Title (Kreatif Me)*. Refrensi Jakarta. (diakses pada 21 Februari 2022)
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34. (diakses pada 21 Februari 2022)
- Erni, E., & Fariyah, F. (2021). "Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Teknologi Menjahit Dalam Mendukung Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 121. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v18i1.30397> (diakses pada 21 Februari 2022)
- Fitriady, G., Sugiyanto, & Sugiarto, T. (2020). "Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia". *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 82–90. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jpj> (diakses pada 24 Februari 2022)
- Giri, K. T. P. U., Jampel, I. N., dan Pudjawan, K. (2016). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pencak Silat pada Mata Pelajaran PENJASKES Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2015/2016." *EJournal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7634/5206> (diakses pada 13 Februari 2023).
- Hutahaean, L. A., Siswandari, dan Harini. 2019. Pemanfaatan E-modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED. Tersedia pada: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38744> (diakses pada 13 Februari 2023).
- I. G. H. P., Prof. Dr. I Nyoman Kanca, M. ., & I Gede Suwiwa, S. P. . (2017). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Passing Bola Voli". *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/9448> (diakses pada 24 Februari 2022)

- I. G. S., Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M. S. ., & Dr. I Made Kirna, M. S. . (2016). "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat". *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1). https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/1372 (diakses pada 24 Februari 2022)
- Jaya, I. W. K., Kanca, I. N., & Suwiwa, I. G. (2016). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Passing Bola Voli". *Jurnal Kejaora*, 1(2), 29–43. (diakses pada 24 Februari 2022)
- Kurniawan, Agung, & Tegeh. (2017). "Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Dengan Konsep Quantum Learning". *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179–188. (diakses pada 25 Februari 2022)
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas X Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020". *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Mahadewi, Luh Putu Putrini dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M. P. (2012). *No Title*. Graha Ilmu. (diakses pada 25 Februari 2022)
- Mahmudah, A., dan Adeng, P. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Inndonesia*, 17(1), hlm. 97-111. Tersedia pada: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/26515/12402> (Diakses pada 16 Desember 2022).
- Mahnun, N. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *CreativeEducation*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020> (diakses pada 25 Februari 2022)
- Muhammad Aris, A. (2014). *No Title*. *Lincoln Arsyad*, 3(2), 1–46. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Murod, M., Utomo, S., dan Utaminingsih, S. (2021). "Efektivitas Bahan Ajar Emodul Interaktif Berbasis Android untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD". *Fenomena*, 20(2), hlm. 219-232. Tersedia pada: <http://fenomena.iain-jember.ac.id/index.php/fenomena/article/view/61/53> (Diakses pada 16 Desember 2022).
- Olahraga, G., Jasmani, J. P., & Volume, O. (2018). *Page 1*. 1–13. (diakses pada 27 Februari 2022)
- Pauweni, M. (2012). "Pengembangan Model Permainan Bola Basket Taki Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Siswa

- Sekolah Dasar Kelas Atas di Kota Gorontalo”. *Journal of Physical Education and Sports*, 1(1), 61–67. (diakses pada 1 Maret 2022)
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). “Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket”. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>. (diakses pada 1 Maret 2022)
- Pratama, I. K. D., Lanang, I. G., Parwata, A., & Suwiwa, I. G. (2021). *Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Bolavoli Berbasis Video Tutorial*. 5(2), 263–269. (diakses pada 1 Maret 2022)
- Purwanto. (2014). “Pengembangan Model Latihan Sundulan (Heading) Untuk Pemula Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepak Takraw”. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4, 278–291. (diakses pada 1 Maret 2022)
- Putra, M. S., & Tuasikal, A. R. S. (2017). “Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket”. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Volume 05*, 266–271. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Rahmatullah, M. I. (2019). “Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning Pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta”. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>. (diakses pada 3 Maret 2022)
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi”. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Saputra1, AgusSaputra1, A., & Filahanasari1, E. (2020). “Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak”. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol.3,No.499–507.[doi: http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v3i3.29110](http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v3i3.29110), & Filahanasari1, E. (2020). Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No(3), 499–507. (diakses pada 3 Maret 2022)
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Snyanawati, N. L. P. (2021). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli Smp Kelas X”. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 116. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Sofa, N. S. N. (2018). “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Kota Mojokerto)”. *Pendidikan Jasmani UNESA*, Vol 2(1), 4. (diakses pada 8 Oktober 2022)
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie”. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. (diakses pada 5 Maret 2022)

- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA. (diakses pada 5 Maret 2022)
- Utomo, A. D., dan Ratnawati, D. (2018). “Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK”. *Jurnal Taman Vokasi, Volume 6(1)*. Tersedia pada: <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/article/view/2839> (25 Desember 2022).
- Yudha, Pudjawan, & Tegeh. (2017). “Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct Instruction DI SMP Negeri 5 SINGARAJA”. *Jurnal Edutech Undiksha, 5(1)*, 19–27. (diakses pada 5 Maret 2022)
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi”. *Jurnal IKA, 16(1)*, 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Saputra1, AgusSaputra1, A., & Filahanasari1, E. (2020). “Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak”. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, Vol.3,No,499–507*.doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v3i3.29110>, & Filahanasari1, E. (2020). Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, Vol. 3, No(3)*, 499–507. (diakses pada 3 Maret 2022)
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli Smp Kelas X”. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha, 8(3)*, 116. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>. (diakses pada 20 Oktober 2022)
- Sofa, N. S. N. (2018). “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 2 Kota Mojokerto)”. *Pendidikan Jasmani UNESA, Vol 2(1)*, 4. (diakses pada 8 Oktober 2022)
- Tegeh, I Made; Jampel, I. N. P. T. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1)*, 24–29. (diakses pada 5 Maret 2022)
- Tegeh dan Jampel. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA. (diakses pada 5 Maret 2022)
- Yudha, Pudjawan, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct Instruction DI SMP Negeri 5 SINGARAJA. *Jurnal Edutech Undiksha, 5(1)*, 19–27. (diakses pada 5 Maret 2022)